

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



MICKEY RALLYE

2 à 4 joueurs

7 ans et plus

MICKEY et ses amis ont organisé une grande compétition automobile.

Avec 1, 2 ou 3 autres camarades, vous allez bien vous amuser.

Mais attention ! La piste du rallye est semée d'embûches et de pièges qu'il faut éviter pour arriver le premier à faire le meilleur score.

Qui donc sera le vainqueur de ce rallye ?

Alors, regardez bien. Dans ce jeu il y a :

- 1 plateau avec 1 piste de 40 cases (dont 9 déjà illustrées).
- 1 planche de 24 vignettes amovibles.
- 1 support pour placer les vignettes pendant le jeu.
- 1 sac de 40 jetons.
- 2 dés.
- 4 pions mobiles de couleur différente.

A vous de jouer maintenant. Et que le meilleur gagne !

PRÉPARATION DU JEU :

Sortez la planche de vignettes. Elles sont faites pour se coller et se décoller facilement des deux côtés.

Placez-les, face tournée, sur le plateau dans la boîte : c'est la réserve.

Choisissez un arbitre pour distribuer les jetons. Cet arbitre donne une auto de couleur à chaque joueur.

LE JEU :

Le but du jeu est de parvenir le premier à faire le meilleur score, c'est-à-dire gagner dix jetons.

- Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Celui qui fait le total le plus élevé commence.
- Il place son auto de couleur sur la case départ de la piste. Il lance les dés et avance du nombre de cases indiqué par les dés. Il puise une vignette dans la réserve, la place sur la case où il est tombé et en suit les instructions.
- Quand c'est à vous de jouer, jetez les dés et déplacez votre pion d'autant de cases que les dés marquent de points.
- Dans le cours du jeu, quatre cas de figures peuvent se présenter :

Vous tombez sur une case vide (sans pion adverse, sans vignette et non illustrée) :

Puisez une vignette dans la réserve, placez-la sur la case et suivez-en immédiatement les instructions. Continuez de vous déplacer jusqu'à ce que vous tombiez sur une nouvelle case vide.

Vous tombez sur une case illustrée de la piste :

Suivez-en les instructions. Continuez de vous déplacer jusqu'à ce que vous tombiez sur une nouvelle case vide.

Vous tombez sur une vignette déjà placée :

Suivez-en les instructions. Continuez de vous déplacer jusqu'à ce que vous tombiez sur une nouvelle case vide.

Vous tombez sur une case occupée par un pion adverse :

Coup nul. Ne tirez pas de vignette. Rejouez.

(Même si une vignette s'y trouve déjà, ou si cette case est pré-illustrée, ne suivez aucune instruction et rejouez).

IMPORTANT :

Lors de votre tour, vous ne pouvez puiser qu'une fois dans la réserve et ne placer qu'une vignette, en tout et pour tout.

COMMENT MARQUE-T-ON DES POINTS?

1 jeton = 1 point.

Vous marquez 1 point

Chaque fois que vous avez fait 1 tour de piste complet.

Vous marquez 2 points

Chaque fois que vous tombez pile sur la case départ (uniquement si vous y arrivez en avançant).

Vous marquez 1 point

Chaque fois que vous tombez sur 1 case ou 1 vignette :

- Super Mickey
- Ravitaillement
- Supporter
- Raccourci (vignette)

Vous perdez 1 point

Chaque fois que vous tombez sur 1 case ou 1 vignette :

- Embouteillage
- Accrochage
- Crevaison
- Panne d'essence
- Incident mécanique (vignette panne)

VIGNETTES ET CASES SUPPLÉMENTAIRES :

a) VIGNETTE "ÉCHANGEZ"

Si vous la puisez dans la réserve : choisissez une autre vignette qui vous intéresse sur le plateau. Posez la vignette "échangez" à la place de celle-ci et la vignette que vous avez choisie sur la case vide où vous êtes tombé. Suivez-en les instructions.

Si vous tombez pile dessus au cours du jeu : procédez de la même façon en déplaçant une autre vignette du jeu. Suivez les instructions de cette dernière.

b) CASE "ARRÊT PIQUE-NIQUE"

Voici la case des pilotes gourmands. Si vous tombez dessus, passez un tour.

c) CASE "PÉNALITÉ"

Vous avez fait une erreur de conduite : vous perdez votre tour. Retournez au départ sans marquer de point.

REMARQUES :

a) Si au cours de la partie votre score est à zéro et que vous perdiez un point : passez un tour.

b) Si vous tombez sur une carte qui vous oblige à un va-et-vient d'une case à une même case : restez où vous êtes. Rejouez.

Exemple :

	Avancez 3			Reculez 3	
	●				

Vous venez de faire trois. Si vous avanciez de trois cases, vous seriez obligé d'avancer et de reculer de trois cases sans cesse. Restez sur votre case. Rejouez.

SCORE FINAL :

Celui des joueurs qui, le premier, a gagné dix jetons est vainqueur du rallye.

VARIANTE DU JEU :

Au début du jeu, l'arbitre distribue au hasard quatre vignettes à chaque joueur.

- Placez vos quatre vignettes devant vous, face visible.
- Lorsque c'est à vous de jouer, au lieu de tirer au hasard une vignette dans la réserve, posez l'une des vôtres en essayant de gagner des points.
- Tirez ensuite une nouvelle vignette dans la réserve, afin d'en avoir toujours quatre devant vous.
- Jouez en respectant les explications ci-dessus.