

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Pinocchio

Passionnant jeu de dé pour 2 à 4 enfants dès 5 ans

**Matériel:** 1 plan de jeu  
4 figurines rouge = Pinocchio  
                  jaune = renard  
                  verte = chat  
                  bleue = fée  
1 dé  
5 jetons jaunes (= ducats)

## Marche du jeu

- à deux:** un joueur est Pinocchio (rouge), l'autre le renard (jaune)  
**à trois:** aux côtés de Pinocchio et du renard se trouve aussi le chat (vert). Important: A trois, on ne joue pas à la ronde mais alternativement Pinocchio – renard, Pinocchio – chat, Pinocchio – renard, etc.  
**à quatre:** Maintenant, la fée (bleue) est aussi de la partie. Elle est la protectrice de Pinocchio. Le renard et le chat sont leurs adversaires. L'ordre du jeu à quatre est le suivant: Pinocchio – renard – fée – chat, Pinocchio – renard – fée – chat, etc.; il est valable pour toute la partie.

## Concept du jeu

Pinocchio muni de 5 ducats (jetons jaunes) se met en route sur les cases blanches. Son objectif est la maison du vieux Gepetto. Si Pinocchio réussit à l'atteindre avec encore au moins deux ducats en poche, il se transforme en un vrai garçon et a ainsi gagné la partie. La fée lui apporte son aide et essaye de le protéger de l'agression du renard et du chat.

Le renard et le chat – la partie adverse – se glissent le long du sentier jaune des brigands. Sur les cases rouges (cases de barrages) ils coupent la route à Pinocchio. Pour chaque agression réussie, Pinocchio doit verser un ducat par brigand. Si ceux-ci lui prennent plus de trois ducats, ils ont gagné. Le renard et le chat s'aident mutuellement.

## Le jeu commence

Chaque joueur lance le dé une fois. Celui qui obtient le nombre de points le plus élevé a le droit d'être Pinocchio. Puis, le deuxième est le renard, le troisième la fée, le chat étant celui qui a jeté le plus petit chiffre. En cas d'égalité de points, on lance le dé une nouvelle fois. Les figurines sont posées sur la case de départ. Pinocchio commence et avance sa figurine du nombre de points amenés par le dé. La fée a le droit de doubler les points de son premier jet de dé.

## Attention aux cases rouges

Les cases rouges de barrages présentent un réel danger pour Pinocchio. Si aucun brigand ne s'y trouve, il a le droit de poursuivre sa route sans être inquiété. En revanche, si le renard ou le chat ou tous les deux à la fois s'y sont arrêtés, la case rouge devient un barrage. Pinocchio perd les points qu'il a jetés en plus, doit faire halte au barrage et remettre un ducat au renard et/ou au chat.

### **Le renard et le chat occupent un barrage**

Même si le nombre de points amenés par le dé est plus élevé qu'il est nécessaire pour arriver à une case rouge, le renard et le chat ont le droit de s'arrêter au barrage. Ils ont de plus le choix entre sauter un tour en restant sur la case rouge ou continuer immédiatement leur chemin. Pinocchio doit aussi se défaire de ses ducats même s'il est arrivé avant les brigands sur la case rouge. Si Pinocchio a déjà payé son dû à un brigand et est encore au barrage au moment où arrive le deuxième malfaiteur, un ducat doit aussi être remis à ce dernier.

### **Le soutien de la fée**

La fée (à l'instar du renard et du chat) a aussi la faculté de s'arrêter au barrage, même si le nombre de points amenés par le dé est supérieur. Si elle y arrive la première, le renard et le chat ne peuvent s'arrêter là et doivent aller plus loin. S'ils ont obtenu le nombre de points exact pour avancer jusqu'au barrage, ils doivent s'arrêter sur la case le précédant. Au cas où ils auraient amené les points nécessaires pour dépasser le barrage occupé par la fée, la case rouge n'est pas comptée pour l'avance. Remarque: la fée a le droit de rester au barrage aussi longtemps qu'elle le désire pour attendre la venue de Pinocchio.

### **Si la fée aide Pinocchio sur une case rouge, il est à l'abri des brigands.**

Ceux-ci ne peuvent alors rien lui faire mais doivent soit rester sur la case précédant le barrage soit poursuivre leur route. (De son côté, selon le nombre de points obtenus par le dé, Pinocchio peut aussi sauter la case occupée par la fée. Cette case n'est pas comptée pour l'avance.) Au cas où le renard et/ou le chat sont déjà au barrage, la fée peut y venir aussi, soit en lançant les points nécessaires ou en "oubliant" ceux amenés en trop par le dé. Les brigands ne peuvent alors dévaliser Pinocchio de ses ducats, car la fée est son ange gardien. Si Pinocchio se trouve encore trop éloigné, la fée a la faculté, selon les points jetés par le dé, de sauter le barrage occupé par les brigands. Cette case ne compte alors pas pour l'avance.

### **Les cases d'événements**

Sur les deux parcours, les cases d'événements signifient "chance" ou "malchance" pour le joueur qui voit sa progression accélérée ou retardée. Si la flèche indique la bonne direction, le joueur peut continuer à avancer du nombre de points amenés par le dé. Si la flèche est au contraire dirigée contre l'arrière, il faut reculer d'autant. Cette règle est valable pour Pinocchio, le renard et le chat. Elle vaut aussi pour Pinocchio si en avançant il doit passer par un barrage occupé. Il n'a alors pas besoin de s'y arrêter. La fée n'a pas à s'occuper des cases d'événements.

### **Quelques indications précieuses pour la tactique de jeu**

- **Pinocchio** essaye d'arriver au but aussi vite que possible sans se faire dévaliser. Il est entièrement tributaire des points amenés par le dé et du soutien que la fée peut lui apporter.
- **La fée** essaye de protéger Pinocchio des voleurs de grands chemins. Elle reste dans toute la mesure du possible à proximité de lui, de préférence en le précédant toujours de peu pour occuper les endroits qui sont dangereux (cases rouges)
- **Le renard et le chat** essayent de dérober les ducats de Pinocchio barrage après barrage. Toutefois, leur avance ne doit pas être trop grande car ils ne peuvent sauter qu'une fois leur tour en restant sur une case rouge, étant obligés ensuite de poursuivre leur route, que cela leur conviennent ou non.