

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.

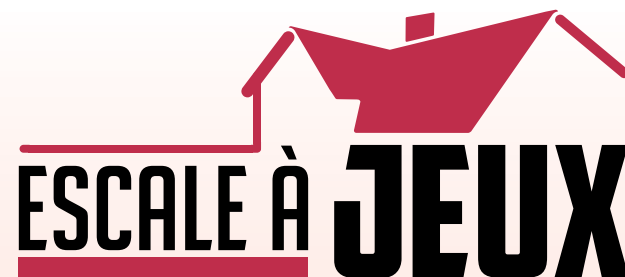
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



BOUSCULADE

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.
Durée de la partie: 20 à 30 mn.

Contenu:

1 support en bois
3 troncs d'arbre
24 tortues (6 couleurs)
20 balles (4 couleurs)

Principe de jeu:

Les tortues des environs se retrouvent pour jouer dans le jardin. Elles commencent par lancer les balles sur le gazon puis elles avancent du sentier jusqu'au cerceau de leur couleur. Ce faisant, elles doivent faire attention à ne pas pousser de balles ou d'autres tortues hors des limites du jardin, sous peine d'obtenir des points de pénalité. C'est assez simple au départ mais cela se complique en cours de partie.

But du jeu:

Avec un doigt, les joueurs doivent pousser les tortues jusqu'au cerceau de la couleur correspondante sans faire tomber d'autres tortues ou de balles du support.



**choisir une
couleur de balle**

**balles sur le
support**

**mélanger les
tortues et former
2 piles**

Au préalable:

Les joueurs choisissent chacun une couleur de balle. On mélange les balles, face non marquée vers le haut, on les répartit sur le support, puis on les retourne de façon à faire apparaître les couleurs.

On mélange les tortues et on forme 2 piles de la même hauteur près du support.

troncs d'arbre



Quel que soit le nombre de joueurs, on utilise toujours la totalité des balles et des tortues.



On peut jouer **sans** ou avec **1 à 3** troncs d'arbre qu'on enfiche dans le support en début de partie. Plus il y en a, plus il est difficile de déplacer les tortues. Mieux vaut donc les laisser de côté chez les tout petits.

choisir une tortue

départ = dessin de tortue de la même couleur

Déroulement de la partie:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre; le plus jeune commence. Il choisit une tortue au sommet d'une des deux piles et la place sur le dessin de tortue de la couleur correspondante (départ).

Si l'endroit est occupé par des balles ou des tortues, il les pousse doucement à l'aide de la tortue qu'il a en main jusqu'à ce que celle-ci tienne en place.

Objectif du déplacement:

La tortue doit avancer jusqu'au cerceau de sa couleur, peu importe l'itinéraire emprunté. Elle peut très bien, au cours du déplacement, pousser des balles ou d'autres tortues, mais attention:

ce qui tombe du support rapporte des points de pénalité!

La tortue qu'on est en train de déplacer n'a pas le droit de quitter le support.

Dès qu'elle arrive au centre du cerceau correspondant, la tortue a atteint son objectif et peut se reposer. Elle reste en place et sera poussée par la suite au gré des autres déplacements.

A présent, c'est au suivant de jouer. Il choisit une tortue sur une des deux piles et la déplace du départ au cerceau correspondants.

Le déplacement:

On déplace une tortue en appuyant dessus avec l'index ou le majeur et en la faisant glisser. On ne s'aide ni des autres doigts de la même main, ni de l'autre main. L'autre main peut uniquement servir à maintenir le support en place.

Un joueur récupère tout ce qu'il fait tomber!

Points de pénalité!

Rien n'est tombé? = remettre une balle sur le support

Points de pénalité:

Chacun récupère **toutes les balles** (quelle que soit leur couleur) et **toutes les tortues** qu'il fait tomber en déplaçant une tortue et les place devant soi.

Pour **chaque balle** d'une couleur adverse, on récupère en plus une tortue auprès du joueur à la couleur concernée (à condition que celui-ci ait déjà récupéré des tortues auparavant). Chaque balle d'une couleur adverse et chaque tortue valent un **point de pénalité**.

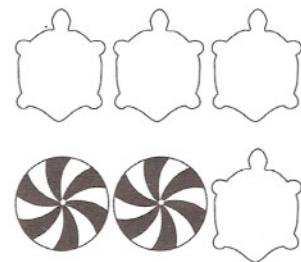
Minorer les pénalités:

Lorsqu'un joueur réussit à déplacer une tortue jusqu'au but sans rien faire tomber, il a le droit de remettre sur le support, à un endroit libre de son choix, une des balles qu'il avait fait tomber auparavant.

Fin de la partie:

La partie se termine lorsqu'on a utilisé toutes les tortues qui étaient empilées. Celui qui totalise le moins de points de pénalité remporte la partie.

Pour compter les points, on peut aussi aligner les balles de couleur adverse et les tortues. Le joueur qui obtient la ligne la plus courte l'emporte.



majeur ou index

