

***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**



- Si après l'échange des cartes, il y a une **carte-empreinte correspondante** devant l'animal d'un autre joueur, ce joueur a alors le droit d'avancer son animal.

Ensuite c'est au tour du joueur suivant **dans le sens** des aiguilles d'une montre.

**Attention** : les cartes-empreintes déjà échangées et ayant les bonnes empreintes ne doivent plus être **retournées**.

### Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que le premier animal **est arrivé** sur la dernière carte de sa rangée : il a retrouvé **ses parents** qui attendaient au bord de la forêt et a gagné la partie.

### Variante :

- On ne prend pas obligatoirement la **première** carte posée devant l'animal. On peut prendre **deux** cartes quelconques, les retourner et les **échanger**. Le jeu demande alors plus de tactique parce **que les** joueurs doivent calculer le chemin de leur animal **beaucoup** plus tôt.
- Si les deux joueurs qui jouent ensemble **ont** une très bonne mémoire, ils peuvent prendre **chacun** deux animaux. Mais vous êtes prévenus, ce **n'est pas facile** !

Jeu Habermaaß n° 4428

## Sur la bonne piste

Une course pas très facile pour **2 à 4** joueurs, de **6 à 99 ans**.

**Idée** : Georg Rönnau  
**Illustration** : Hartmut Bieber  
**Durée d'une partie** : env. 10 minutes

L'ourson grognon, le lapin étourdi, le timide raton laveur et le petit oiseau peureux sont restés à la traine pendant la promenade et leurs parents sont déjà loin devant. Qui va retrouver les traces de ses parents en premier ?

### Contenu :

- 4 animaux (ours, lapin, oiseau, raton laveur)
- 48 cartes-empreintes imprimées des deux côtés
- 1 règle du jeu



### But du jeu :

Quel animal va vite retrouver les traces de ses parents et arriver en premier à la dernière carte-empreinte ?

### Préparatifs :

Regardez bien les cartes : elles sont imprimées des deux côtés. Sur chacune d'elles, on y voit les empreintes d'un animal.

Savez-vous à quel animal les empreintes correspondent ?



ours

lapin

oiseau

raton laveur

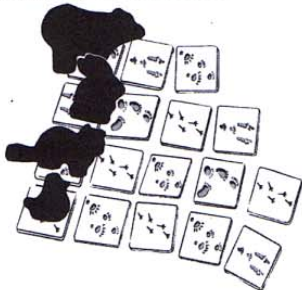
Chaque joueur choisit **un animal**. S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les animaux en trop de côté.

Chaque joueur prend une **carte-empreinte** correspondant à son animal.

Poser les cartes-empreintes les **unes à côté des autres** au bout de la surface de jeu. Mettre son animal sur la carte (la surface de jeu doit être d'env. 20 cm de largeur et de 60 cm de longueur ; elle doit être suffisamment grande pour contenir 4x12 cartes).

S'il y a moins de quatre joueurs, poser quand même **quatre cartes-empreintes** les unes à côté des autres.

Poser les cartes restantes sur la table, les mélanger et les mettre à côté des cartes de départ en formant 4 rangées de 12 cartes-empreintes chacune.



En posant les cartes, faire attention aux points suivants :

- Ne jamais poser **les mêmes empreintes** directement à côté de la carte de départ.
- Ne pas poser **trois mêmes cartes-empreintes** ou plus les unes derrière les autres dans une rangée.

### Déroulement du jeu :

Le joueur qui a l'animal le plus petit commence.

Prends la **carte-empreinte qui est posée directement devant ton animal** et retourne-la.

Choisis alors n'importe quelle carte-empreinte dans les rangées posées devant les animaux. Prends-la, retourne-la et pose-la devant ton animal. A l'inverse, mets la première carte que tu as retournée à la place de celle-ci dans la rangée.

- **Est-ce que la carte qui est maintenant posée devant ton animal a des empreintes correspondant à ton animal ?**  
Oui. Tu as le droit de poser ton animal sur cette carte. Est-ce que les autres cartes-empreintes qui suivent correspondent à ton animal ? Tu as le droit de l'avancer encore.

**Attention :** les animaux avancent toujours tout droit sur leur chemin (donc sur une seule rangée de cartes).

- **Est-ce que la carte posée devant ton animal a les empreintes d'un autre animal ?**  
Oui. Ton animal reste là où il est et doit attendre le prochain tour pour chercher les bonnes traces.