

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

**ESCALE À JEUX**



F

L'enfilage des chaussures commence

Quand vient ton tour, lance le dé. Déplace ton pion dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à la case suivante de la couleur correspondante. À côté se trouve un pied de Toni le mille-pattes auquel tu peux enfiler une des chaussures de ta réserve. C'est ensuite à ton adversaire de jouer.

Si ton pion atterrit sur une case à côté d'une chaussure déjà enfilée, tu restes simplement sur cette case. Cette fois, tu ne pourras malheureusement pas te débarrasser d'une chaussure.

Si tu obtiens « Blanc » au dé, tu peux te déplacer sur une case de la couleur de ton choix, de préférence près d'un pied nu ! Tu peux alors enfiler une nouvelle chaussure à Toni.

Le vainqueur est le premier qui réussit à enfiler toutes ses chaussures à Toni.

Variante pour les joueurs expérimentés

Dans ce jeu, toutes les chaussures sont placées à côté du plateau ; vous les prenez toujours dans cette réserve commune. Commencez par décider de quel côté du mille-pattes joue chacun. Placez de nouveau vos pions sur la case départ correspondante.



Le but du jeu consiste à enfiler le plus vite possible à Toni les chaussures de son propre côté.

Quand vient ton tour, lance le dé et déplace ton pion jusqu'à la case suivante de la couleur correspondante. Comme tu ne te déplaces que d'un côté du mille-pattes, tu peux avancer ou reculer pour atteindre la bonne case. Si le pied est encore nu, tu peux lui mettre une chaussure ; c'est ensuite à ton voisin de jouer.

Si ton pion atterrit sur une case près d'un pied que tu as déjà chaussé, regarde si tu ne trouves pas une case de la même couleur chez ton adversaire près de laquelle il manquerait une chaussure.

Si tu obtiens « Blanc » au dé, tu peux te déplacer jusqu'à n'importe quelle couleur et te débarrasser d'une chaussure !

Le vainqueur est le premier qui réussit à enfiler à Toni toutes les chaussures de son côté.



Exemple :

Ton dé indique « Bleu », mais de ton côté, Toni a déjà enfilé toutes ses chaussures près des cases bleues. Par contre, chez ton voisin, il y a encore des cases bleues avec des pieds nus. Déplace **son** pion sur l'une des cases bleues et place une chaussure à côté. Si ses cases bleues sont aussi toutes occupées, il ne se passe rien et c'est à lui de jouer.



Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments pouvant être avalés.

© 2003 Ravensburger Spielverlag
© 2003 beleduc