

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**



Disney

Winnie the Pooh L'arbre à bascule

Ça bouge drôlement !



Ravensburger

225554

Ravensburger

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S. A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
F-60111 Méru Cedex
Tél. 0821 022 023 (0,19 € TTC/min)

Jeux Ravensburger® n° 21 803 5
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Contenu :
1 tronc d'arbre
1 coupelle
1 feuillage
6 demi-anneaux colorés
1 dé Couleurs
24 pions (4x Winnie l'Ourson, 4x Tigrou,
4x Porcinet, 4x Bourriquet, 8 pots de miel)

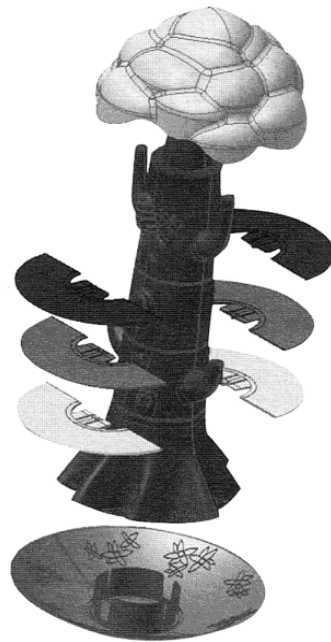
Winnie, Porcinet, Tigrou et Bourriquet veulent gravir le plus grand arbre de la forêt des Rêves Bleus. Mais il tremble beaucoup ! Pourrez-vous les empêcher de tomber ?

Le but du jeu consiste à se débarrasser le premier de tous ses pions.

Préparation :

Avant le début de la partie, montez le gros arbre comme indiqué sur l'illustration. Commencez par fixer les demi-anneaux autour du tronc : les deux moitiés de même couleur permettent de former un anneau complet. Vous êtes libres de choisir la hauteur à laquelle sont répartis les anneaux colorés. Placez ensuite l'arbre sur la coupelle et ajoutez le feuillage au sommet. Installez l'ensemble au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Veillez à ce que l'arbre repose sur une surface lisse !
Les 24 pions sont distribués : à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 1 Winnie l'Ourson, 1 Tigrou, 1 Porcinet, 1 Bourriquet et 2 pots de miel. Les pions restants sont remis dans la boîte.

À deux joueurs seulement, tous les pions sont répartis équitablement entre eux : chacun reçoit 2 Winnie l'Ourson, 2 Tigrou, 2 Porcinet, 2 Bourriquet et 4 pots de miel.
Le dé Couleurs est à portée de main et la partie peut commencer...



Déroulement de la partie :

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur essaye de placer un de ses pions sur l'anneau de couleur indiqué par le dé. (Exemple : S'il obtient « rouge » au dé, il place un de ses pions sur l'anneau rouge autour de l'arbre.) Si le dé indique le symbole Winnie l'Ourson, le joueur a le choix et peut décider sur quel anneau de couleur il place son pion.

Chacun doit bien choisir le pion qu'il souhaite placer en premier sur l'arbre, car les gros pions demandent plus d'adresse que les petits !

Mais attention : L'arbre est très instable ! Et le joueur qui fait tomber des pions pendant son coup est obligé de tous les prendre.

La partie s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de pions.

Le vainqueur est le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses pions.

Variante 1

Préparation :

Placez l'arbre au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Tous les pions sont également posés au milieu de la table. La partie peut commencer.

Déroulement de la partie :

Là aussi, le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur choisit n'importe quel pion au pied de l'arbre et le place soigneusement sur l'anneau de couleur indiqué par le dé.

Si le dé n'indique pas une couleur mais le symbole Winnie, le joueur prend avec précaution un des pions dans l'arbre et le remet au milieu de la table. S'il n'y a aucun pion dans l'arbre, le joueur peut relancer le dé.

Mais attention de ne faire tomber aucun pion pendant son tour, sinon le joueur est éliminé de la partie !

Le vainqueur est le dernier joueur encore en jeu, après que tous les autres aient été éliminés, ou celui qui parvient à placer le dernier pion sur l'arbre.



Variante 2

Préparation :

Placez l'arbre et les pions au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 1 Winnie l'Ourson, 1 Porcinet, 1 Tigrou, 1 Bourriquet et 2 pots de miel. Les pions restants sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus âgé commence : il indique à son voisin de gauche le pion personnage (Winnie l'Ourson, Tigrou, Porcinet ou Bourriquet) que celui-ci doit placer sur l'arbre et où il doit le placer. Par exemple : « Place Winnie l'Ourson sur l'anneau rouge ! ». Son voisin de gauche est obligé de suivre ces instructions, puis peut, à son tour, annoncer au joueur suivant quel pion il doit placer sur l'arbre et sur quel anneau de couleur il doit le placer. Et la partie se poursuit ainsi...

Si un ou plusieurs pion(s) tombe(nt) de l'arbre, le joueur qui était en train de jouer et celui qui a donné les instructions perdent chacun un pot de miel. Celui qui a perdu tous ses pots de miel est malheureusement éliminé.

La partie prend fin lorsque tous les pions ont été placés sur l'arbre ou si tous les joueurs ont perdu leurs pots de miel.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de pots de miel à la fin de la partie. Il peut y avoir ainsi plusieurs vainqueurs ex æquo.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard.
Visit our website at www.disney.com
© BLA/MM
© 2006 Ravensburger Spieleverlag

