

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**





De 2 à 6 joueurs
À partir de 7 ans

Le Bal des Survivants



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 6 personnages : "l'Épouvantail", "l'Homme Citrouille", "la Sorcière", "la Femme Vampire", "la Momie", "le Monstre", sous la forme de puzzles de 9 pièces (1 tête, 1 buste, 1 abdomen, 2 bras, 2 jambes, 2 pieds)
- 1 "Citrouille aux dépouilles", pour déposer les pièces des puzzles
- 30 cartes "en chemin" ou "bonus"
- 160 cartes de site ou cartes "rencontre", réparties en 8 familles : Forêt du loup garou, Cabane des vampires, Marécages du monstre, Cimetière, Maison de la sorcière, Forêt de Fredo le bûcheron, Tour du château hanté, Grotte des chauves-souris
- 6 pions (chaque pion correspondant à des personnages ci-dessus pour se déplacer sur le plateau)
- 1 dé



Le Bal des Survivants

De 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

BUT DU JEU

Vous êtes invité au Bal de la comtesse, dans son château à l'occasion de la fête d'Halloween et, pour cela, vous devez traverser 8 sites dans lesquels vous rencontrerez des personnages de cauchemar. Le chemin qui vous mènera à chaque site est parsemé de cases bonus qui vous aideront peut-être à survivre...

Mais dans quel état arriverez-vous au bal de la comtesse ?

RÈGLE DU JEU

- 1 - Choisissez un personnage et le pion correspondant.
- 2 - Suivez le chemin qui, de site en site, vous mènera au château.
- 3 - Lorsqu'en chemin vous tombez sur les cases bonus "2 os croisés", vous tirez une carte bonus. Un objet par carte correspond à un site donné. Gardez ces cartes précieusement, elles vous permettront de poursuivre votre route sans avoir à répondre aux questions des sites auxquelles elles correspondent.
- 4 - Lorsque vous quittez le chemin, c'est pour entrer dans un site. Dans chaque site il y a 3 cases "rencontre". Vous devez essayer de tomber dans l'une d'elles et répondre à la question pour sortir du site. La question est posée par un autre joueur.
 - Si vous ne donnez pas la bonne réponse :
 - a) Vous devez continuer de tourner à l'intérieur du site, jusqu'à tomber à nouveau sur une case "rencontre",



b) Vous perdez (1 seule fois par site), vous déposez une des pièces de votre personnage-puzzle dans la "Citrouille aux dépouilles".

- Si vous donnez la bonne réponse, vous pourrez quitter le site et poursuivre votre parcours vers le château.

Après avoir donné la bonne réponse, si vous tombez à nouveau sur une case "rencontre" du même site, vous poursuivez votre chemin sans devoir répondre à une nouvelle question.

Même s'il ne vous reste plus qu'une seule pièce de votre personnage-puzzle à l'arrivée, la comtesse, dans sa bienveillance, vous acceptera à sa fête. Ce qui importe, c'est d'arriver le premier.

Le jeu est terminé lorsqu'un des joueurs est arrivé au château et que le tour entier de dé est terminé.



HISTOIRE DE LA FAMILLE DE LA COMTESSE NATACHA

Tout commença, il y a bien longtemps par une terrible nuit d'orage. Pour célébrer le mariage du comte et de la comtesse Natacha, une grande fête était donnée au château.

Katia, la sœur de la comtesse, secrètement éperdue d'amour pour le comte, son beau-frère, sombra dans une folie meurtrière et mis à exécution un plan machiavélique pour se venger.

Pour cela, elle fit appel à la sorcellerie qu'une très vieille femme lui avait enseignée. Le matin du mariage, elle se déguisa en très belle paysanne et fit mine d'être évanouie dans une des allées du parc où le comte passait à cheval. Il la réanima et la ramena jusqu'à sa chaumière dans les bois.

Pour le remercier, elle voulut lui donner un baiser, mais il s'y refusa. Alors ivre de colère, elle lui fit boire une potion mélangée à du sang de vampire.

Ainsi, la nuit de son mariage, le comte mourut dans d'atroces souffrances et son linceul fut déposé dans une des cryptes du château. La nuit suivante, il était devenu un vampire condamné à errer pour l'éternité. Chaque nuit, cherchant sa pitance dans les hameaux isolés, il tue et boit le sang de ses victimes, qui se transforment en chatte-souris.

Mais la malédiction de Katia ne s'arrêta pas là.

La comtesse Natacha sombra dans une grande mélancolie et son médecin vint chaque jour lui prodiguer des soins. Jusqu'au jour où Fredo le bûcheron, jardinier et jeune homme un peu attardé, pris sous le charme de Katia la sorcière, but une de ses potions et suivit aveuglément ses ordres. Il tua le médecin avec sa tronçonneuse, puis l'enterra.

Ainsi, chaque nuit, le médecin sort de terre et déambule dans les allées du château en poussant des cris effroyables.

Le père de la comtesse Natacha et de Katia la sorcière, ne supportant pas tant de malheurs dans son château, mit fin à ses jours et se pendit.

Maintenant, et pour l'éternité, il hante les couloirs de son château, comme son père, grand-père de Natacha et Katia, qui, lors d'une partie de pêche à bord d'une barque, tomba et se noya dans l'étang du château.

Désormais, il hante les marais, transformé en monstre mi-humain, mi-poisson.

Chaque année la comtesse Natacha organise un bal, promettant à ses invités une récompense à celui qui parviendra à conjurer les mauvais sorcilleges afin que les membres de sa famille trouvent enfin le repos éternel.

Mais rassurez-vous, ceci n'est qu'un jeu !

© Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse de, CH-8965 Berikon.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (présence de petites pièces pouvant être avalées ou inhalées). Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.