

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**



COURSE D'ANES

Règle du jeu

Tout joueur qui arrive sur une tête de jockey redouble son point.

Tous les obstacles doivent être franchis d'un seul coup.

Si au début de la partie, un joueur fait 3, *Le Faux Départ*, tous les joueurs doivent recommencer la partie.

Qui va à 10, *La Haie*, retourne d'où il vient.

Qui va à 15, *L'Ane récalcitrant*, y reste pendant que les autres joueurs jouent deux fois.

Qui va à 20, *La Barre*, retourne d'où il vient. Qui va à 21 y reste pendant que les autres joueurs jouent deux fois.

Qui va à 28, *Le Mur*, recommence la partie. Qui va à 29 y reste jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer.

Qui va à 34, *Le Jockey désarçonné*, retourne au numéro 15 où, si ce numéro est occupé par un autre joueur, se place dans un des casiers libres le plus rapproché de ce numéro.

Qui va à 39, *La Rivière*, recommence la partie. Qui va à 40 y reste jusqu'à ce qu'un autre vienne le remplacer. Qui va à 41 est mis hors jeu.

Qui va à 48 gagne la partie

Si un joueur ayant manqué le mur ou la rivière et recommençant la partie, fait 3, il recommence à nouveau. mais sans entraîner avec lui les autres joueurs.



