

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





POUR RIRE ENCORE PLUS !

A tous les parents : organisez un goûter, en réalisant la recette des cookies Winnie. Vous offrirez ainsi à vos enfants un pique-nique inoubliable dans la Forêt des Rêves Bleus.



COOKIES AU MIEL WINNIE

Ingredients

- 250 g de farine
- 1 sachet de levure
- 125 g de beurre ou de margarine
- 125 g de sucre brun
- 1 oeuf
- 1/2 cuillère à café d'extrait de vanille
- 1 cuillère à café de miel liquide

Préparation

1. Préchauffez le four, thermostat 4 ou 180°C. Beurrez un plat à four.
2. Mélangez le beurre et le sucre jusqu'à obtention d'un mélange homogène.
3. Cassez l'oeuf dans un petit saladier, ajoutez la vanille et mélangez le tout.
4. Incorporez cette préparation, petit à petit, au mélange beurre/sucre, et remuez le tout jusqu'à ce que la pâte soit homogène. Puis ajoutez le miel.
5. Ajoutez la moitié de la farine et le sachet de levure et mélangez jusqu'à ce que la pâte soit homogène. Incorporez ensuite le reste de la farine et mélangez pour obtenir une pâte plus solide.
6. Remplissez une cuillère à café de pâte, faites-en une boule et mettez-la sur le plat. Aplatissez un peu la boule avec vos doigts. Réalisez ainsi de 6 à 8 cookies.
7. Placez le plat de cookies à mi-hauteur dans le four et laissez-les cuire 12 minutes environ, jusqu'à ce qu'ils soient bien dorés.
8. Dès qu'ils sont cuits, vous pouvez les retirer du plat à l'aide d'une spatule et les mettre sur une grille afin qu'ils refroidissent. Faites d'autres fournées jusqu'à épuisement de la pâte. Lorsque tous les cookies ont bien refroidi, mettez-les dans un récipient hermétique pour les déguster lors de votre pique-nique.

CANDYLAND



Il se passe quelque chose de vraiment merveilleux dans la Forêt des Rêves Bleus ! Winnie, Tigrou, Porcinet et Bourriquet ont prévu de faire un petit pique-nique et à cette occasion ils voudraient que tu les rejoignes. Mais ils ont besoin de ton aide pour retrouver des friandises tout au long du chemin.

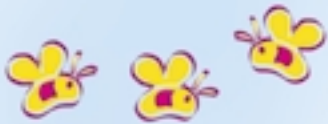
Miam Miam, tu sens l'odeur des cookies qui sortent du four ? Je te conseille de rendre visite à Maître Hibou pour en avoir. Voyons ce que propose Coco-Lapin ? Il a du sucre d'orge dans son jardin, au Chemin de la Menthe. Et les gâteaux et les crèmes glacées ? Porcinet, Maman Gourou et Petit Gourou peuvent sûrement t'aider à les faire. Bien sûr, il n'y a pas de pique-nique sans décoration festive, alors arrête-toi chez Bourriquet : il a des ballons pour tout le monde.



© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works, by A.A. Milne and E.H. Shepherd.
Jeu © 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : conso@hasbro.fr.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

MB
JEUX





BUT DU JEU

Etre le premier joueur à atteindre le lieu du pique-nique : la Forêt des Rêves Bleus.

CONTENU

Plateau
4 pions (Winnie, Tigrou, Porcinet et Bourriquet)
9 scènes
10 supports
64 cartes

ASSEMBLAGE

Aide-toi de l'illustration au dos de la boîte pour l'installation du jeu :

- Détache les 9 scènes.
- Vide les fentes du plateau et insère les 9 supports. Le dernier support est en supplément au cas où tu en perdrais un.
- Fixe chaque scène à un support en prenant soin de les disposer comme indiqué au dos de la boîte.

INSTALLATION DU JEU

- Installe le plateau sur une surface plane.
- Mélange les cartes.
- Place les cartes face cachée pour former une pioche, accessible à tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.

COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES CARTES

A ton tour, pioche une carte et déplace ton pion comme suit :



- **1 rectangle de couleur** : avance ton pion sur la première case de cette couleur.



- **2 rectangles de couleur** : avance ton pion sur la deuxième case de cette couleur.
- **Carte avec une illustration** : avance ou recule ton pion sur la case portant cette illustration.

Après ton tour, place la carte que tu viens d'utiliser à côté de la pioche pour former une pile de défausse.

LES DÉPLACEMENTS LE LONG DU TRAJET

- Déplace-toi toujours dans le sens des panneaux d'indications sauf si tu pioches une carte Illustration qui t'indique de reculer.
- Une case peut être occupée par deux pions à la fois ou plus.
- **Raccourcis** : il y en a deux durant le parcours qui sont le Sentier des Ballons et le Pont sur la Rivière. Si tu t'arrêtes sur la case sous le raccourci, tu peux l'emprunter immédiatement. Déplace alors ton pion à l'autre bout du raccourci et arrête-toi là jusqu'au tour suivant.
- **Cases**  : Attention aux cases Ruche d'Abeilles, Sous la pluie et Ephélant ! Ce sont des cases de pénalité. Si tu tombes sur l'une d'elles, tu es coincé sur cette case jusqu'à ce que tu obtiennes une carte de la même couleur que celle-ci. Par exemple : si tu es sur la case  Sous la pluie, tu dois attendre là jusqu'à ce que tu tires une carte verte (avec un ou deux rectangles).
- **La case Fin** : elle porte des rayures multicolores, tu peux donc t'arrêter dessus quelle que soit la couleur que tu obtiens. Tu peux aussi t'arrêter dessus si tu tires une carte avec deux rectangles et que tu te trouves à une seule case de la fin.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre la case Fin dans la Forêt des Rêves Bleus gagne la partie. Tout le monde peut alors rejoindre Winnie et ses amis pour un goûter exceptionnel !

