Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Variante de jeu plus facile

Pour que le début du jeu soit plus simple, on peut jouer de la manière suivante :
Quand un joueur obtient *«Lilas»* au dé, on n'échange pas les arbres.
Lilas voudra dire que le joueur a le droit de lancer le dé autant de fois qu'il le désire, jusqu'à ce qu'une autre couleurs apparaisse. Il peut avancer son personnage.

Si vous jouez à deux

Pour éviter qu'il y ait trop d'arbres inutiles sur le plan de jeu, sortez-les.

Remarques pédagogiques

Apprendre les couleurs en s'amusant, qui n'aimerait pas cela ! Ce jeu permet aux enfants d'apprendre et à différencier les couleurs, tout en développant leur capacité de concentration et de réflexion :

- premièrement, les couleurs du dé sont identiques, ou non, à celles du plan de jeu,
  deuxièmement, il faut mémoriser les arbres sous lesquels on a déjà regardé,
- enfin, comme plusieurs actions sont possibles, il faut choisir la meilleure.

Essayez de jouer avec les enfants, vous serez étonnés de constater combien de fois ils seront vainqueurs.

© 1995 Disney
Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

La forêt multicolore

Jeu Ravensburger® N° 24 195 8
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans
Auteur: Christine Welz

C'est incroyable ! Quelqu'un a caché des photos de Mickey, Donald, Dingo et Horace dans la forêt. Il voulait certainement leur faire une farce. Le but est de retrouver la photo de son personnage avant que la nuit ne tombe.

Contenu :

1 plan de jeu
4 figurines
4 supports
8 arbres
8 jetons-personnage
1 dé à couleurs

But du jeu

Si tu es le premier à trouver 2 arbres sous lesquelles se trouve la photo de ton personnage et si tu réussis à l'enlever du plan de jeu, tu as gagné.

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les personnages de la planche et les fixer sur des supports. Faites de même avec les jetons-personnage et fixez-les sous les arbres de sorte que le côté imprimé reste visible.

Avant de commencer la partie...

Ouvrez le plan de jeu pour que tous les joueurs le voient bien. Préparez le dé, c'est prêt.

Chaque joueur choisit son personnage préféré et le pose sur la case départ, c'est-à-dire les grands cercles illustrés de personnages situés aux 4 coins du plan de jeu.

On joue toujours avec 8 arbres que l'on mélange bien pour que personne ne sache sous quel arbre se trouve l'illustration. Ensuite, on dispose les 8 arbres sur le plan de jeu aux emplacements prévus (rond avec arbre).

Déroulement du jeu

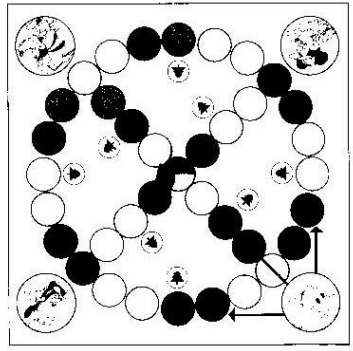
Le plus jeune joueur lance le dé et commence. On continue de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après avoir lancé le dé, tu avances ton personnage dans la direction de ton choix sur la couleur désignée par le dé. Il peut très bien arriver que tu dépasses un autre joueur ou que tu le croises.

● = rouge ● = bleu

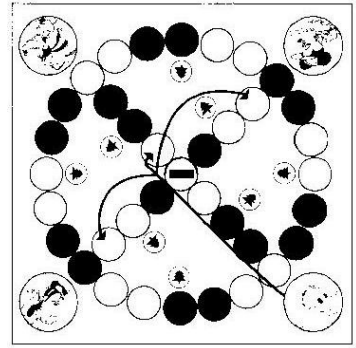
○ = jaune ○ = vert

Donald a obtenu le bleu en jetant le dé et a le droit d'aller sur la case bleu du plan de jeu.



La case multicolore située au milieu du plan de jeu compte pour toutes les couleurs.

Les cases occupées par les joueurs ne comptent pas, il faut continuer jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue au dé.



Donald lance le dé : il obtient le jaune et veut se diriger vers le milieu du plan de jeu. Comme la case du milieu est occupée, il doit aller sur une des trois autres cases jaunes.

Si c'est ton tour, et que tu es placé à côté d'un arbre, tu as le droit de regarder ce qui se trouve en-dessous. Tu ne dévoiles pas ce que tu viens de découvrir.

Si la photo de ton personnage se trouve sous cet arbre, tu peux l'enlever du plan de jeu et le poser devant toi, sinon, tu le reposes sur le plan de jeu.

Deux couleurs du dé ne sont pas représentées sur le plan de jeu :

Lilas :
Ton personnage reste sur place. Tu échanges 2 arbres entre eux sans regarder en-dessous. Si tu a repéré un arbre sous lequel pourrait se trouver ton personnage, tu peux le rapprocher de l'emplacement où tu te trouves.
Ou alors, tu peux déplacer un arbre qu'un autre joueur avait repéré pour qu'il ait plus de mal à le découvrir.

Blanc :
Ton personnage reste sur place. Tu as le droit de découvrir un arbre, si ton personnage se trouve en-dessous, tu n'as pas le droit de le prendre. Toutefois tu peux le mémoriser.

Fin du jeu

Le joueur qui a réussi à prendre le premier 2 arbres du plan de jeu correspondant à sa figurine, a gagné la partie.