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

Qu'y a-t-il dans la boîte ?

- ★ 4 Plateaux, illustrés recto en violet et verso en vert. *(Du côté vert, les illustrations des petits objets sont en couleur ce qui rend le jeu plus difficile).*
- ★ 1 Jeu de 33 cartes avec des princes, des princesses, un sorcier, une sorcière, un dragon, un serpent et la fée « chaussette »
- ★ 1 Sabot à cartes
- ★ 4 Tours
- ★ 4 Cœurs
- ★ des Jetons pailletés pour récompenser les joueurs.

A quoi allons-nous jouer ?

Nous allons chercher sur les plateaux : les princes et princesses, ainsi que les sorciers, sorcières, serpent et dragon qui apparaissent sur les cartes. Mais, attention, le **cœur** se pose sur les **gentils** et la **tour** sur les **méchants** !

Préparons le jeu :

- Retournons les plateaux de jeu pour voir le côté violet.
- Plaçons un plateau devant chaque joueur.
  Tous les joueurs vont jouer sur tous les plateaux.
- Regardons les cartes des princes et des princesses : certaines illustrations se ressemblent mais aucune n'est exactement la même.
  Attention à l'emplacement des couleurs !
- Mélangeons les cartes et posons-les dans le sabot, côté pioche *(côté échancré)* de manière à ne voir que le dos des cartes.
- Posons le sabot au milieu des plateaux.
- Prenons, chacun, un cœur et une tour.
  À deux joueurs, on pose une seule tour au milieu du jeu.

Jouons !

La ou le plus jeune tire une carte et la place face visible à côté du sabot.
Tous les joueurs regardent la carte et se tiennent prêts.

★ C'est un prince ou une princesse ?

Quelle est la couleur des habits et de la couronne ?
Il faut retrouver cette image, avec exactement les mêmes couleurs, sur l'un des plateaux.
Vite, pose ton **cœur** dessus !
Tu as posé ton cœur le premier ?
Tu as **gagné un jeton** pailleté et tu reprends ton cœur.

★ C'est un sorcier, une sorcière, un serpent ou un dragon ?

Alors pose la **tour** dessus !
Tu n'as pas réussi à poser ta tour ?
Si tu en as un, tu as **perdu un jeton** pailleté.
Les joueurs qui ont posé leur tour, la reprennent.
Les cartes sont rejetées dans le sabot, face cachée, côté cartes rejetées.

★ C'est la fée « Chaussette » ! Attention au changement !

Toutes les cartes, rejetées ou à piocher et y compris la fée « Chaussette » sont mélangées puis replacées du côté pioche.

Selon l'envie des joueurs, on décide en début de partie que :

- Chaque joueur passe le plateau situé devant lui au voisin de gauche.
- Chaque joueur se lève pour s'asseoir à la place du voisin de gauche.
- On retourne les plateaux pour jouer sur le côté vert, plus difficile. (Pour les plus jeunes joueurs ou les débutants, mieux vaut continuer du côté violet).

C'est ensuite au joueur placé à gauche de celui qui a joué de tirer une carte.

Variantes :

1. Pour les plus jeunes, on donne un jeton aux joueurs qui ont posé leur tour sur la bonne image.

2. Au début du jeu, chaque joueur reçoit un jeton pailleté.
Chaque joueur devra rendre un jeton (s'il en a un) :

★ S'il touche son cœur ou sa tour avant que la carte ne soit retournée.

- S'il prend le cœur au lieu de la tour ou l'inverse.
- S'il pose son cœur ou sa tour sur une image qui ne correspond pas à l'image de la carte.

3 Quand un sorcier, une sorcière, un serpent ou un dragon apparaît sur une carte, si c'est le joueur qui l'a retournée qui pose sa tour dessus en premier, il reçoit deux jetons au lieu d'un seul.

4 Le joueur qui pioche la fée « Chaussette » prend un jeton au joueur de son choix.

QUI GAGNE ?

Le gagnant est celui ou celle qui aura :

- 10 jetons à 2 joueurs
- 8 jetons à 3 joueurs
- 6 jetons à 4 joueurs,

ou … le plus de jetons quand le temps de la partie (décidé au début du jeu) est écoulé.

Toute l'équipe DUJARDIN,
avec ses usines en Gironde et en Corrèze, vous souhaite de joyeuses parties.

What's in the box ?

- 4 illustrated game boards - purple on one side, green on the other (on the green side, the small pictures of objects are in colour, which makes the game more challenging)
- 33 cards with princes, princesses, a sorcerer, a witch, a dragon, a snake and the "Sock" fairy
- 1 shoe
- 4 towers
- 4 hearts
- Sparkling chips to reward the players

What are we playing ?

We are going to search for the princes and the princesses, as well as the sorcerer, the witch, the snake and the dragon on the cards.
Watch out, the **heart** lands on the **friendly**, and the **tower** lands on the **mean** !

Lets set up the game:

- Lay out the boards purple side up.
- Place a board in front of each player, **but all the players play on all the boards**.
- Look at the princes and princesses cards: certain pictures are alike, but none are exactly the same. Pay attention to where the colours are!
- Shuffle the cards and put them in the shoe, on the drawing side, the cut out one.
- Put the shoe in the middle of the board games.
- Each player takes a heart and a tower. For two players, one single tower is placed in the middle.

Let's play!

The youngest player takes a card and puts it face up next to the shoe.
All the players look at the card and stand ready.

★ Is it a prince or a princess?

What colour are the clothes and the crown?
The goal is to find this picture, with exactly the samecolours, on one of the boards. Quickly put your **heart** on it!
Were you the first to put your heart down? You **win a sparkling** chip and you take your heart back.

★ Is it a sorcerer, a witch, a snake or a dragon?

Then, put your **tower** on it!
You **didn't manage** to put down your tower?
If you have one, you have to **give back one of your sparkling** chips.
The players that put down their tower take it back.
The cards are discarded into the shoe, face down, on the side for used cards.

★ It's the "Sock" fairy! Watch out for the change!

All cards, be they used or in the deck, including the "Sock" fairy are shuffled and replaced in the shoe.

According to the players'mood, they decide at the beginning of the game whether:

- each player passes the board game in front of him/her to the neighbour on the left.
- each player gets up to sit in the left neighbour's seat.
- the boards are flipped over to play on the green, more difficult side.

(for younger players, or for beginners, it' best to continue to play on the purple side).
It's then the turn of the player to the left of the one who played to draw a card.

Alternatives:

1. For younger players, they receive a sparkling chip if they put their tower one the right picture.
2. At the beginning of the game, each player receives a sparkling chip. Each player will have to give up a chip (if he has one) :
   - ★ if he touches his heart or his tower before the card drawn is face up,
   - ★ if he takes the tower or the heart or vice versa
   - ★ if he puts his heart or his tower on the picture that does not match the picture on the card.
3. When a sorcerer, a witch, a snake or a dragon card is drawn, the player who turns it face up wins two chips instead of one - if he is the first to put his tower on it.
4. The player who draws the "Sock" fairy takes a chip from the player of his choice.

Who wins ?

The winner is the one who has:

★ 10 chips with 2 players ★ 8 chips with 3 players ★ 6 chips with 4 players
or ... the greatest number of chips when the game is over (decided at the beginning of the game).

The Dujardin team, with plants located in Gironde and Corrèze (France), wishes you the best of fun!

DUJARDIN INTERNATIONAL
N° SIRET 320 486 780 00010

DUJARDIN