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

SAUVE-QUI-PEUT

De 2 à 4 joueurs
De 4 à 7 ans

BUT DU JEU :

Le but du jeu est d'être le premier à faire évader ses bonshommes du centre de la forteresse jusqu'au bateau qui les attend au pied des murailles.

Pour passer du chemin creux au chemin de ronde, puis pour sauter la muraille il faut grimper sur le dos d'un autre bonhomme.

RÈGLE DU JEU :

Chacun choisit une couleur et prend les 3 bonshommes correspondants.

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, on jette le dé et on avance LE BONHOMME QUE L'ON VEUT (de sa couleur) du nombre de cases indiqué, DANS UN SENS OU DANS L'AUTRE.

Au départ, tous les bonshommes sont regroupés au centre de la forteresse.

Ils entreront dans le jeu les uns après les autres au gré des joueurs.

Ils peuvent se dépasser.

Quand un bonhomme en rattrape un autre, IL GRIMPE SUR SON DOS.

POUR PASSER DU CHEMIN CREUX AU CHEMIN DE RONDE :

Quand un bonhomme en rattrape un autre, il grimpe sur son dos. A son prochain tour, ou plus tard s'il le désire, son joueur le fera passer directement sur le chemin de ronde par la case immédiatement au-dessus de lui, et l'avancera dans un sens ou dans l'autre du nombre de cases indiqué par le dé.

POUR SAUTER LA MURAILLE :

De même, quand un bonhomme en rattrape un autre sur le chemin de ronde, il grimpe sur son dos. A son prochain tour, son joueur lui fera sauter le mur et le placera immédiatement sur le bateau de sa couleur, quel que soit le chiffre indiqué par le dé.

LE PREMIER JOUEUR DONT LES 3 BONSHOMMES SONT ARRIVÉS A LEUR BATEAU EST LE GAGNANT.

REMARQUES :

1) Tout le temps qu'un bonhomme en porte un autre, il est immobilisé, même si cet autre est de sa couleur. Il ne pourra bouger que lorsque l'autre sera parti.
2) A 3 joueurs, chacun prend 3 bonshommes. Une couleur est exclue du jeu. A 2 joueurs, chacun prend 6 bonshommes (2 couleurs). Ces 6 bonshommes sont considérés comme étant de la même équipe. Le gagnant est le joueur qui amènera le premier 4 bonshommes à son bateau.
3) Quand un bonhomme reste seul sur le chemin creux, il n'a plus de possibilité d'en sortir et n'a plus le droit de se déplacer. Il est neutralisé.
4) Les joueurs, tant qu'ils en ont la possibilité, doivent déplacer un de leurs bonshommes, même si le seul déplacement possible ne leur convient pas.

INSTRUCTIONS DE MONTAGE :

Le chemin de ronde et le plan représentant la mer sont prédécoupés.

Pour constituer le jeu, il suffit de les découper et de les fixer sur le fort à l'aide des pastilles adhésives double face jointes au jeu, en sachant que :

- la partie jaune se trouve au milieu du fort,
- la partie rouge se trouve au-dessus,
- la mer se trouve autour du fort.

© MIRO-MECCANO - France - 1982
Tous droits réservés

Miro-Meccano