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 (Saône-et-Loire), 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.

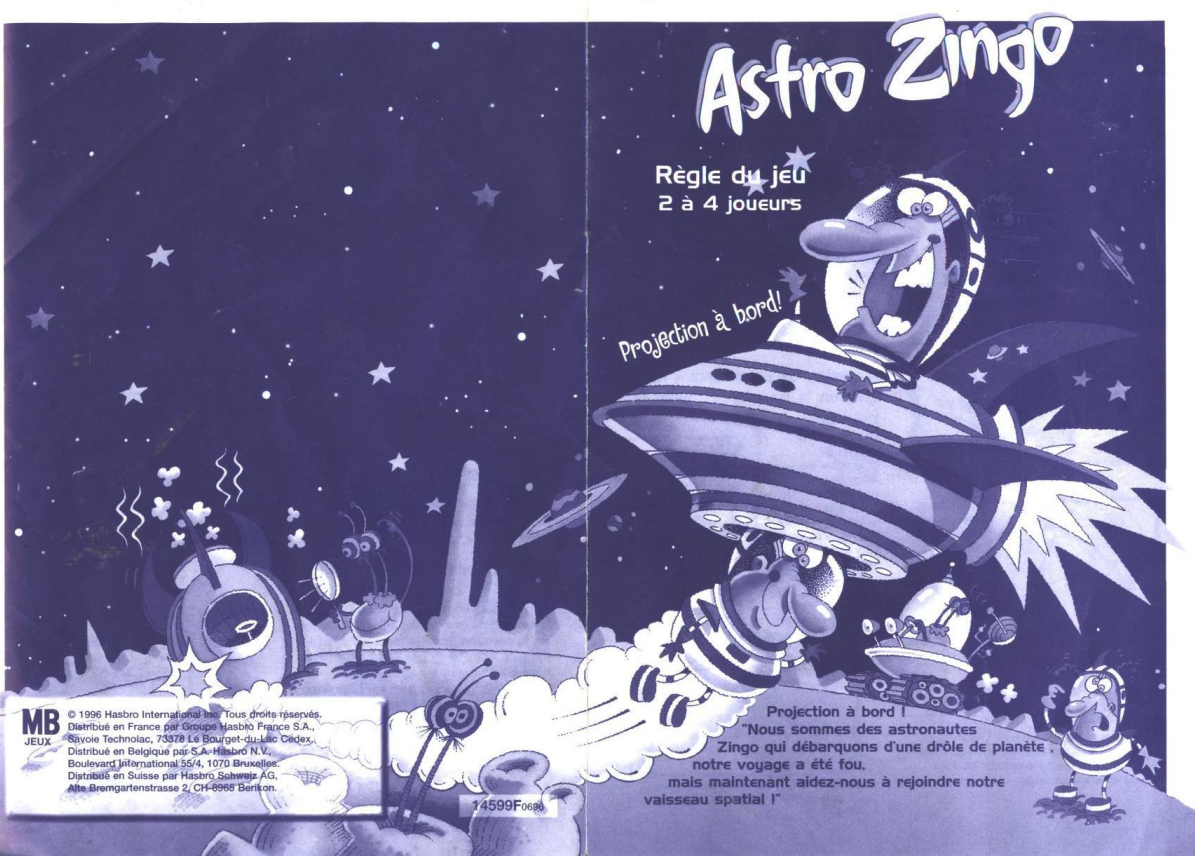
ESCALE À JEUX

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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★


Astro Zingo
Règle du jeu
2 à 4 joueurs
Projection à bord !
Projection à bord !
"Nous sommes des astronautes
Zingo qui débarquons d'une drôle de planète.
notre voyage a été fou,
mais maintenant aidez-nous à rejoindre notre
vaisseau spatial !"
MB JEUX
© 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A.,
Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Berikon.
14599F0696

CONTENU

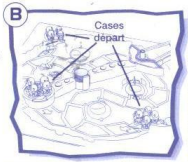
Un vaisseau spatial (en 6 parties), 2 bases, un tube support du vaisseau, une soufflerie "propulseur", un tube flexible, une canule en forme de L; un plateau de jeu, 12 pions Astro Zingo, une flèche tournante et la base, une feuille d'autocollants, une feuille carton prédécoupée, un tube de connexion.

ASSEMBLAGE

Regarde les diagrammes sur les côtés de la boîte.

INSTALLATION DU JEU

1 ☆ Mélange les 10 jetons en carton et place-les face cachée dans le support de la longue base (voir schéma A).



2 ☆ Chaque joueur choisit 3 pions Astro Zingo de la même couleur et les place chacun sur les 3 cases départ. Voir schéma B.

S'il y a moins de quatre joueurs, enlève les pions restants du jeu.

BUT DU JEU

Etre le premier à s'échapper de la planète en déplaçant le plus vite possible ses trois Astro Zingo vers la rampe de lancement pour les projeter dans leur vaisseau.

POUR JOUER

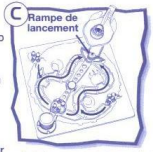
Choisis un joueur pour commencer la partie. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche).

Se déplacer sur le plateau de jeu:

A ton tour, tourne la flèche et déplace un de tes Astro Zingo le long du parcours d'autant de cases que te l'indique la flèche.
Où que tu sois sur le plateau , essaie de te déplacer en direction de la rampe de lancement. Voir schéma C. Tu peux déplacer un pion différent à chaque tour. Plusieurs pions peuvent partager une même case.

Nacelles de raccourci – le chemin le plus court vers la maison :

Utilise-les pour essayer de rapprocher tes Astro Zingo de la rampe de lancement ! Tu peux te déplacer en avant ou en arrière le long du parcours pour atteindre la nacelle et tu n'as pas besoin d'obtenir le nombre exact de points pour arriver sur la case (exemple : si tu fais 4 et que la nacelle est à 3 cases, tu peux t'arrêter dessus). Voir schéma D.



Suis le parcours jusqu'à la rampe de lancement

Tu tombes sur un 4. Tu peux déplacer ton pion au dessus de la nacelle ou continuer le long du parcours comme indiqué.

Quand tu t'arrêtes sur la nacelle, prends un jeton au sommet de la pile...

☆ Si tu tires le jeton "collision du vaisseau" ou le jeton "monstre", pas de chance ! Déplace ton pion immédiatement sur la case correspondante et ton tour est terminé.

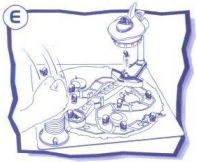
Lors du prochain tour, tourne la flèche pour déplacer n'importe lequel de tes pions sur le parcours.

☆ Si tu tires un jeton "propulsion", place ton pion sur la rampe de lancement et suis les instructions suivantes.

Jetons utilisés: Place-les dans une pile près de la rampe de lancement. Si tous les jetons sont utilisés durant le jeu, mélange la pile mise de côté et place les jetons face cachée au centre de la longue base.

Déplacement au-dessus de la rampe de lancement:

Tu n'es pas obligé de faire le nombre exact de points avec la flèche pour arriver sur la case rampe de lancement. Place ton pion Astro Zingo sur le support. Puis frappe fermement sur la soufflerie "propulseur" pour projeter ton pion dans le vaisseau spatial! Voir schéma E. Si ton Astro Zingo manque l'entrée du vaisseau, ton tour est maintenant terminé. Tu auras à nouveau le droit de tenter ta chance au tour suivant.



AVERTISSEMENT !

Ne tire pas de projectiles ! Utilise seulement les pions prévus à cet effet.

POUR GAGNER

Si tu es le premier joueur à mettre tous tes Astro Zingo dans le vaisseau spatial, tu gagnes la partie !

Pour jouer encore

Ouvre le bas du vaisseau spatial pour relâcher les Astro Zingo. Voir schéma F. Puis place les Astro Zingo à nouveau sur les cases départ et remets en place le bas du vaisseau spatial.