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 ★★★

POUR DÉLIVRER CODY

- Placer sa figurine sur l'un des quatre rochers qui entourent la montagne.
- Au tour suivant, jouer un jeton envol (le remettre à la pioche) et monter sur le nid.
- Au 3e tour, descendre sur l'un des rochers de l'autre côté de la montagne et prendre Cody avec soi (seul 1 joueur peut se trouver sur le nid).
- Aux tours suivants, le joueur doit ramener Cody au plus vite à sa maison.

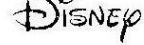
FIN DE PARTIE

Le joueur qui le premier ramène Cody à sa maison gagne la partie.

JEUX NATHAN

CE 1991 DISNEY - JEUX NATHAN S.A. - 3/5 avenue Galieni - 94250 Gentilly
Droits réservés pour tous pays MADE IN FRANCE

057 116

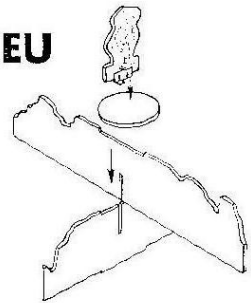


JEUX NATHAN

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu
- 2 montagnes
- 1 nid
- 4 figurines Bernard et Bianca
- 1 figurine Cody
- 68 jetons
  - 7 Monsieur Leach, 7 Camions-prisons, 4 Joanna, 4 Crocodiles (fond violet)
  - 7 Kangourous, 7 Serpents, 7 Libellules (fond vert)
  - 5 Albatros, 6 Aigles (fond bleu)
  - 6 Jake
  - 4 Œufs
  - 4 Chemins

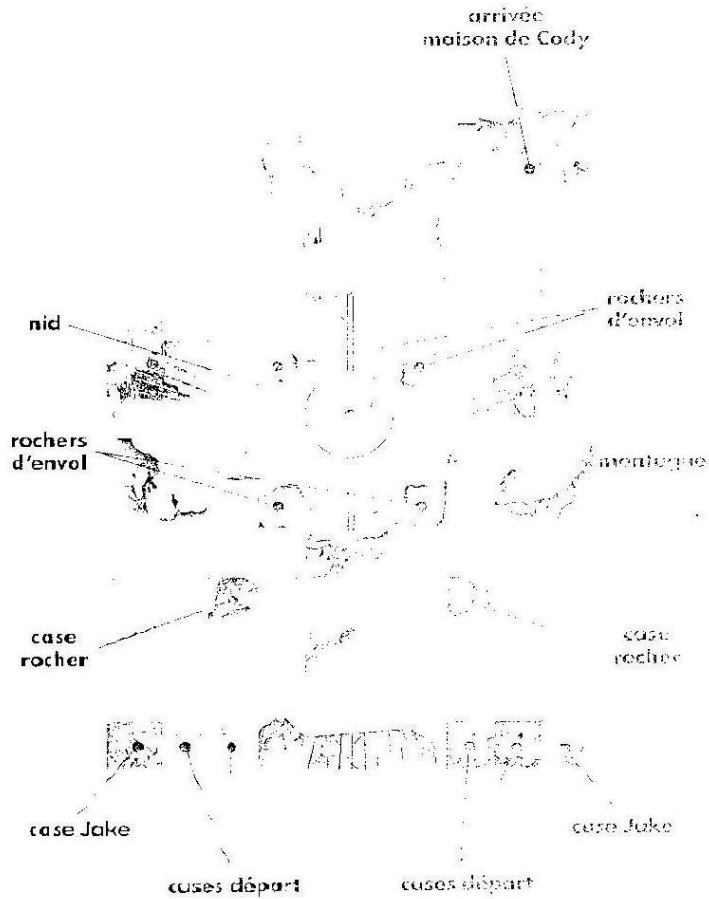
PRÉPARATION DU JEU



- Le plan de jeu
  - le déplier au milieu des joueurs, croiser les deux "montagnes" et les placer au centre (dans les fentes),
  - mettre le "nid" au-dessus des montagnes,
  - mettre Cody dans le nid (voir croquis).
- Mélanger tous les jetons sans les regarder, et les disposer, face cachée, sur toutes les cases du plan de jeu (sauf sur les 2 cases rochers et les 2 cases au-dessus des cases Jake).
- Chaque joueur choisit une figurine Bernard et Bianca et la place sur la case départ de même couleur.

BUT DU JEU

Le pauvre Cody est perché sur un nid au sommet ce la montagne !
Il faut parvenir à le délivrer et à le raccompagner au plus vite à sa maison.
Mais le retour est semé d'embûches !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Le plus jeune joueur commence la partie : on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

• A tour de rôle, chaque joueur avance sa figurine sur le plan de jeu :

– on peut la déplacer dans la direction de son choix (même en diagonale) mais de 1 case seulement (sauf avec un jeton déplacement) ;

– on peut poser une figurine sur : une case vide, un jeton non découvert, une case départ, une case Jake ; mais on ne peut pas la poser sur les jetons découverts ou sur une case déjà occupée.

Remarque : on ne peut franchir la rivière qu'en passant sur le chemin de pierres ou le pont.

• Après son déplacement, le joueur choisit un jeton (non découvert) situé à 1 case de sa figurine et le retourne :

– les jetons à fond vert ou bleu sont gardés par le joueur.

– tous les autres jetons sont laissés sur les cases, face découverte.

LES JETONS

Jetons déplacement (fond vert) et envol (fond bleu)
Ils sont gardés par les joueurs. Dès le tour suivant ou quand ils le souhaitent, ils peuvent les jouer.
Une fois joués, ils sont remis dans la pioche.

Kangourou, Serpent, Libellule ils permettent un déplacement plus rapide : de 4 cases avec le Kangourou, de 3 cases avec le Serpent, de 2 cases avec la Libellule.

Albatros, Aigle ils servent à monter sur la montagne (voir "délivrer Cody").

Jetons violet
Ils sont laissés sur leur case et pénalisent celui qui les retourne :

Crocodile le joueur retourne à la case départ, mais conserve Cody s'il le possède déjà.

Joanna le joueur remet un de ses jetons dans la pioche.

Camion-prison ce jeton renvoie Cody en haut de la montagne, quel que soit le joueur qui le possède à ce moment-là.

M. Leach le joueur retourne à la case départ et perd tous ses jetons, et Cody, quel que soit le joueur qui le possède, est remis en haut de la montagne.

Jetons parade
Ils sont gardés par les joueurs.

Jake il permet l'échange avec l'un des jetons de la pioche, au choix.

Œuf il neutralise Joanna ; quand le joueur retourne un jeton Joanna, il le recouvre par le jeton œuf (et ne perd donc pas de jeton).

Chemin il permet de recouvrir un jeton violet (situé à une case de son pion) et de se placer dessus.

Remarques
– à chaque tour de jeu, on ne peut utiliser qu'un seul jeton et ne réaliser qu'une seule action.
– le déplacement des figurines est obligatoire.
Si une figurine se retrouve bloquée, entourée de jetons violets (sans posséder de jetons déplacement), elle retourne directement à la case départ).

LES CASES JAKE

Une case Jake permet au joueur qui pose sa figurine dessus de prendre un jeton au choix dans la pioche.