

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



5 à 10 ans

2 à 4 joueurs

BILLE DE CLOWN®

Cases "TROC"

Quand un joueur tombe sur l'une de ces 2 cases, il peut prendre à n'importe lequel de ses adversaires une pièce de son déguisement qu'il ne possède pas déjà.

Par exemple, si le joueur ne possède pas de nez et qu'il tombe sur une case "troc", il peut prendre le nez de n'importe quel joueur qui possède déjà un nez. Les 2 joueurs échangent alors le nez de leur modèle respectif.

N.B : si la pointe de la flèche s'arrête entre 2 cases, il convient de relancer la flèche.

Chute d'accessoires du déguisement

Si un accessoire quelconque du déguisement tombe lorsque le joueur est en train de fixer un nouvel accessoire sur ses lunettes, le ou les accessoires venant de tomber sont considérés comme perdus et doivent être remis en jeu.

Faites donc attention de fixer correctement sur les lunettes chacun des accessoires.

Il est recommandé d'ôter ses lunettes pour fixer chacun des nouveaux accessoires de déguisement et de se servir d'un miroir pour vérifier la bonne remise en place des lunettes.

(La présence d'un adulte est conseillée lorsque des enfants de moins de 8 ans prennent part au jeu).

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu avec 1 flèche tournante
- 4 plaques de création de modèles (pièces interchangeables entre les plaques)
- 4 paires de lunettes en plastique (rouges, bleues, vertes, jaunes)
- 4 paires d'oreilles
- 4 paires de sourcils (2 sortes différentes)
- 4 nez
- 4 moustaches (2 sortes différentes)
- 1 règle de jeu détaillée.

But du jeu

Etre le premier joueur à s'être déguisé le visage exactement de la même manière que le modèle qu'il a créé en début de partie.

Mise en place du jeu

Soulever le plateau de jeu et étaler sur une table tous les composants.

Remettre le plateau en place dans la boîte.

Enfoncer l'axe de la flèche dans l'orifice central du plateau de jeu. Dégrapper tous les accessoires en plastique, en utilisant éventuellement (et sous la surveillance d'un adulte) des ciseaux à bouts ronds.

Emboîter les branches dans les lunettes correspondant à leur couleur (voir schéma ①).

Séparer les différentes pièces de puzzle des plaques de carton et constituer 6 piles différentes (1 pile de cadres, 1 pile de nez, 1 pile d'oreilles, etc...), faces cachées.

Déroulement de la partie

Chaque joueur prend au hasard une pièce de puzzle dans chacune des 6 piles. Il crée alors son modèle en emboîtant les 5 pièces de puzzle dans la plaque servant de cadre (1 paire de lunettes, 1 nez, des oreilles, des moustaches, des sourcils).

Prendre la paire de lunettes de couleur correspondant à celle du modèle. Ajuster le réglage des branches de cette paire de lunettes à son visage, et mettre ces lunettes.

Déterminer par un moyen approprié quel joueur commencera. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, chaque joueur lance la flèche qui doit au moins effectuer 2 tours de cadran avant de s'arrêter.

Si la pointe de la flèche s'arrête sur une case qui représente un des éléments du déguisement de son modèle (par exemple le même nez que celui qui est sur son modèle), le joueur prend cet élément et le fixe sur ses lunettes, (comme précisé dans le schéma). C'est alors au joueur situé immédiatement à sa gauche de jouer.

Si la pointe de la flèche s'arrête sur une case qui ne correspond pas à un des éléments du déguisement de son modèle, le joueur passe la main.

Chaque joueur joue ainsi à son tour, jusqu'à ce que l'un d'entre eux ressemble complètement à son modèle.

