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

LE PAREUSSEUX

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

Un plateau de jeu (voir fin de page)

6 pions paresseux en bois

12 pastilles ronflement en carton

25 cartes évènement

Dos des cartes évènements

Exemple de carte évènement

Toutes les cartes sont écrites en français et en anglais
Voir fin de page pour le texte de toutes les cartes.

1 dé à six faces spécial (ci-dessous les six faces du dé)

RÈGLE DU JEU:

Préparation et début de la partie:

- Mélangez bien les cartes et placez-les, face cachée, sur le tapis de jeu, à l'intérieur du rectangle rouge.
- Chaque joueur choisit un pion Paresseux et reçoit 2 pastilles Ronflements. Tous les Paresseux sont placés ensuite dans le nid, au centre du tapis de jeu.
- C'est le plus jeune joueur qui commence la partie. Le joueur placé à sa gauche joue en second, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie:

Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé et fait avancer son pion ou celui d'un autre joueur, au choix.

1,2 ou 3	Le joueur avance un pion d'une, deux ou trois cases.
-1	Le joueur recule un pion d'une case.
2+3	Le joueur a le choix entre avancer un pion de 5 cases ou bien avancer deux pions: l'un de 2 cases et l'autre de 3.
	Le Paresseux donne le droit de réveiller un pion en enlevant la pastille Ronflements qui s'y trouve. Si le joueur ne peut réveiller aucun pion, il prend une pastille Ronflements parmi celles déjà utilisées. Si aucune pastille n'a été utilisée, il passe son tour.

Les Ronflements

A tout moment de la partie, un joueur peut décider d'endormir son pion en posant dessus l'une de ses pastilles Ronflements. Un pion endormi ne peut jamais être déplacé, que ce soit par le dé ou par une carte. Pendant que son Paresseux dort, le joueur continue de lancer le dé normalement et de faire avancer les autres pions.
Pour réveiller un pion, il faut soit faire apparaître le Paresseux au dé, soit utiliser une carte adéquate. Quand un pion est réveillé, la pastille ronflements est mise sur le nid.

Les pions superposés

Au cours du jeu, plusieurs Paresseux peuvent se retrouver sur la même case. Les pions sont alors placés les uns sur les autres dans l'ordre d'arrivée. Mais, ATTENTION! Seul le premier pion de chaque pile (le pion visible) peut être déplacé ou réveillé, que ce soit par le dé ou par une carte. Il est donc très intéressant d'être recouvert par un ou plusieurs pions adverses si l'on veut perdre le plus de temps possible...

Les cases du parcours

- Les cases jaunes sont des cases normales.
- Il est interdit de s'arrêter sur les cases noires. Un joueur ne peut pas déplacer un pion s'il termine sur une case noire. A part cela, les cases noires sont comptées normalement.
- Lorsqu'un pion Paresseux s'arrête sur une case rouge, son propriétaire tire une carte Événement et applique immédiatement les instructions qui s'y trouvent. La carte est remise ensuite sous la pile. Certaines cartes peuvent être gardées en réserve et jouées plus tard.

Cas particuliers

- On ne tire pas de carte Événement sur une case rouge lorsque la case est déjà occupée par un autre pion.
- Si un joueur n'a pas d'autres pions à déplacer que le sien, il est obligé de le faire. La même règle s'applique lorsqu'un joueur doit réveiller un pion (résultat Paresseux au dé ou carte Événement) et que seul le sien est visible.

L'arrivée

Dès qu'un pion Paresseux atteint le nid (il n'est pas nécessaire de faire le chiffre exact), son propriétaire est éliminé de la course et ne peut plus lancer le dé. Le gagnant est le dernier joueur à rester en jeu, après que tous les autres aient rejoint le nid.

Texte des cartes évènements:

Recule un pion adverse de 3 cases.
Avance de 4 cases ou lance 2 fois le dé et avance du total des points.
Tu passes ton prochain tour sans lancer le dé.
Tu perds un pion ronflement.
Place toi sur le pion juste derrière toi, s'il y en a un.
Donne un pion ronflement à un autre joueur.
Échange ta place avec celle d'un autre pion.
Réveille immédiatement tous les pions endormis.
Conserve cette carte. Quand tu la joues, tu double le dernier dé lancé.
Réveil un joueur ou prend un pion ronflement à un autre joueur.
Avance de 2 cases ou tire une autre carte.
Recule d'une case ou avance un pion adverse de 4 cases.
fais avancer ou reculer un pion adverse sur ton propre pion.
Conserve cette carte et réveille un pion en la jouant au moment voulu.
Fais reculer un pion adverse de 6 cases.
replace toi sur la case que tu viens de quitter.
Avance de 8 cases ou lance 4 fois le dé et avance du total des points.

Place-toi en dernière position.
Tu endors le pion d'un autre joueur avec l'un de tes pions ronflement.
Place-toi sur le pion situé devant toi.
Avance ou recule d'une case.
Chaque joueur lance une fois le dé et déplace ton pion en conséquence.
Fais avancer un pion adverse de 3 cases.
Recule de 2 cases ou tire une autre carte.
Place toi en première position.
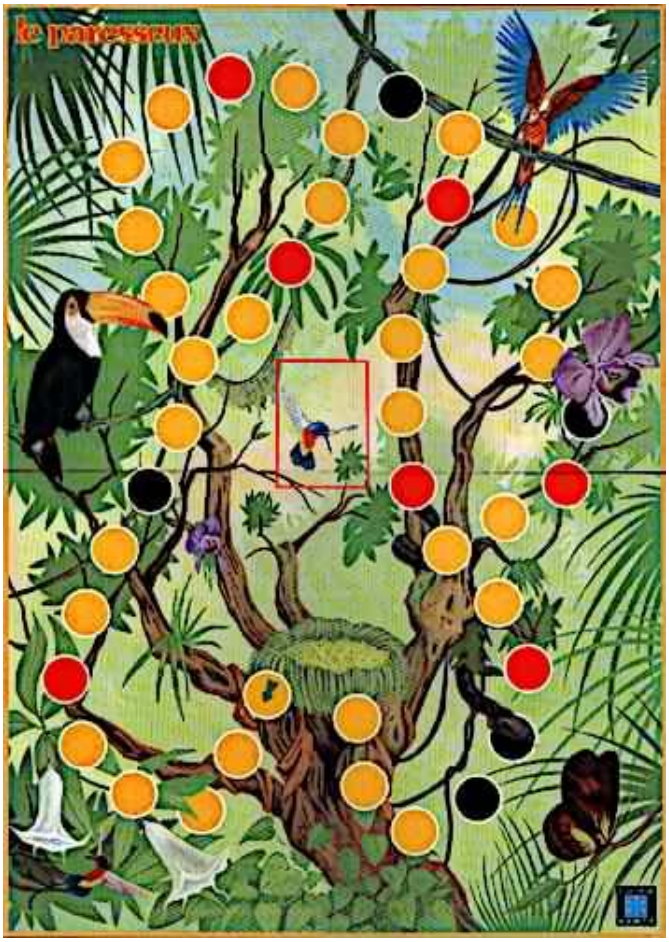
Photo du plateau de jeu (taille réel = 55 x39 cm)