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

Il n'était qu'un lionceau,
vivant dans une vallée tranquille au pied
du Kilimandjaro, lorsqu'il quitta Pride Rock.
Il ne savait pas encore qu'il allait devoir
affronter de terribles dangers,
rencontrer de nouveaux amis
et qu'il était destiné à prendre
la place de son père sur le trône,
pour devenir

Disney's

LE ROI LION

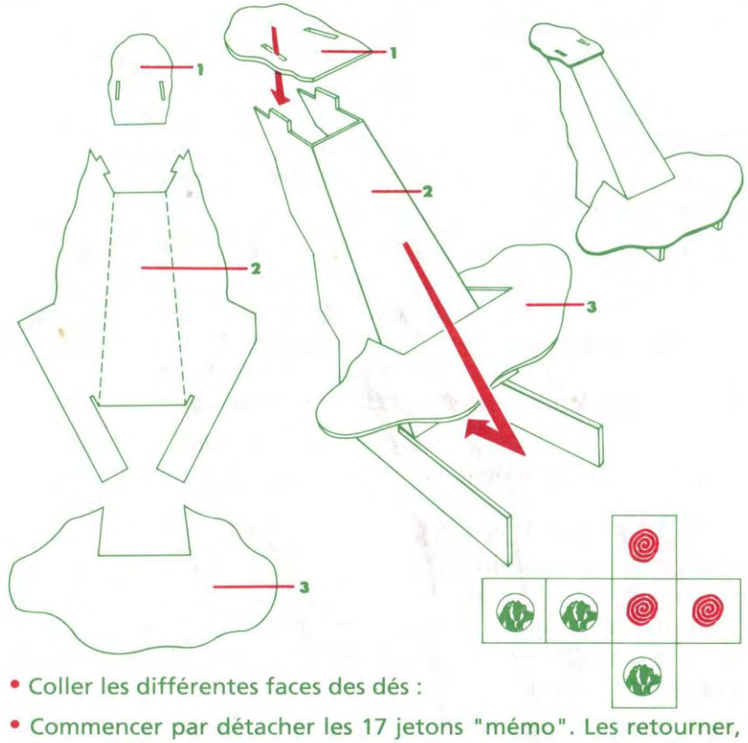
JEUX NATHAN

BUT DU JEU

Être le premier à revenir à Pride Rock, le rocher sur lequel trône le Roi Lion, avec chacun des 4 jetons "mémo" représentant les amis du Roi Lion.

PRÉPARATION DU JEU

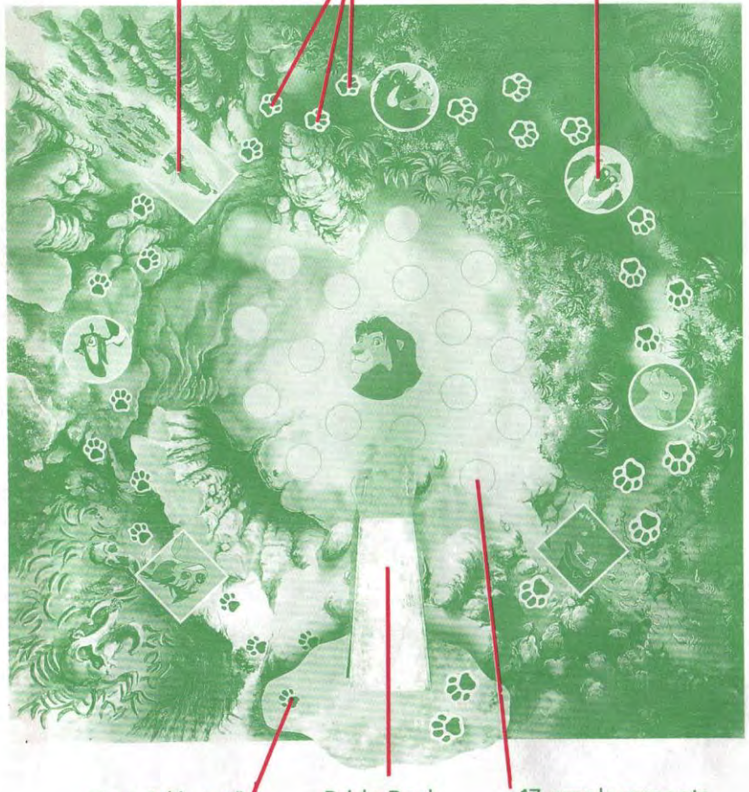
- Monter le décor en volume sur le plateau :



- Coller les différentes faces des dés :
- Commencer par détacher les 17 jetons "mémo". Les retourner, face cachée, bien les mélanger et en mettre un sur chaque emplacement représenté au centre du plateau.
- Chaque joueur choisit un pion "Roi Lion" et le place sur la première case du parcours "départ", au pied de Pride Rock.

L'aventure peut commencer...

LE PLATEAU DE JEU



Un jeu de société pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans
Durée approximative d'une partie : 30 minutes

Création de Max Gerchambeau

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu avec un décor en volume à monter
- 4 pions "Roi Lion" représentant notre héros jeune puis adulte

- 17 jetons "mémo" dont :

- 1 jeton "Scar"
  Méchant et cruel, il ne pense qu'à s'emparer du trône.

- 4 jetons "Zazu"
  Le digne et fidèle conseiller du Roi Lion.

- 4 jetons "Pumbaa et Timon"
  Les amis inséparables, toujours prêts à foncer pour aider le futur Roi Lion.

- 4 jetons "Rafiki"
  Le vieux sage qui veille sur la destinée du lionceau.

- 4 jetons "Nala"
  L'amie d'enfance du lionceau, qu'il allait retrouver encore plus majestueuse qu'avant.

- 2 dés "Rafiki"
- 1 toupie "grigri"
- 1 notice

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs choisissent qui commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance les 2 dés :

- S'il obtient 2 faces "tourbillon", il ne bouge pas et passe les dés au joueur suivant.
- S'il obtient au moins 1 face "Rafiki", il peut choisir de faire avancer son pion ou de relancer les dés.

Chaque face "Rafiki" obtenue permet d'avancer d'1 **case.** Quand un joueur décida de relancer les dés, le nombre de faces "Rafiki" est additionné. Il peut ainsi relancer les dés, autant de fois qu'il le veut, jusqu'à ce qu'il obtienne un nombre de cases de déplacement qui lui convienne. Mais, attention ! s'il obtient **2 faces "tourbillon"**, il **perd tout** et doit passer son tour !

Exemple : *Le joueur lance les dés et obtient "tourbillon" et "Rafiki". Il a obtenu 1 face "Rafiki" et peut choisir d'avancer d'1 case ou de relancer les dés. Il décide de relancer les dés et obtient 2 "Rafiki". Il obtient 2 nouvelles faces "Rafiki" et peut donc se déplacer de 3 cases en tout. C'est ce qu'il choisit de faire. S'il avait obtenu 2 faces "tourbillon", il aurait tout perdu et aurait passé son tour.*

Il est permis de passer par-dessus un autre pion.

Une fois qu'il a fini de jouer, c'est au tour du joueur suivant...

LES DIFFERENTES CASES DU PARCOURS

- **Les cases "empreintes"**

Ce sont des cases "normales". Il ne s'y passe rien, mais sur ces cases ne peut stationner d'un seul pion. Si un joueur tombe sur une case déjà occupée, il place son pion sur **la première case libre suivante.**

- **Les cases "épreuve" et les cases "rencontre"**

Le joueur qui arrive sur un de ces deux types de cases doit **obligatoirement s'arrêter** et attendre le tour suivant.

Pour pouvoir s'arrêter sur ces cases, il faut, en plus, obtenir le nombre **exact** de cases : le joueur qui obtient trop de faces "Rafiki" et dépasse une case sur laquelle il doit s'arrêter, ne se déplace pas et passe la main. Il faut donc bien calculer les risques avant de relancer les dés...

Ces cases se distinguent par leur forme, mais aussi par le moyen de pouvoir en repartir :

- **Les cases "épreuve"**

Pour pouvoir repartir de ces cases, le joueur, quand vient de nouveau son tour, lance **la toupie "grigri"** une fois. S'il obtient une **patte verte,** il peut relancer les dés pour essayer de repartir, sinon, il reste en place et passe la main.

- **Les cases "rencontre"**

Pour pouvoir repartir de ces cases, le joueur, quand vient de nouveau son tour, retourne un des **jetons "mémo",** au centre du plateau :

- **S'il correspond au personnage figurant sur la case sur laquelle il se trouve,** il pose le jeton, face visible, devant lui et peut relancer les dés.
- S'il ne correspond pas, le joueur le replace, face cachée, sur n'importe quel emplacement libre et passe la main. Au tour suivant, il devra de nouveau retourner un jeton.

Il est donc important de mémoriser qui se cache sous chaque jeton pour ne pas perdre de temps. Attention, il faut aussi éviter le jeton "Scar".

Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul jeton d'un même personnage.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur parvient directement sur la dernière empreinte. Il a triomphé de Scar. Il est LE ROI LION et peut poser son pion au sommet de Pride Rock.

JEUX NATHAN

© Disney - © 1994 - JEUX NATHAN S.A. 3 - 5, avenue Gallieni - 94250 Gentilly - FRANCE. Droits réservés pour tous pays. Fabriqué en France.