

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

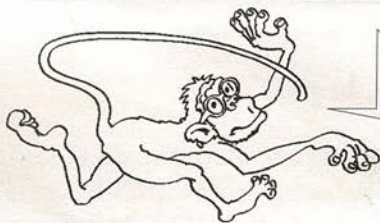


1,2,3 j'irai dans les bois...

Jeu de société pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Je m'appelle Zoupy, je ne sais pas si vous me connaissez déjà. Aujourd'hui, nous allons tous ensemble cueillir des cerises et bien sûr, elles seront toutes rouges.

Au fait, méfiez-vous de moi, je suis très gourmand et je risque de toutes les manger...



Création Los Rodriguez

Illustration

Los Rodriguez et Titou

Collection dirigée par
Week End Games - France

Copyright

Los Rodriguez / Week End Games 1994

Fabriqué en France par

IGD Nancy - 54120 Baccarat - 83.75.38.33

EGD
Editions Gilles Defoly

Il faut traverser le plus rapidement possible toutes les cases et être le premier à faire parvenir ses 3 pions sur la case Arrivée.

Le matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé à 12 faces
- 1 règle de jeu
- 12 pions : 3 de chacune des 4 couleurs

Le début de la partie

- Le plateau est posé au centre de la table. Il est constitué de 6 cases : Départ - 1/2/3 Bois - 4/5/6 Cerises - 7/8/9 Panier neuf - 10/11/12 Toutes rouges - Arrivée.
- Chaque joueur choisit sa couleur et pose les 3 pions correspondants sur la case Départ.
- Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le déroulement de la partie

- ◆ A son tour, chaque joueur lance le dé.
 - Un résultat de 1-2 ou 3 correspond à la case Bois.
 - Un résultat de 4-5 ou 6 correspond à la case Cerises.
 - Un résultat de 7-8 ou 9 correspond à la case Panier neuf.
 - Un résultat de 10-11 ou 12 correspond à la case Toutes rouges.
- ◆ Les pions se déplacent d'une case à une autre case adjacente, en avant ou en arrière.



Il suffit de suivre les flèches ! De la case Départ, ton pion ne peut aller que sur la case 1/2/3 Bois.

- ◆ Si le résultat du dé permet au joueur d'avancer l'un de ses 3 pions, il effectue le déplacement.



Pour commencer, il te faut donc obtenir 1, 2 ou 3 sur le dé pour avancer un pion. Au tour suivant, si tu tires 4, 5 ou 6, ton pion avancera de nouveau d'une case.

- Par contre, s'il fait avancer l'un de ses pions et qu'il arrive sur une case également occupée, il peut continuer comme précédemment : il peut avancer ou reculer d'une case l'un des pions placés sur cette case (celui qui vient d'arriver, un autre à lui ou un adverse).



Tu vas voir qu'ainsi un pion encore sur le Départ peut faire le parcours complet sur un jet de 1, 2 ou 3 si toutes les cases sont occupées.

- ◆ Le dé ne permet pas d'atteindre directement la case Arrivée (il n'y a pas de face "Arrivée" !). Un pion ne pourra donc y pénétrer que si la case 10/11/12 Toutes rouges est occupée lorsque le joueur y amène son pion et qu'il choisit de l'avancer.



C'est pourquoi il vaut mieux essayer de placer le pion d'un adversaire sur la case 10/11/12 Toutes rouges. Si tu as un pion à toi sur cette case, il faudra le faire reculer sur un jet de 7, 8 ou 9 pour qu'il ne soit pas bloqué.

- ◆ Si le joueur ne peut pas avancer l'un de ses pions, il peut être obligé d'en reculer un.



Tu tires au dé 4, 5 ou 6, tu n'as pas de pion sur la case 1/2/3 Bois mais tu en as un sur la case 7/8/9 Panier neuf : tu dois le reculer d'une case.

- ◆ Il n'y a pas de limite au nombre de pions sur une même case.
- ◆ Si le pion arrive sur une case déjà occupée : le joueur peut avancer ou reculer d'une case l'un des pions placés sur cette case (celui qui vient d'arriver, un autre à lui ou un adverse).

En général, il vaut mieux avancer un pion à toi et reculer un pion adverse, sauf pour la case 10/11/12 Toutes rouges, tu verras pourquoi plus loin !



- Si le joueur fait reculer un pion, il ne le déplace que d'une case.

- ◆ Il est possible de faire reculer un pion jusqu'à la case Départ mais un pion sur la case Arrivée ne bouge plus, il est sauvé.

La fin de la partie

Le premier joueur qui fait arriver ses 3 pions gagne la partie. Le jeu s'arrête immédiatement.

