

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

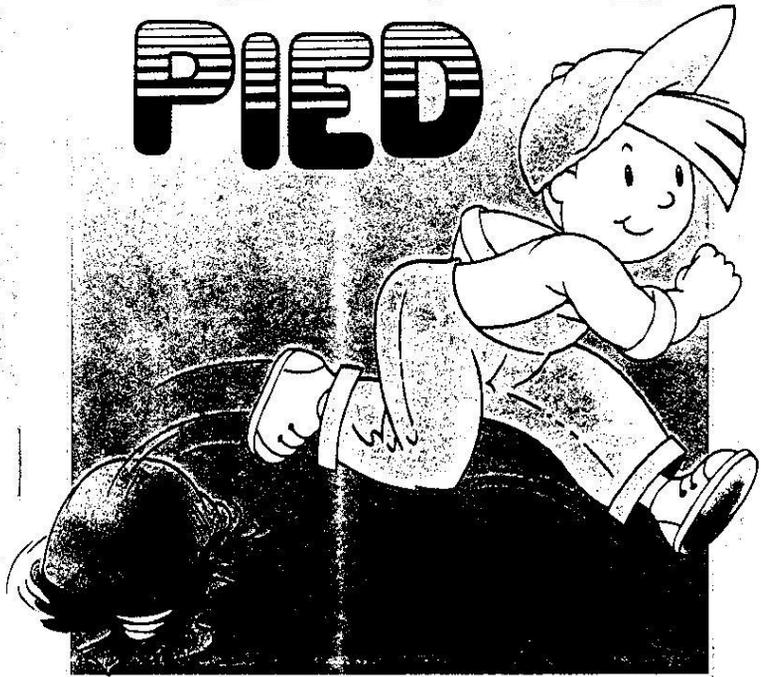
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



À CLOCHE PIED



©1987 JEUX NATHAN S.A. PARIS FRANCE.
Droits réservés pour tous pays.
Made in France.
01/01/1987

055113

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu à glissières : le ruisseau.
- 10 réglottes coulissantes prédécoupées, comportant chacune 4 pierres de couleurs différentes.
- 4 personnages prédécoupés.
- 4 socles (en grappe).
- 1 dé spécial : deux faces "1", deux faces "2", deux faces "3".

Lors de la première utilisation du jeu, détacher les éléments prédécoupés et les socles.

BUT DU JEU

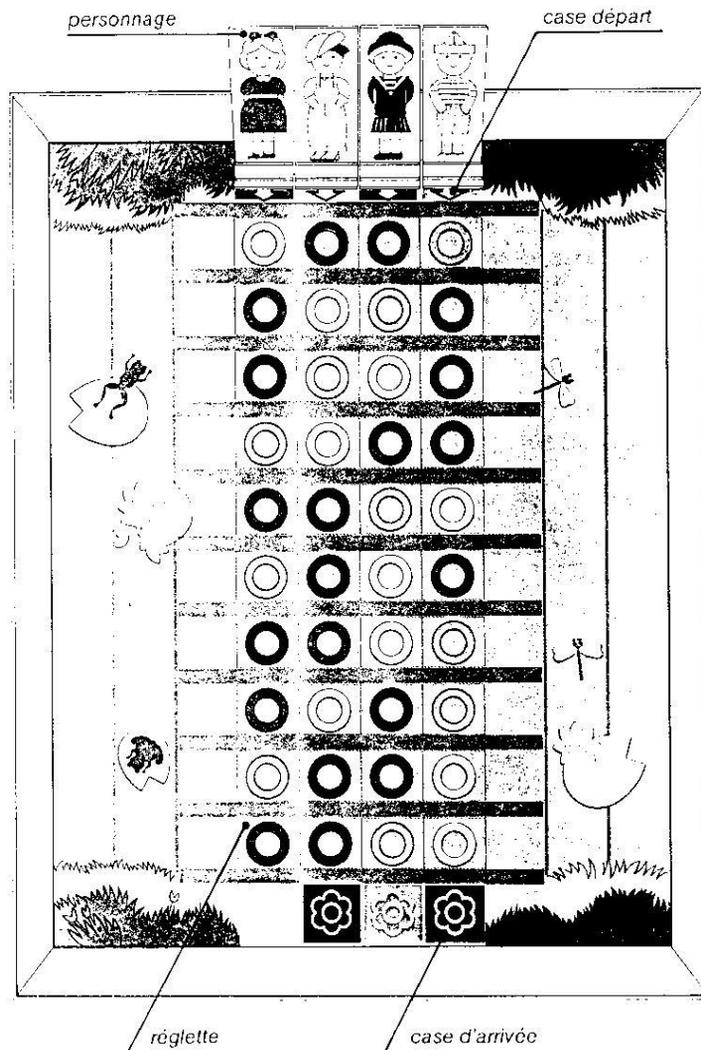
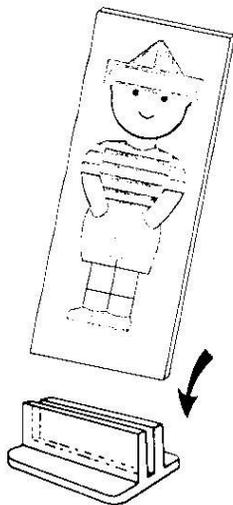
- Traverser le ruisseau en sautant à cloche-pied sur les pierres de sa couleur, pour être le premier à atteindre l'autre rive.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plateau de jeu (la boîte) au milieu des joueurs.
- Mettre les réglottes faces cachées sur la table, les mélanger et les poser toutes, **toujours faces cachées et sans les regarder**, dans les glissières du plateau de jeu.

Il faut que les réglottes recouvrent les 4 cases centrales des glissières, entre les 2 filets bleu foncé.

- Choisir chacun un personnage, le fixer sur un socle et le placer sur la flèche de départ de même couleur.
- Puis remettre toutes les réglottes à l'endroit en les laissant exactement à leur emplacement.



RÈGLE DU JEU à 4 joueurs

• La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue à tour de rôle.

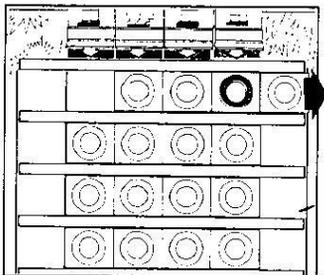
Déplacement des réglottes

Il se fait à l'aide du dé qui n'est utilisé que pour déplacer les réglottes. Le but est de placer des pierres de sa couleur face à son personnage.

• Le premier joueur lance le dé :

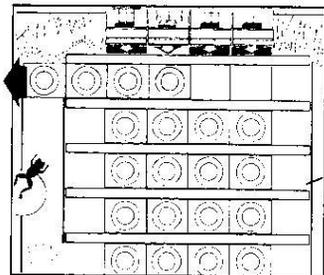
- S'il obtient **1**, il déplace :

• une réglotte de son choix de 1 case, vers la droite ou vers la gauche.

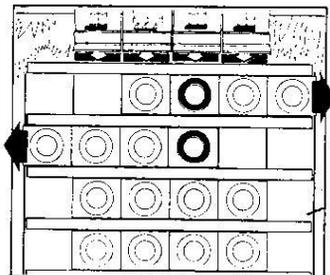


- S'il obtient **2**, il déplace :

• soit une réglotte de 2 cases, vers la droite ou vers la gauche,

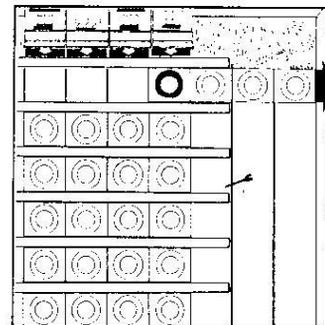


• soit deux réglottes de 1 case chacune, vers la droite ou vers la gauche.

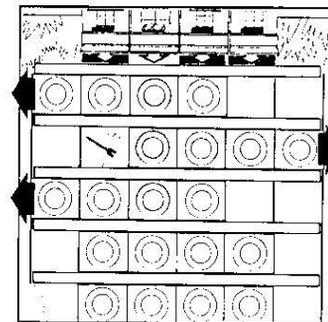


- S'il obtient **3**, il déplace :

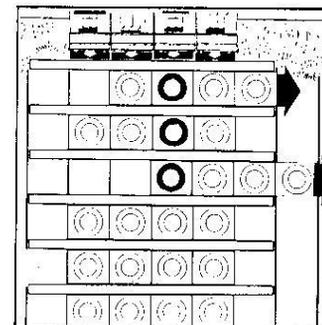
• soit une réglotte de 3 cases, vers la droite ou vers la gauche,



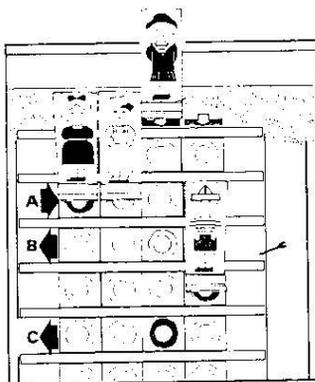
• soit trois réglottes de 1 case, vers la droite ou vers la gauche,



• soit une réglotte de 1 case et une de 2 cases, vers la droite ou vers la gauche.

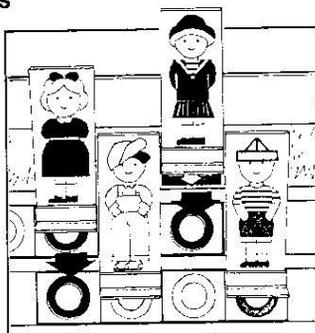


- Il est permis de déplacer une réglette sur laquelle se trouve un (ou plusieurs) personnage(s), notamment le sien (A), ou une réglette sans rien (B). Un joueur peut aussi déplacer une réglette de façon à éloigner un adversaire de sa pierre la plus proche (C).

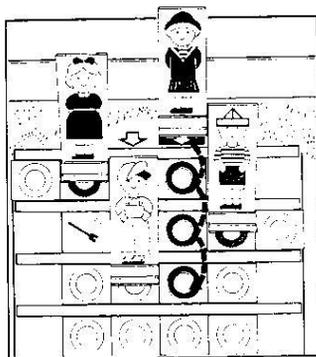


Déplacement des personnages

- Un personnage ne peut se déplacer que sur **les pierres de sa couleur.**
- Après le déplacement des réglottes, le joueur avance son personnage sur la (ou les) pierre(s) de sa couleur qu'il a en ligne droite face à lui.



- Il saute alors de pierre en pierre et s'arrête sur la dernière pierre de sa couleur.



- Son tour est alors terminé et c'est au joueur suivant qui joue de même. Il déplace d'abord les réglottes, puis son personnage, et la partie se poursuit ainsi.

LE GAGNANT

- Le gagnant est le joueur qui, le premier, place son personnage sur la case d'arrivée de sa couleur.
- La partie se poursuit entre les joueurs qui se classeront deuxième, troisième et... dernier!

Variante

Pour des joueurs plus âgés, ou pour des parties plus longues, il est possible de faire l'aller-retour du ruisseau. Dans ce cas, dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée, il se met en position pour repartir en sens inverse.