

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Les Amis du Joli-Bois

Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Avez-vous déjà observé nos amis les papillons ? Il y en a de toutes les couleurs. Ils volent et se posent partout dans la nature.

Ce jeu est l'histoire de papillons multicolores qui volent dans la forêt à la recherche d'une grosse pomme bien sucrée. Ils essaient tous de voler très vite pour arriver les premiers et se posent en chemin sur les animaux de la forêt.

Cette boîte contient :

- 1 planche de jeu
- 1 cadran
- 4 pions-papillons

## Comment jouer :

1. Chaque joueur choisit un papillon et le place au bas de la planche de jeu.
2. A tour de rôle, les joueurs font tourner l'aiguille du cadran. Le premier joueur qui s'arrête sur **le lièvre** commence la partie, suivi par le joueur placé à sa gauche.
3. Et la partie commence. Les joueurs font tourner l'aiguille du cadran et font voler leur papillon le long du chemin jusqu'à l'animal indiqué par la flèche du cadran.
4. Deux ou plusieurs papillons **peuvent** se poser sur le **même** animal.
5. Tous les papillons essaient de voler très vite vers la victoire. Lorsqu'ils approchent de la grosse pomme de l'arrivée, il peut se produire que la flèche du cadran s'arrête sur un animal qui ne se trouve plus sur le chemin avant la

grosse pomme. Le joueur doit alors attendre que son tour revienne, puis il refait tourner l'aiguille : pour qu'il puisse avancer, il faut qu'elle s'arrête sur un animal qui se trouve sur le chemin avant le but.

6. Pour gagner, il faut que l'aiguille du cadran s'arrête encore une fois sur **le lièvre**. Le premier joueur qui y parviendra aura gagné la partie et recevra en récompense une grosse pomme bien rouge.

Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, et que vous voudrez rendre la course plus mouvementée encore, vous pourrez jouer de la façon suivante :

1. La partie commence comme ci-dessus.
2. Mais lorsque votre papillon se posera sur un animal déjà occupé par un autre papillon, vous ferez **reculer** ce papillon jusqu'au précédent animal de la même espèce ; et vous, par contre, vous pourrez avancer jusqu'au prochain animal de la même espèce. Par exemple, si vous vous posez sur un sanglier déjà occupé par un autre papillon, vous **renvoyez ce papillon en arrière** jusqu'au sanglier précédent et vous **avancez votre papillon** jusqu'au sanglier suivant.
3. Si l'aiguille du cadran s'arrête sur **le hérisson**, le joueur va se poser sur le prochain hérisson. Puis il refait tourner l'aiguille. Si la flèche s'arrête sur :
  - le sanglier, le renard ou le chevreuil, le papillon doit reculer jusqu'à cet animal ;
  - le lièvre, la souris ou l'écureuil, le papillon **avance** jusqu'à cet animal.
  - le hérisson, le papillon ne bouge pas et le joueur attend que son tour revienne.
4. Pour le reste de la partie, la règle est la même que la première.