

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

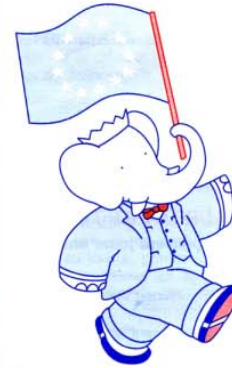
escaleajeux@gmail.com





BABAR à Euroland®

Dujardin International
92210 Saint-Cloud
N° Siren: 320486780



BABAR à Euroland®

Pour le temps d'une partie, tes amis et toi, devenez : Pom, Flore, Alexandre ou Isabelle et partez à Euroland, un fabuleux parc d'attractions dont vous rapporterez des drapeaux aux couleurs de l'Europe, à condition, bien sûr, de réussir des tours qui vont bien vous amuser !

Tu pourras compter sur l'aide de Babar, Céleste, Arthur, Cornélius, Pompadour et Zéphyr. Mais attention, Rataxès permettra quelquefois à tes amis de te faire une mauvaise surprise ! Alors, fais tourner la flèche, entre dans le parc et bonne chance !

CONTENU DU JEU :

Un plateau de jeu avec pivot - une flèche - un pont (2 parties) - une fosse - 4 boules de couleur - 4 cubes bois de couleur - un 'volcan' - 1 'tremplin' - 1 cône - 1 jeton noir et blanc 1 dé couleur - 1 dé chiffre - 1 dé - 1 jeu de couronnes (seule monnaie permise à EUROLAND - 4 personnages et leur support - 24 mâts de drapeaux - 4 supports de drapeaux - 24 adhésifs drapeaux.

PREPARATION DU JEU :

Ouvre le plateau et évite les parties pré-découpées. Place les figurines de chaque personnage sur un socle. Dans les emplacements vides du plateau, place la fosse aux boules en Allemagne, le volcan en Espagne et le pont de Londres au Royaume-Uni. Mets le tablier du pont dans l'encoche comme illustré ci-dessous.



Pose la flèche sur son pivot au centre de la grande roue. Tu peux ensuite mettre les boules dans la fosse, le jeton noir et blanc en Belgique, le tremplin à l'endroit indiqué près du volcan, le dé de couleur aux Pays-Bas. Les cubes de couleur et le cône sont laissés de côté car ils serviront à plusieurs attractions. Aligne les drapeaux côte à côte près du plateau de jeu. (L'ordre est indifférent.) Du plus jeune au plus âgé, chaque joueur choisit un personnage, prend un support de drapeau et 5 couronnes.

QUI GAGNE?

Celui qui, le premier rapporte les drapeaux de 7 pays européens différents en réussissant les tours proposés dans les diverses attractions.

COMMENT ENTRER A EUROLAND ?



Le plus jeune joueur commence. Il fait tourner la roue pour savoir par quel pays il commence. Il va directement se placer sur le drapeau du pays indiqué par la flèche, paie une couronne et essaie de réussir le tour proposé dans le pays où il est arrivé.

Le tour sera ensuite au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT SE DEPLACE-T-ON A EUROLAND ?

Deux niveaux de jeu sont possibles et petits et grands peuvent jouer ensemble une même partie.

• Pour les plus petits, on utilise le dé  ,  ,  .

 et  font avancer respectivement de 1 ou 2 personnages figurant sur le parcours. Les cases sans personnage ne comptent pas.

 envoie dans le pays choisi par le joueur.

• Pour les plus grands, on utilise le dé à points.

Ils se déplacent d'autant de cases que de points indiqués par le dé. Les déplacements s'effectuent dans la direction choisie par le joueur. Les 4 grandes cases situées autour de la flèche servent à se déplacer plus rapidement d'un côté à l'autre du plateau de jeu. Pour entrer dans l'attraction, il faut faire le nombre exact qui amène sur le drapeau du pays.

QUE FONT LES PERSONNAGES ILLUSTRES SUR LES CASES

BABAR ET CELESTE : donnent un drapeau à tous ceux qui les rencontrent. (Prendre un drapeau comme il se présente dans la suite de l'alignement de départ)

CORNELIUS ET POMPADOUR : donnent une couronne à tous ceux qui les rencontrent.

RATAxes : toujours mauvais joueur et jaloux, il permet au joueur qui le rencontre de prendre un drapeau au joueur situé à sa droite.

ARTHUR : Grand voyageur et amateur d'aventures, il envoie celui qui le rencontre, dans le pays de son choix.

ZEPHYR : l'ami de tous, il fait appel à la générosité ; celui qui rencontre Zéphyr reçoit une couronne de chacun des autres joueurs.

NOTE : "rencontrer" signifie : "tomber sur la case de"

QUE SE PASSE-T-IL DANS CHAQUE PAYS ?

Dans chaque pays, il y a une attraction. Prix de l'entrée : une couronne. Lorsqu'on réussit, on gagne le drapeau du pays. Si l'on veut tenter sa chance à nouveau, il faut repayer lorsque c'est à nouveau son tour.

ALLEMAGNE

LA FOSSE AUX BOULES : Le joueur prend les 4 boules et les lance dans le panier. Si la couleur de la boule qui s'est nichée la première dans l'alvéole est une de celles du drapeau allemand, le joueur gagne le drapeau allemand.

BELGIQUE

PILE OU FACE : Le joueur prend le jeton noir et blanc et le lance en l'air. S'il retombe face noire (une des couleurs du drapeau belge) visible, il gagne un drapeau belge.

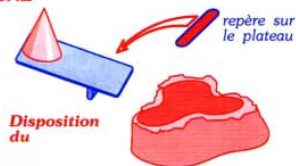
DANEMARK

QUELLE MAIN ? : Le joueur en face de celui qui est sur ce pays prend les cubes rouge et vert et en cache, derrière son dos, en met un dans chaque main. Il propose au joueur, poings fermés, de deviner dans quelle main se trouve le cube dont la couleur se trouve sur le drapeau danois. Si le joueur fait ouvrir la bonne main, il gagne un drapeau danois.

ESPAGNE

HALTE AU VOLCAN :

Pour arrêter l'irruption du volcan, il faut le boucher. Pour cela, il faut placer le cône sur le tremplin et essayer de le faire arriver dans le cratère. S'il réussit en 3 essais, le joueur gagne 3 couronnes en plus du drapeau espagnol.



FRANCE

TIR AU BUT : Le joueur dresse les 2 poteaux du but en emplant 2 cubes l'un sur l'autre pour chaque poteau. Ensuite, il prend une boule et la place sur l'encoche du ballon de foot dessiné sur le plateau. Si en 3 essais, il réussit d'une pichenette à faire passer la boule entre les poteaux, il a gagné un drapeau français.

GRECE

BILBOQUET : le joueur prend le cône, place une boule dedans et essaie de lancer la boule et de la faire retomber dans le cône comme au bilboquet. Si, en 3 essais, le joueur réussit, il gagne 3 couronnes en plus du drapeau grec.

IRLANDE

LA ROUE DE LA FORTUNE : Le joueur fait tourner la flèche. Si elle s'arrête sur 0, il a perdu. Si elle s'arrête sur 1, 2 ou 3, il gagne le drapeau irlandais plus 1, 2 ou 3 couronnes.

ITALIE

CHAMBOULE-TOUT : le joueur monte une tour en emplant les 4 cubes. Il place ensuite une boule sur l'un des emplacements indiqués sur le plateau. De là, il donne une pichenette à la boule qui doit aller faire s'écrouler la tour. 3 essais sont permis. S'il réussit, il gagne le drapeau italien.

LUXEMBOURG

BINGO DES COULEURS : Le joueur tourne la flèche. Si elle indique une couleur qui figure sur le drapeau, il a gagné le drapeau luxembourgeois (qui est le même que le drapeau néerlandais).

PAYS-BAS

LA BONNE COULEUR : Si, en lançant le dé à 6 couleurs, le joueur obtient l'une des couleurs du drapeau, il a gagné le drapeau néerlandais.

PORTUGAL

MINI-GOLF : Placer la boule à l'emplacement indiqué sur le plateau et l'envoyer rouler d'une pichenette. La boule doit passer sur le drapeau portugais dessiné sur le plateau. Si le joueur réussit en 3 essais, il gagne le drapeau portugais.

ROYAUME-UNI

LE PONT DE LA TOUR DE LONDRES : Pour gagner le drapeau, il faut que le joueur puisse passer sous le pont. Pour cela, il doit bien sûr, l'abaisser. Les plus petits y arriveront en obtenant  ou  avec le dé à étoile et les plus grands en obtenant un nombre pair avec le dé à points.

QUELQUES PRECISIONS

- On peut être à plusieurs dans le même pays.
- Si le drapeau du pays n'est plus disponible, on ne peut plus en gagner.
- S'il arrivait qu'un joueur n'ait plus de couronne, il pourrait revendre un drapeau pour 2 couronnes et s'il n'a pas de drapeau, emprunter ce qui lui manque à Babar.
- Si un joueur a un drapeau en double, il peut le vendre 2 couronnes.

NOTE :

Suivant le temps dont disposent les joueurs et surtout selon leur âge, la durée du jeu peut être modulée en demandant aux joueurs de rapporter plus ou moins de drapeaux et en donnant, au départ, plus ou moins de couronnes à chaque joueur. Si l'on décide d'une durée de jeu au début de la partie, le vainqueur est celui qui a le plus de drapeaux une fois le temps écoulé. Ce jeu est conçu pour les enfants. Ils s'amuseront d'autant mieux qu'un adulte aura joué avec eux la première fois en leur faisant remarquer les repères visuels qui figurent sur le plateau : illustration de l'attraction et du nombre de couronnes à gagner. Les enfants se souviennent ensuite de ce qu'il convient de faire et du rôle de chaque personnage.

Nous vous souhaitons bon voyage à Euroland avec Babar !

L'équipe Dujardin