

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**



# Babuschka

Jeu de damier pour 2 ou 4 joueurs de 8 à 99 ans

Jeux Ravensburger® Nr. 604 5134 6

Contenu 1 plan de jeu  
8 grandes, 8 moyennes, 8 petites figurines de poupées (pour chaque taille, 4 ont la jupe et 2 la tête de la même couleur)

Babuschka, la poupée dans la poupée, nous cache souvent quelque chose ! Qu'est ce qu'elle recèle ? Rien ? Une petite Babuschka ? De quel camp ?

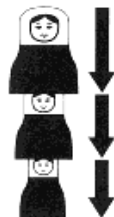
Le jeu commence avec 8 poupées. En fait il y en a 24. Elles apparaissent au fur et à mesure. Elles se déplacent sur le plan de jeu et finalement les petites disparaissent sous les grandes. L'astuce est que les petites poupées peuvent disparaître aussi en chemin, au moins provisoirement.

## But du jeu

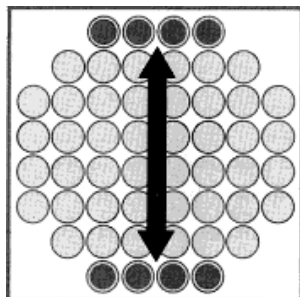
Il s'agit de placer le premier toutes ses poupées sur le côté opposé, donc sur les cases de départ de l'adversaire. La mission est seulement remplie lorsque les poupées sont replacées dans le bon ordre, dessous les petites, puis les moyennes, dessus les grandes.

## Préparation

Les joueurs placent leurs poupées encastrées sur les cases de départ.

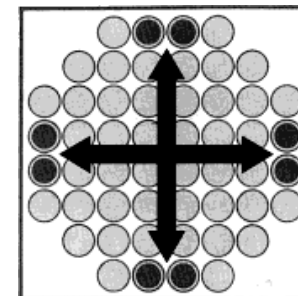


Jouant à 2, l'un reçoit les 4 grandes, 4 moyennes, 4 petites poupées à jupe noire, et l'autre celles à jupe grise.



Cases de départ et direction de jeu pour 2 joueurs

Jouant à 4, chacun reçoit 2 grandes, 2 moyennes, 2 petites poupées ayant la tête d'une même couleur. Ici la couleur de la robe ne joue aucun rôle.

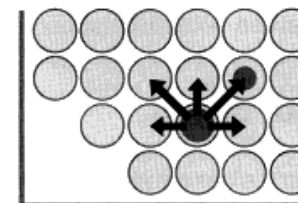


Cases de départ et direction de jeu pour 4 joueurs

## Règle du jeu

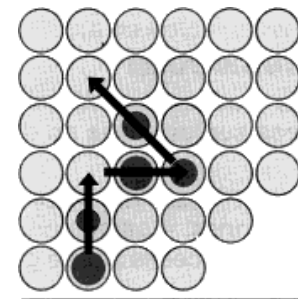
Les joueurs désignent qui commence. A 2, on jouera à tour de rôle, à 4, dans le sens de la montre. Le joueur a 2 possibilités de jeu, avancer ou sauter.

**Avancer :** On avance une des poupées d'une case, en avant, en biais ou sur le côté. Reculer est interdit. La case rejointe doit être vide ou bien occupée par une poupée plus petite, amie ou adverse. La grande poupée recouvre la petite!



Toujours soulever la poupée pour avancer, même vers une case vide. Ne pas déplacer une poupée avec celle qu'elle recouvre !

**Sauter :** On avance de 2 cases sautant par dessus une poupée amie ou adverse ! La taille n'a pas d'importance. Les petites poupées peuvent sauter par-dessus les grandes. On saute en ligne droite, les directions autorisées sont en avant tout droit, diagonalement ou sur le côté – pas en arrière.



La poupée doit sauter vers une case vide ou occupée par une poupée plus petite. La poupée plus grande recouvre celle plus petite.

Quand la position des pièces le permet, une poupée peut effectuer toute une série de sauts (voir schéma). Mais elle n'est pas tenue de le faire, elle peut s'arrêter en chemin, même si elle recouvre une poupée plus petite.

On ne peut pas «prendre». Mais les poupées recouvertes par une poupée amie ou adverse sont provisoirement bloquées. Elles ne pourront se déplacer à nouveau qu'une fois la poupée recouvrante partie. Comme il n'est pas permis de **vérifier**, il faut faire attention et se rappeler quelles poupées ont été recouvertes.

Vers la fin du jeu, il arrive qu'un joueur ne puisse pas jouer car ses poupées sont recouvertes ou dans une position où elles ne peuvent progresser. Alors ce joueur doit passer son tour jusqu'à ce que une de ses poupées soit découverte à nouveau.

Les cases de départ sont en même temps les cases d'arrivée de l'adversaire d'en face. Jouant à quatre les autres joueurs ne peuvent pas non plus les emprunter pour avancer ou sauter.

Les poupées doivent rejoindre les cases d'arrivée dans le bon ordre. Une poupée grande ne peut être sur une case d'arrivée que lorsqu'une moyenne et une petite y sont déjà arrivées. Attention, les poupées ne pouvant reculer, il faut les avancer de manière à ce qu'elles arrivent dans le bon ordre.

## Fin du jeu

Gagnant est celui qui a placé le premier toutes ses poupées dans le bon ordre sur les cases de départ de l'adversaire d'en face. On peut prolonger le jeu pour décider des autres places.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Règle originale mise en ligne par François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – Août 2005

