

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



Bon Voyage Raiponce

Raiponce rêve de voyager et de découvrir de mystérieux lumières qui apparaissent sur le ciel une fois par an, le jour de son anniversaire. Pour ses 18 ans d'anniversaire, elle décide de faire un voyage en compagnie de son cheval déjanté - Flynn. Découvre quelles surprises les attendent sur le chemin au château. Est-ce que la sorcière Ghotel réussira à les empêcher d'arriver jusqu'au bout ?

Contenu du jeu:

- 1 plateau
- 4 pions de jeu
- 1 dé
- les règles du jeu

Age: 3+

Joueurs: de 2 à 4

Durée: de 15 à 25 min.

Préparation au jeu:

Placez la planche de jeu au milieu de la table. Choisissez chacun un pion et placez-les sur la case "Départ".



Comment jouer ?

La plus jeune joueuse commence le jeu. Le jeu tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lancez le dé et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur le dé.

Sur votre chemin vous rencontrez des cases spéciales. Lorsque vous vous retrouvez sur une de ces cases, vous devez exécuter les instructions indiquées. Si vous n'arrivez pas, cela signifie que la sorcière Ghotel a réussi de vous empêcher et vous perdez votre tour.

Cases spéciales:



C'est une fleur magique.
Donne les noms de tes cinq fleurs préférées.



Le jour de l'anniversaire de Raiponce, ses parents envoient une lanterne d'or dans le ciel. Saute 5 fois comme si tu voudrais l'attraper.



Pascal adore changer de couleurs. C'est sa méthode de camouflage. Trouve dans la pièce des objets de la même couleur que tes vêtements et puis cache-les afin que ton adversaire ne devine pas tout de suite où ils sont.



Raiponce adore faire la peinture. Prends une feuille de papier et dessine un personnage du conte.



La couronne est un trésor qui a réuni Flynn et Raiponce. Chaque princesse avant qu'elle mette une couronne sur sa tête, elle doit s'entraîner de la porter pour éviter qu'elle tombe. Met un livre sur ta tête et balade-toi dans la pièce à plusieurs reprises. Fais attention que le livre ne glisse pas.

Fin de jeu:

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier dans la casse "Arrivée". La case "Arrivée" doit être atteinte avec le nombre de point exacts.



Bon voyage!