

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 (Bourgogne du sud), 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



Ensuite, tu places Timber tout en haut de la pile de manière à ce qu'il se tienne d'une manière stable. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Si tu as perdu ton deuxième **jeton de grognement**, tu ne peux malheureusement plus pousser de tronc. Mais les autres joueurs peuvent encore te donner des troncs en cadeau.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus qu'un **seul joueur** qui possède au moins un jeton de grognement, la partie se termine. Le joueur qui a chipé le plus grand nombre de troncs a gagné. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs concernés qui possède le plus de jetons de grognement a gagné.

Variante pour un seul joueur

Combien de troncs peux-tu pousser hors de la pile sans que Timber s'en rende compte ? Et combien arrives-tu à en faire sortir après avoir perdu tes deux jetons de grognement ? Tu verras, avec un peu de pratique, ton résultat s'améliora !

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Pour encore plus d'amusement avec Cata Castor, essayez le jeu suivant :

21 884 4



www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger

222797

CATA CASTORS!

Jeu Ravensburger® No. 23 287 1

Un jeu d'adresse pour 1 à 4 petits effrontés de 4 à 99 ans.

Auteur : Kai Haferkamp

Illustrations : Kinetic

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

- 1 paysage de rivière, composé de la partie intérieure de la boîte en plastique, d'une rivière et de rochers
- 1 castor en bois
- 37 troncs d'arbre
- 1 bâton
- 8 jetons de grognement



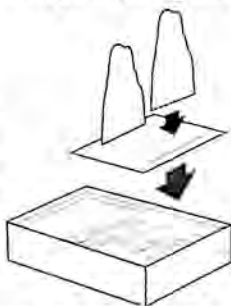
Timber le Castor a pour tâche de surveiller le barrage en bois qui se trouve près de la rivière. Mais ces chenapans d'enfants castors l'embêtent tout le temps et lui chipent ses troncs d'arbre. Avec un peu de chance et d'habileté, ils réussissent. Mais si la pile commence à s'ébranler ou s'écroule, Timber grogne à n'en plus finir...

But du jeu

Les joueurs essaient de s'emparer des troncs d'arbre de la pile en les poussant habilement. Qui en aura chipé le plus grand nombre à la fin de la partie ?

Préparation du jeu

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, détachez soigneusement toutes les pièces. Vous jouez dans la boîte. Pour cela, assemblez le **paysage de rivière**, en plaçant la rivière sur la **partie intérieure** de la boîte et en enfonçant les rochers dans les fentes.



Pour pouvoir jouer, vous avez besoin des **37 troncs d'arbre**. Empilez-les de la manière suivante entre les rochers : d'abord 6 troncs, ensuite 5 troncs constituant une deuxième rangée, puis de nouveau en alternant 6, 5, 6, 5 et pour la rangée supérieure 4 troncs d'arbre.

Placez **Timber le Castor** tout en haut de la pile. Avec ses deux pattes, il doit se tenir d'une manière stable à cheval sur deux troncs d'arbre.

Installez-vous en face les uns des autres de manière à bien voir les troncs sans devoir bouger la boîte du jeu.

Chaque joueur reçoit **deux jetons de grognement** qu'il place devant lui sur la table. Le joueur le plus jeune commence et reçoit le **bâton**.

Et c'est parti !

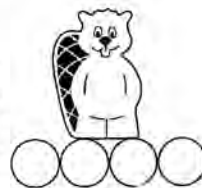
Comment chiper des troncs ?

Quand c'est à toi de jouer, tu essaies de pousser un tronc hors de la pile à l'aide du bâton. Le reste de la pile ne doit pas trop bouger ni s'écrouler. Place le bâton au milieu du tronc et pousse celui-ci de manière à ce qu'il sorte et tombe de l'autre côté de la pile.

Tu n'as pas le droit de **bouger** les troncs qui se trouvent dans la **rangée supérieure**.

Que fait Timber le Castor ?

Si Timber tient **bon** et reste stable, c'est-à-dire si ses deux pattes touchent toujours les troncs, tu peux placer le tronc que tu as fait sortir devant toi sur la **table**. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.



Si tu fais sortir **plus d'un seul tronc** de la pile, tu peux en garder un et dois donner en cadeau le ou les autres à n'importe quel(s) autre(s) joueur(s).

Si Timber **bascule**, c'est-à-dire si une seule de ses pattes touche encore les troncs, ou s'il **tombe complètement de la pile** – c'est tant pis pour toi.



Tu perds l'un de tes **jetons de grognement**, car Timber s'est aperçu de ton vol. Maintenant, vous pouvez rouspéter tous ensemble !

Si tu as fait sortir des troncs pendant ton tour, tu les remets simplement sur la pile de bois. Si tu le souhaites, tu peux la réorganiser pour mieux remplir les vides entre les troncs.