

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Chasse aux marsupilamis

**Houba houba !**

La grande vedette de ce printemps, c'est le marsupilami, nom savant marsupilami franquini !



Inventé en 1952 par le génial Franquin, dans l'album de Spirou et Fantasio "Les héritiers", le Masupilami crève l'écran dans un film écrit et réalisé par Alain Chabat. Asmodee ne pouvait que se joindre à la fête avec sa contribution ludique, CHASSE AUX MARSUPILAMIS !

## Tirer le marsupilami par la queue

Avant de commencer la partie, il faut rapidement coller les autocollants sur les faces des 3 dés contenus dans la boîte, un dé blanc, un noir et un jaune. Ensuite, chaque participant se voit distribuer une figurine de marsupilami dotée, bien entendu, d'un

long appendice caudal.

On place un petit plateau de jeu rond au centre de la table, on distribue 8 jetons nourriture à chacun (il y a de tout, le marsupilami est omnivore) et l'on confie la cage et les dés au premier joueur, qui devient le chasseur. La partie peut commencer.



Le chasseur prend les trois dés, les autres joueurs placent leur marsupilami sur une case libre du plateau et le tiennent par la queue. Les dés sont jetés, et les joueurs observent bien le résultat du dé blanc. C'est ce dernier qui dira si l'action jouée à ce tour est celle qu'il indique ou s'il renvoie vers le dé noir ou jaune !

De cette façon, pour chaque tour, une action précise parmi les six possibles sera déterminée. En voici la liste :

## À la queue leu leu

### Actions propres au dé blanc :

- Face noire : C'est l'action indiquée par le dé noir qui est jouée.
- Face jaune : C'est l'action indiquée par le dé jaune qui est jouée.
- Face marsupilami jetant les dés : *Le chasseur relance tous les dés.*

### Actions communes aux dés blanc, jaune et noir :

- *Cage* : Le chasseur abat la cage sur le plateau de jeu, tentant d'attraper les marsupilamis. De leur côté, les joueurs tirent sur la queue de leur figurine pour la sauver. Chaque joueur attrapé doit donner un jeton nourriture au chasseur.

- *Épuisette* : Le chasseur attrape les marsupilamis qui se sont enfuis ! Il peut faire semblant d'abattre la cage. Les joueurs qui ont eu le mauvais réflexe de tirer sur la queue de leur figurine donnent un jeton nourriture au chasseur.



#### Actions communes aux dés jaune et noir :

- *Colère* : C'est la même action que pour la cage, mais c'est le chasseur qui donne un jeton nourriture à tous les joueurs dont il n'a pas réussi à attraper le marsupilami !

#### Actions uniquement sur le dé jaune :

- *Piranhas* : La cage est placée à l'envers au centre du plateau. Chaque joueur prend un jeton nourriture de la réserve et tente de le lancer, en cloche et en restant assis, dans la cage. S'il y parvient, le joueur met le jeton dans sa réserve.

- *Houba Houba* : Tous les joueurs doivent se lever, sauter sur place et crier Houba ! Le dernier joueur à respecter ces consignes donne un jeton à tous les autres joueurs.

#### **Pas en queue de poisson !**

On change de chasseur à chaque nouveau tour de jeu.

En cours de partie, à chaque fois qu'un joueur se trompe d'action, il perd immédiatement un jeton nourriture en plus de toute pénalité. Et justement, la partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de jetons ou qu'il cumule au moins 15 jetons nourriture.



Dans ce dernier cas, c'est le participant en possédant le plus qui l'emporte.

Un bon sens de l'observation, des réflexes éclairés et un peu d'adresse sont les ingrédients qui feront de vous le champion de CHASSE AUX MARSUPILAMIS. Un jeu hilarant, débridé et un peu fou... comme un marsupilami !