

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



LE JEU

Lorsque c'est à toi de jouer :

- **Tourne la roulette**

Regarde la couleur indiquée par la flèche ; déplace Doodles jusqu'à la case la plus proche de cette même couleur. **Remarque** : une case d'une couleur peut être constituée par deux cartes posées côte à côte.

Lorsque la flèche de la roulette te montre l'os, déplace Doodles jusqu'à la case la plus proche avec un os, et prends un ou deux os, selon le nombre d'os dessinés sur cette case.

- **Les cases Os**

Lorsqu'un os est dessiné sur la case sur laquelle Doodles s'arrête, prends un os et pose-le devant toi. Lorsque deux os sont dessinés sur la case, prends deux os ! **Remarque** : vers la fin de la partie, il se peut qu'il n'y ait plus d'os disponible. Dans ce cas, les joueurs continuent tout de même à déplacer Doodles sur le chemin.

Ramène Doodles à la maison

Continuez à jouer jusqu'à ce que Doodles ait atteint la case Fin de parcours, qu'il ait fait demi-tour et repris le chemin jusqu'à la case Départ. La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs permet à Doodles d'atteindre cette dernière case.

Le gagnant

Lorsque Doodles est revenu à la case Départ, tous les joueurs comptent les os qu'ils ont trouvés. Le joueur qui a le plus d'os est celui qui a le plus aidé Doodles : il gagne la partie ! S'il y a égalité entre deux joueurs, faites une nouvelle partie !

Tweenies

La chasse à l'os des Tweenies !

2 à 4 joueurs / A partir de 3 ans

Doodles joue dans le jardin mais il ne se souvient plus de l'endroit où il a caché ses os favoris ! Aide les Tweenies à reconstruire un chemin à travers le jardin et à retrouver tous les os de Doodles.

CONTENU

1 pion-personnage Doodles, 12 cartes Chemin, 2 pions-personnages Tweenies, 2 supports, 1 carte Départ représentant les balles de jeu de Doodles, 1 carte Fin de parcours, 18 os, une carte Roulette avec une flèche.

LA PREMIÈRE FOIS QUE TU JOUES

- Regarde l'image située sous la boîte de jeu pour t'aider à assembler les éléments.
- Détache avec précaution toutes les pièces en carton.
- **La roulette :** Prends la carte Roulette. Détache la flèche et la base en plastique de la roulette, avec précaution. Si nécessaire, utilise des ciseaux, en te faisant aider par tes parents.

Insère la base dans la carte Roulette, puis fixe la flèche sur le dessus.

- **Carte Départ : Fizz & Jake** Prends la carte avec les balles de jeu de Doodles. Positionne un des supports en plastique dans le trou de la carte, par dessous, et fixe le pion avec les personnages Fizz et Jake sur le support (voir page 2). Ce pion-personnage reste fixé à la carte Départ durant toute la partie.
- **Carte Fin de parcours : Bella & Milo** Prends la carte avec les cercles de couleur reliés par des flèches. Positionne l'autre support dans le trou de la carte, par dessous, et fixe le pion avec les personnages Bella et Milo sur le support. Il reste fixé à la carte Fin de parcours durant toute la partie.

TWEENIES characters and logo: © BBC 1998 and TM, registered or applied for in the UK and other countries. Licensed by BBC WORLDWIDE LIMITED. TWEENIES is produced by Tell-Tale Productions Ltd for BBC Television. All rights reserved.

Jeu © 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Benken.

070093560101



ETAPE N° 1 : CONSTRUIS LE CHEMIN !

But du jeu

Former un chemin à travers le jardin en faisant correspondre les cases de couleur des cartes entre elles. Il n'y a pas de pendant à cette étape du jeu. À chaque nouvelle partie, tu peux construire un chemin différent.

La préparation

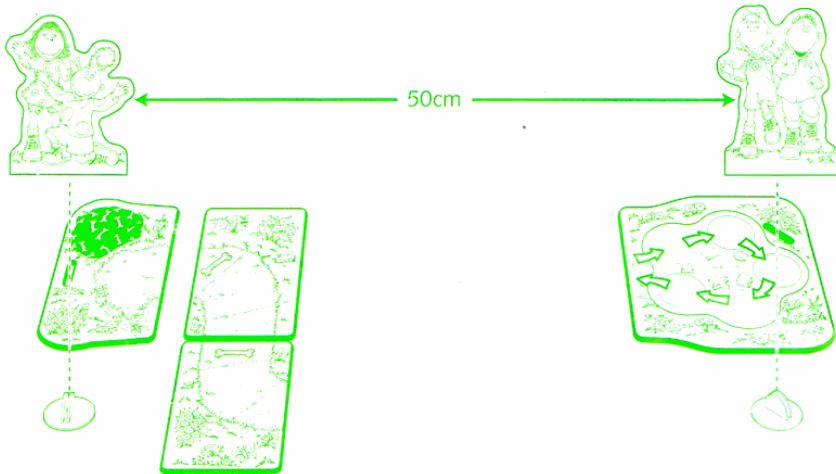
- Laisse de côté la roulette, les os et le pion Doodles. Tu n'en as pas besoin pour cette étape.
- Avec les autres joueurs, asseyez-vous côte à côte.
- Pose les cartes Départ et Fin de parcours sur la surface de jeu devant vous, à 50 cm l'une de l'autre : la carte Départ Fizz & Jake est posée à gauche (voir schéma ci-dessous).

- Bats les 12 cartes Chemin et place-les face cachée en tas, de manière à ce que tous les joueurs puissent les atteindre car elles forment la pioche.
- Le joueur le plus jeune commence la partie, puis le joueur placé à sa gauche continue et ainsi de suite.

LE JEU

- Le premier joueur prend la première carte de la pioche.
- **Fais-la correspondre !**
En début de partie, si la carte que tu pioches a une case bleue qui correspond à la case bleue de la carte Départ, pose-la à côté de celle-ci, de manière à ce que les deux cases bleues se touchent. Ton tour est terminé.

Voici une partie en cours : la carte Départ Fizz & Jake est à gauche, la carte Départ Bella & Milo à droite, et il y a déjà deux cartes Chemin posées au milieu.



- **Si elle ne correspond pas...**
Si la carte que tu pioches n'a pas de case bleue correspondant à la case bleue de la carte Départ, place-la devant toi, face visible, pour commencer un tas de réserve. C'est au tour du joueur suivant.

Remarque : pendant la partie, lorsque tu ajoutes une nouvelle carte au chemin, regarde bien les fleurs : elles doivent toujours être tournées vers le haut. Tu ne dois pas mettre les cartes à l'envers pour faire correspondre les couleurs des cases.

Au tour suivant

- Tout d'abord, regarde toujours tes cartes de réserve. Si l'une d'entre elles correspond à la case de la dernière carte posée, joue-la ! Ton tour est alors terminé.
- Si aucune de tes cartes de réserve ne correspond à la case de la dernière carte posée, pioche une nouvelle carte et ajoute-la au chemin si elle correspond. Sinon, tu la mets dans ton tas de réserve.

Pour compléter le chemin

- Lorsque toutes les cartes de la pioche ont été utilisées, les joueurs qui ont des cartes de réserve les posent à tour de rôle, jusqu'à ce que le chemin soit complété. **Remarque :** un joueur peut poser plusieurs cartes à la suite si les autres joueurs n'ont pas la carte correspondante.

- Une fois que toutes les cartes de la pioche et des tas de réserve ont été jouées, pose la carte Fin de parcours à côté de la dernière carte posée, et fais correspondre les cases bleues.

C'est super gentil d'avoir aidé les Tweenies à reformer un chemin à travers le jardin ! Maintenant tu peux passer à la deuxième étape du jeu...

ETAPE N° 2 : LA CHASSE A L'OS !

But du jeu

Trouver le plus d'os possible en déplaçant Doodles sur le chemin formé et en faisant correspondre les couleurs indiquées par la roulette avec celles des cases.

Préparation

- Conserve le chemin formé tel qu'il est.
- Mets la roulette et les 18 os à portée de main de tous les joueurs.
- Place le pion Doodles sur la carte Départ.
- C'est le joueur le plus jeune qui commence. Ensuite c'est au tour du joueur placé à sa gauche et ainsi de suite.