

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



JEU DES DALMATIENS

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans, dans lequel la mémoire joue un rôle important.

En jetant un dé, on doit essayer de réunir à nouveau le plus vite possible des os cachés au préalable. Un jeu qui amusera petits et grands.

Contenu : 1 plateau
2 dés
6 pions
36 fiches représentant un os dans 6 couleurs différentes.

Début de jeu

Chaque joueur choisit un pion d'une couleur avec 6 fiches de la couleur correspondante. Ensuite, chaque joueur jette 1 fois les dés. Celui qui aura lancé le nombre le plus grand commencera, puis on jouera en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

1. Comment cacher les os.
Pour commencer, chaque joueur met son pion sur la case jaune du plateau qui se trouve la plus proche de lui. Le joueur dont c'est le tour de jouer jette les dés et déplace son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés et dans la direction qu'il désire.
Ensuite, ce joueur pose l'une des ses fiches-os à l'endroit où se trouve son pion, le côté rouge vers le haut.
Le pion reste à cet endroit, pour en repartir au prochain tour et cacher un nouvel os.
Lorsqu'on arrive à un endroit déjà occupé, on peut aller dans l'autre sens. Si ceci n'est pas possible non plus, on posera la fiche à l'endroit vide le plus proche et, au prochain tour, on repartira aussi de cet endroit.
L'important, c'est que les joueurs peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction.
Les autres joueurs font ensuite la même chose, à tour de rôle, jusqu'à ce que tous les joueurs aient déposé 6 fiches.
(Faites bien attention à ce que toutes les fiches soient posées avec le côté rouge vers le haut.)
Il est très important que chaque joueur se souvienne bien où se trouvent ses os, pour pouvoir les récupérer ensuite.

2. Comment rassembler ses os.
Une fois que tous les os sont cachés de la façon indiquée ci-dessus, il faut aller les rechercher en procédant comme suit :
Chaque joueur démarre à nouveau à son point de départ, c'est-à-dire sur la case jaune la plus proche.

Le joueur dont c'est le tour de jouer jette alors les dés et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés.

Ensuite, ce joueur regarde, sans le faire voir aux autres, si l'os sur lequel il se trouve est de sa couleur. Si c'est le cas, il a le droit de retourner la fiche et de la prendre. Si l'os est d'une autre couleur que la sienne, le joueur doit la laisser posée avec le côté rouge vers le haut, si bien que les autres joueurs ne savent toujours pas de quelle couleur est cet os. C'est ensuite au tour du joueur suivant qui procède de la même façon. Si on arrive sur une case vide, on n'a pas de chance: il faudra attendre au tour suivant pour trouver un os.

Il n'est pas permis de s'arrêter à un endroit déjà occupé par un autre joueur, il faut alors essayer d'aller dans l'autre sens.

Le gagnant sera celui qui aura rassemblé tous ses os le premier.

Une autre possibilité de jouer à ce jeu consiste à cacher tous les os comme indiqué ci-dessus, mais on procède autrement pour les rassembler :

Le joueur dont c'est le tour jette les dés et avance d'autant de cases.

Si ce joueur pense être arrivé à un endroit où se trouve l'un de ses os, il retourne la fiche de façon à faire voir l'os à tous les joueurs. Si cet os lui appartient effectivement, il pourra le garder et ce sera au tour du joueur suivant de jouer. Mais si l'os n'est pas au joueur qui vient de retourner la fiche, il devra replacer cette fiche, face cachée, sur le plateau et, au prochain passage, le tour de ce joueur sera sauté. Il aura en outre aidé l'un de ses adversaires en lui faisant voir où se trouve l'un de ses os.

Pour cette méthode, il est donc encore plus important de bien se rappeler où on a caché ses os.

Ici aussi, le joueur qui aura réussi le premier à rassembler tous ses os sera le gagnant.

PTZ AG
NL-3600 Maarssen
Made in Holland