

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 défi des Schtroumpfs



Qui échappera à Gargamel dans le village des Schtroumpfs?

Jeu Ravensburger® No. 601 5 481 3

Auteur: Wolfgang Kramer
Design: R. Albrecht

Die Schlümpfe Les Schtroumpfs De Smurfen Copyright © 1983
Feyo All rights reserved Licenced by / Licence EL / belokapi / Kortekaas Merchandising

Jeu de dés pour 2-4 joueurs
Age: 5 à 10 ans.

Durée du jeu: 15-20 minutes environ.

Contenu: 1 plan de jeu
8 figurines Schtroumpfs en 4 couleurs différentes
1 dé
1 planche prédécoupée avec 7 maisons et la tanière de Gargamel.
1 règle de jeu.

Schtroumpf, du nombre de case indiqué par le dé. Le fait de se poser sur une case déjà occupée, n'entraîne pas l'élimination de l'adversaire. On peut poser sur la même case 2 figurines ou plus suivant le cas. Une des faces du dé représente Gargamel. Lorsqu'un joueur fait apparaître Gargamel en lançant le dé, il doit enlever un morceau de sa tanière. Quand les 3 morceaux sont enlevés, Gargamel est libre et apparaît sur le plan de jeu.

Alors, Schtroumpfe qui peut!

Chacun doit essayer de rejoindre au plus vite, une maison pour se mettre à l'abri.

Pour cela, il faut arriver sur une case fléchée qui est placée directement devant une maison. De cet endroit, le Schtroumpf peut entrer, dans la maison, sans avoir à jouer avec le dé.

Il n'est pas nécessaire d'avoir le nombre de points exacts pour arriver jusqu'à la maison; par exemple, quand un joueur obtient un 5 en lançant le dé, mais il ne lui faut que 3 points pour se poser sur la case fléchée devant une maison ouverte, le reste des points est perdu et ne peut pas être utilisé pour un autre Schtroumpf.

Un seul Schtroumpf peut entrer dans une maison. Comme il n'y a que 7 maisons, mais 8 figurines dans le jeu, un pauvre petit Schtroumpf ne trouvera pas d'abri et sera éliminé de la partie. En compensation, celui-ci enlèvera une maison à son choix, du plan de jeu.

Il ne reste plus en jeu que 7 Schtroumpfs pour 6 maisons. La prochaine partie peut commencer. Chacun des Schtroumpfs est posé sur la case fléchée devant sa maison. Les 3 morceaux de la tanière de Gargamel sont remis en place. A tour de rôle, on lance le dé. Quand Gar-

Les Schtroumpfs, ces joyeux petits lutins, vont et viennent avec beaucoup d'entrain dans leur village. Le calme règne encore, mais bientôt la situation va changer: Gargamel, sortira de sa tanière et cherchera à attraper les Schtroumpfs. Une course passionnante va s'engager!

But du jeu

Tous les Schtroumpfs essaient de rejoindre une maison ouverte pour éviter d'être attrapé par Gargamel. Mais à chaque partie, il y a une maison en moins dans le jeu. Le dernier Schtroumpf qui restera en jeu sera le vainqueur.

Préparation du jeu

Les 7 maisons du plan de jeu sont recouvertes avec les 7 maisons correspondantes de la planche prédécoupée. A présent, elles ne sont plus barricadées et les Schtroumpfs peuvent y pénétrer.

Les 3 morceaux qui forment la tanière de Gargamel sont posés au milieu du plan de jeu. Gargamel doit être recouvert entièrement avec ces 3 morceaux.

Déroulement du jeu

Chaque joueur choisit 2 Schtroumpfs de même couleur, et les pose sur n'importe quelle case, de son choix, sur le plan de jeu. On peut poser plusieurs figurines sur une même case. Les panneaux fléchés indiquent la direction à prendre par les Schtroumpfs. On a seulement la possibilité d'avancer sur les cases, mais pas de reculer.

Le plus jeune joueur commence à chaque fois la partie. On jette le dé à tour de rôle et on avance avec un seul

gamel apparaît à nouveau, chaque Schtroumpf doit rejoindre le plus rapidement possible une maison ouverte. Celui qui n'y arrive pas est éliminé et enlève à son tour une maison du jeu. Il ne reste plus que 5 maisons pour 6 Schtroumpfs.

Fin du jeu

On joue un certain nombre de parties, jusqu'au moment où il ne reste en jeu que 2 Schtroumpfs et une maison. Le joueur qui arrivera le premier dans cette maison, est le vainqueur et sera proclamé Grand Schtroumpf.

Remarques sur la tactique de jeu

Il s'agit d'arriver à placer ses 2 figurines Schtroumpfs le plus près possible de l'entrée d'une maison, à chaque tour. Ainsi, même en étant éliminé d'une partie avec un Schtroumpf, le joueur peut encore espérer gagner avec le 2ème Schtroumpf.

Les différentes possibilités de jeu

4 joueurs: on utilise les 7 maisons et les 8 Schtroumpfs.
3 joueurs: on utilise 5 maisons et 6 Schtroumpfs.
2 joueurs: 1ère possibilité 3 maisons et 4 Schtroumpfs.
2ème possibilité 7 maisons et 8 Schtroumpfs, chaque joueur jouant ainsi avec 4 figurines.

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller,
France

