

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



F



VITE, AU PALAIS DE GLACE !

Jeux Ravensburger® n° 21 172 2

Une course passionnante pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Janet Kneisel

Design : Rettig Design

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 3 parties)
- 1 case d'arrivée + le palais de glace en 3D
- 5 pions
- 6 socles
- 4 jetons Personnage
- 3 dés



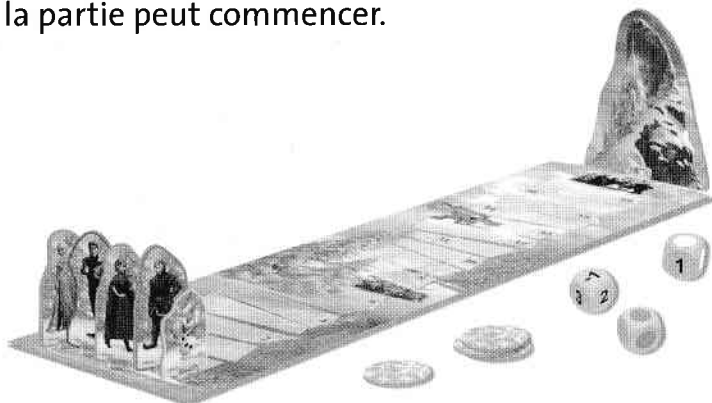
Accompagnez les courageuses sœurs Anna et Elsa, le charmant aventurier Kristoff, ainsi qu'Olaf, l'amusant bonhomme de neige, dans leur folle aventure jusqu'au palais, à travers le royaume d'Arendelle, prisonnier de l'hiver éternel. Hans, un jeune noble, se met lui aussi en route vers le palais royal. Mais il manigance quelque chose... A vous d'aidez Anna, Elsa, Kristoff et Olaf à atteindre le palais avant Hans !

Le but du jeu consiste à atteindre le premier le palais de glace, tout en s'alliant avec les autres pour empêcher Hans de devancer tout le monde !

Mise en place



Avant la toute première partie, détachez tous les éléments en carton prédécoupés des planches. Assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Insérez un socle, par en dessous, dans l'ouverture de la case d'arrivée pour y fixer le palais de glace et placez-le à l'extrémité du plateau. Insérez les 5 pions dans leurs socles et placez-les sur la case Départ. Utilisez toujours les 5 pions quel que soit le nombre de joueurs. Chacun tire secrètement un des 4 jetons Personnage et le regarde sans le montrer aux autres. Ce jeton vous indique quel personnage vous devez aider au cours de cette partie. Les jetons non utilisés sont mis de côté, face cachée. Gardez les 3 dés à portée de main ; la partie peut commencer.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, lance les 3 dés. Déplace ensuite les pions sur le plateau selon le résultat obtenu. Les dés indiquent soit une couleur, soit un nombre : 1, 2, 3 ou -1. Ils te permettent donc d'avancer de 1, 2 ou 3 cases ou de reculer d'1 case. A chaque couleur correspond un personnage, reconnaissable au fond du pion : rose = Elsa ; bleu = Kristoff ; jaune = Olaf ; vert = Anna ; rouge = Hans. Blanc est un joker et peut être attribué à n'importe quel personnage.

Si tu as obtenu la couleur et deux nombres :   

Choisis un des deux nombres et avance le pion de la couleur obtenue du nombre de cases choisi sur le plateau. Si le dé indique « Blanc », tu peux déplacer le pion de ton choix.

Si tu as obtenu deux couleurs et un nombre :



Déplace les deux pions correspondant aux couleurs obtenues du nombre de cases indiqué par le 3^e dé. Le dé « Blanc » te permet de déplacer un pion au choix. Si tu as obtenu deux fois « Blanc », tu peux déplacer deux pions de ton choix.

Si tu obtiens « -1 » au dé, mais que tu ne peux pas reculer le pion correspondant parce qu'il se trouve encore au départ, relance les dés. Dans ce jeu, il n'y a pas d'élimination : il peut donc y avoir plusieurs pions sur la même case.

Cases spéciales : Selon la case spéciale sur laquelle il atterrit, le pion peut avancer immédiatement de 2 cases ou doit reculer d'1 case.



Trolls : Le pouvoir magique des trolls te fait avancer de 2 cases supplémentaires !



Monstre des neiges : Effrayé(e), tu recules d'1 case !

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un pion a atteint le premier la case d'arrivée (le palais de glace). Les éventuels points supplémentaires au dé sont ignorés. Le joueur qui possède le jeton correspondant à ce pion le retourne et il remporte la partie, même si ce n'est pas lui qui l'a déplacé. Cependant, si Hans atteint l'arrivée le premier, tous les joueurs ont perdu !