

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

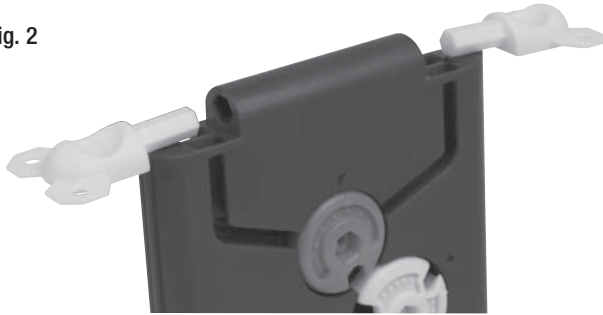
escaleajeux@gmail.com



Rangement

A la fin de la partie, remettez les jetons dans les glissières, remettez les clés dans les angles du cadre (voir illustration 2) puis repliez les deux parties du socle.

Fig. 2



**Contenu : 1 cadre muni d'1 socle et de 5 roues,
20 jetons de 4 couleurs et 2 clés.**

BUT DU JEU

Être le premier à faire tomber ses 10 jetons dans le plateau dans l'ordre numérique.

LA PREMIÈRE PARTIE

Détachez soigneusement les jetons de leur support (en cas de difficulté, utilisez des ciseaux à bouts ronds).

MONTAGE

1. Ouvrez les deux parties du socle afin que le cadre tienne debout .
2. Placez le jeu entre votre adversaire et vous-même de telle manière qu'aucun des deux ne puisse voir l'autre face du cadre.
3. Puis, à l'aide des clés, alignez les flèches des roues sur les flèches du cadre (voir illustration 1).
4. Glissez, ainsi que votre adversaire, cinq jetons de la même couleur dans les glissières, en ordre numérique, en commençant par le numéro 1.

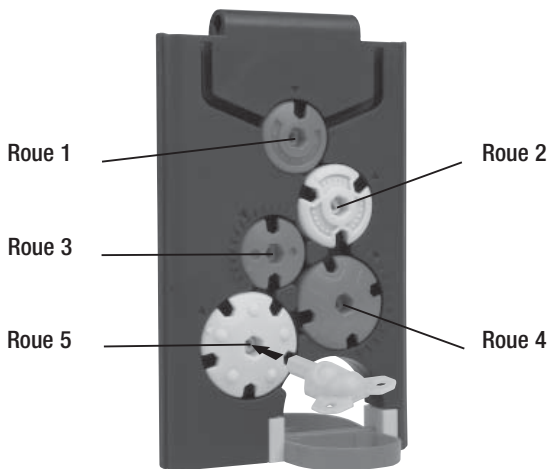


Figure 1

DÉBUT DE LA PARTIE

1. Décidez qui jouera le premier. A votre tour, tournez n'importe quelle roue dans n'importe quelle direction, aussi loin que vous le souhaitez. Vous pouvez continuer à tourner la roue avec votre clé même après qu'un jeton soit entré ou sorti de la roue. Dès que vous avez commencé à tourner une roue, vous devez continuer le mouvement dans la même direction jusqu'à la fin de votre tour.

Remarque: les roues sont disposées différemment des deux côtés du cadre. Donc, en tournant la roue que vous voyez, vous pouvez, sans le vouloir, favoriser ou, au contraire, gêner la progression d'un jeton de l'adversaire en ouvrant ou en fermant les ouvertures menant d'une roue à l'autre !

2. Vous pouvez déplacer vos jetons vers la roue de votre choix, par exemple de la roue 2 à la roue 4 sans passer par la 3, si vous le désirez.
3. Ne tournez jamais la roue que votre adversaire vient d'actionner. Si vous le faites par erreur, passez le tour suivant.

Exception: lorsque votre dernier jeton atteint la roue numéro 5, vous pouvez tourner la roue, même si l'adversaire l'a actionnée au tour précédent.

4. Continuez à jouer en essayant d'être le premier à faire passer tous vos jetons dans le plateau dans l'ordre correct : 1-2-3-4-5. Les couleurs peuvent être mélangées, mais pour chacune d'entre elles, les jetons doivent aboutir dans le plateau dans l'ordre numérique. Si vos jetons arrivent dans le désordre, par exemple 1, 3, 2, vous avez perdu la partie !

Pour gagner la partie

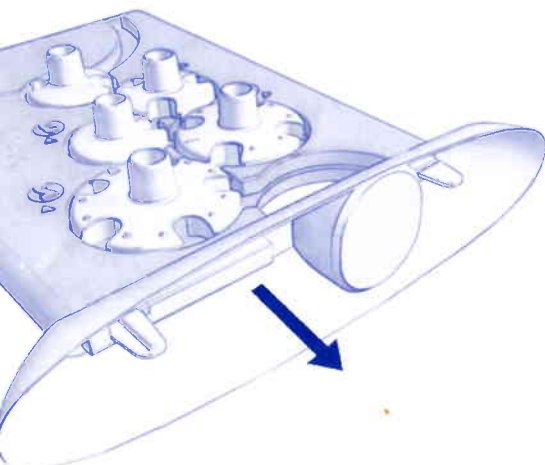
Pour gagner la partie, vous devez être le premier à faire passer tous vos jetons dans le plateau dans l'ordre numérique correct OU forcer votre adversaire à y mettre les siens dans le désordre.

Pour varier un peu...

Commencez le jeu en disposant les jetons dans l'ordre inverse (5-4-3-2-1) et essayez de les faire tomber dans l'ordre numérique (1-2-3-4-5) des jetons de la même couleur !

• Lorsque vous maîtrisez ce jeu à cinq jetons, pourquoi ne pas essayer de jouer avec dix jetons ? Remplissez chaque gouttière en haut du support de jeu avec cinq jetons de couleur identique, dans l'ordre numérique en mettant le numéro 1 en premier. Au cours de la partie, vos jetons peuvent se mélanger en glissant d'une roue à l'autre, mais à la fin, ils doivent toujours tomber dans l'ordre numérique pour chaque couleur.

• Si vous voulez relever un défi supplémentaire, chaque joueur peut insérer les jetons colorés dans les gouttières du support de son adversaire. Le but est alors de faire tomber les jetons ainsi mélangés dans le bon ordre.



Le gagnant

Vous remportez la partie si vous êtes le premier à faire tomber tous vos jetons au bas du plateau vertical, dans le bon ordre, ou bien si votre adversaire fait tomber ses jetons dans le mauvais ordre.

Le Jeu Facile (2 joueurs)

Choisissez deux groupes de jetons colorés et insérez les dix jetons au hasard dans les deux gouttières situées en haut du plateau vertical. Vous pouvez toujours choisir de tourner une seule roue quand vient votre tour, ou bien de tourner plusieurs roues à la fois lors d'un même tour dans les directions de votre choix, et autant de fois que vous le souhaitez. Le premier joueur qui fait tomber tous ses jetons au bas du plateau vertical a gagné, quel que soit l'ordre des jetons.

Le jeu en équipes (4 joueurs)

Formez deux équipes de deux joueurs. Les joueurs de chaque équipe jouent à tour de rôle, de sorte que le joueur 1 de l'équipe A commence, suivi du joueur 1 de l'équipe B, puis les joueurs 2 de chaque équipe, et ainsi de suite... Les joueurs d'une même équipe peuvent se consulter pendant le jeu.

Rangement du jeu

Détachez le plateau de jeu vertical de la base et replacez les deux parties dans la boîte en carton. Les jetons peuvent rester rangés dans les gouttières du plateau vertical.

DÉFÉCHÉ

**LE JEU OÙ CHAQUE TOUR
EST UN NOUVEAU DÉFI !**



**7 ans et plus
2 - 4 joueurs**

MB
JEUX

079944704101

© 1999 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.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

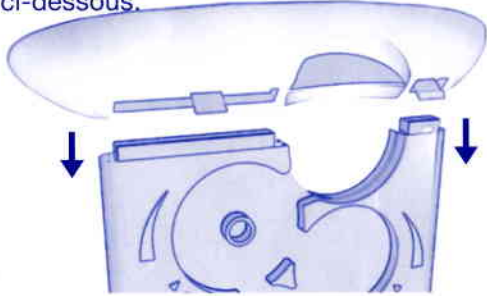
Contenu: 1 support de jeu vertical, 1 base de jeu, 5 roues en 2 parties, 20 jetons numérotés dans 4 couleurs différentes (5 jetons de chaque couleur), 1 couvercle, 2 capuchons.

But du jeu

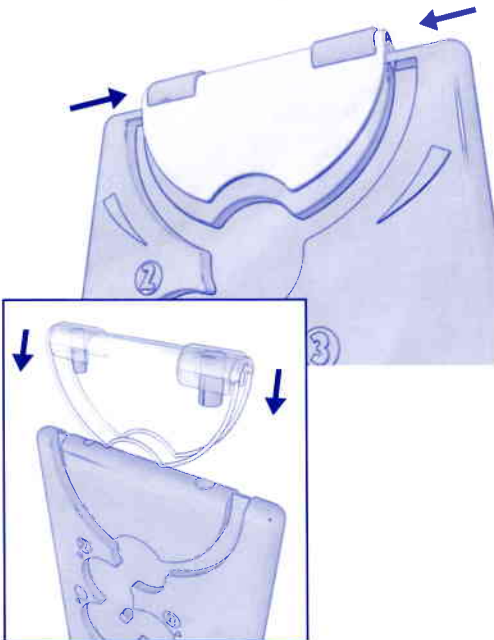
Etre le premier joueur à avoir fait circuler ses 5 jetons entre les roues jusqu'au bas du plateau dans l'ordre numérique (1-2-3-4-5).

Assemblage

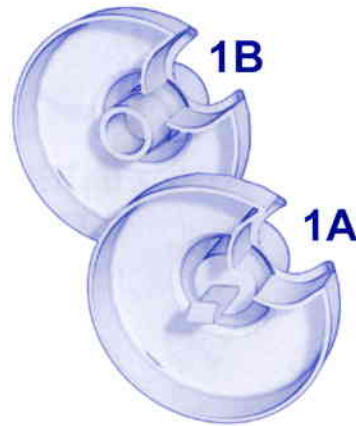
1. Assemblez la base de jeu avec le cadre du plateau vertical comme indiqué ci-dessous.



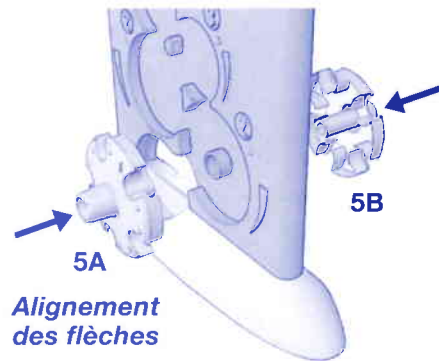
2. Fixez les deux capuchons rouges sur le couvercle jaune. Puis, placez le couvercle sur le plateau vertical dans le bon sens, comme indiqué ci-dessous.



3. Séparez les roues selon leur taille. Chaque paire de roues porte un numéro intérieur : 1A, 1B, 2A, 2B, etc...



4. Fixez la roue 5A dans le trou 5A correspondant sur le plateau vertical comme indiqué. Alignez la flèche de la roue avec celle du plateau et appuyez pour mettre la roue en place. A présent, prenez la roue 5B et alignez les flèches sur l'autre face du plateau de la même manière, puis appuyez sur les deux roues pour les fixer.



Faites de même avec les quatre autres paires de roues.

5. Pour finir, détachez les jetons du support plastique (si cela est nécessaire, utilisez des ciseaux).

Préparation du jeu

1. Placez le jeu entre votre adversaire et vous, de telle manière que ni votre adversaire ni vous ne puissiez voir l'autre face du plateau.
2. Alignez les flèches des roues avec les flèches du plateau vertical.
3. Choisissez une couleur de jetons, prenez les cinq jetons correspondants et laissez-les glisser dans l'ordre numérique dans la gouttière située à gauche au sommet du cadre, le numéro 1 en premier. Votre adversaire fait de même.

Jeu pour deux joueurs

1. Choisissez le joueur qui commence la partie.
2. Quand vient votre tour, tournez une des roues lentement et aussi longtemps que vous le voulez, dans la direction de votre choix. Vous pouvez continuer à tourner votre roue, même lorsqu'un jeton tombe de la roue ou dans la roue. Une fois que vous avez commencé à tourner une roue, vous devez continuer dans le même sens jusqu'à la fin de votre tour.

Attention : les ouvertures de chaque roue ne sont pas situées au même endroit selon le côté du plateau. Ainsi, lorsque vous tournez votre roue, vous pouvez, sans le savoir, aider ou contrecarrer votre adversaire en ouvrant ou fermant des portes de sa roue menant à une autre roue !

3. Vous pouvez déplacer vos jetons dans n'importe quelle roue. Par exemple, de la roue 2 directement jusqu'à la roue 4 si vous voulez : vous n'avez pas besoin de le faire passer par la roue 3.
4. Vous ne pouvez jamais tourner la même roue que celle que vient de tourner votre adversaire ; sinon, vous perdez votre tour.

Exception : lorsque votre dernier jeton restant atteint la roue 5, vous pouvez cependant tourner la même roue.

5. Continuez à jouer en essayant d'être le premier à faire tomber tous vos jetons au bas du plateau vertical, dans l'ordre numérique (de 1 à 5), bien sûr.

