

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Eselsrennen – Derby des ânes

Un jeu de Doris Matthaus et Frank Nestel © 1989 Spiele von Doris & Frank  
Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

## Règle du jeu

### Contenu

1 plateau de jeu  
3 marqueurs d'âne en rouge, vert et jaune  
6 cartes montrant des ânes sur un podium

### Préparation

Chaque joueur tire deux cartes, ou une seule s'il y a plus de 3 joueurs. Les cartes restantes sont mises de côté face cachée. Les joueurs ne peuvent regarder que leur(s) propre(s) carte(s).

### But du jeu

Faire en sorte que les ânes terminent la course dans l'ordre indiqué par votre carte ou l'une de vos cartes d'arrivée.

### Déroulement du jeu

Tous les ânes sont placés sur les cases de départ (celles sans aucune flèche), un âne par case. Chaque tour de joueurs se compose de deux phases :

1. Avancez n'importe quel âne de votre choix vers une case contiguë libre devant lui
2. La case atteinte par l'âne qui vient de se déplacer contient une flèche de couleur. Celle-ci indique le mouvement pour l'âne dont la couleur correspond. Le joueur prend l'âne de cette couleur et le déplace d'une case dans cette direction. Ceci indique à nouveau un autre âne et une direction, etc. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un âne termine sur une flèche de sa couleur, OU, jusqu'à ce qu'un âne ne puisse avancer car la case est déjà occupée par un autre âne.

### Fin de la partie

Aussi longtemps que chacun des trois ânes est en jeu, vous pouvez reculer un âne lors de votre première phase s'il est au départ dans une case « sable ». Tous les mouvements de la phase 2 se passent comme d'habitude. Vous ne pouvez pas reculer écarté l'âne qui a avancé en dernier au tour du joueur qui vous précède.

Si un âne a atteint la fin (une des quatre dernières places), il est placé immédiatement sur le piédestal, et la suite des mouvements continue normalement.

S'il ne reste que deux ânes en course et qu'un de ces ânes passe sur une case avec une flèche de l'âne déjà arrivé, le tour est fini également.

### Score

Le jeu s'arrête quand le deuxième âne atteint l'arrivée. Le gagnant est le joueur dont la carte indique l'ordre d'arrivée. Si aucun joueur n'a le tiercé gagnant, tous ont perdu.

### Système de points optionnel

Pour jouer en plusieurs courses, on peut utiliser le système de points suivant :

- si votre carte montre l'âne correct en première place : 2 points
- si votre carte montre l'âne correct en deuxième place : 1 point
- si votre carte montre les deux premiers permutés : 1 point

On additionne les points à la fin de chaque course.

Si un joueur possède 2 cartes (lorsqu'il y a 3 joueurs ou moins) on ne marque que les points de la meilleure carte.