

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)



# INSTRUCTIONS

## CONTENU

1 plateau de jeu	1 Adventure Isle (île de l'aventure) avec 6 malles au trésor	4 pions de jeu avec support
1 train à vapeur	1 vaisseau Orbitron	4 paires d'oreilles Mickey
1 château de la Belle au Bois Dormant	1 module Cargo	4 paires de ballons
1 Big Thunder Mountain (montagne du grand tonnerre)	3 figurines d'Alice au Pays des Merveilles	4 nounours
1 galion	6 flacons	4 sacs publicitaires
		1 dé
		6 billes
		2 aimants
		4 casquettes de baseball

## BUT DU JEU

Rapporter 4 souvenirs différents de la journée passée dans le parc EURO DISNEYLAND et être le premier à participer au grand défilé Mickey à Main Street, U.S.A.

Les joueurs se déplacent dans le fabuleux parc à thèmes, à pied ou en train, visitent tour à tour Frontierland, Adventureland, Discoveryland et Fantasyland rapportant à chaque fois un souvenir.

Une fois leurs 4 souvenirs en poche, (les oreilles de Mickey, un nounours, des ballons et un sac publicitaire), ils retourneront au château de la Belle au Bois Dormant avant de rejoindre Mickey pour une parade victorieuse à Main Street, U.S.A.

## PREPARATION

Suivez les instructions d'assemblage dans l'ordre indiqué en vous conformant aux illustrations qui figurent à l'intérieur du couvercle du coffret de jeu.

Placez le train près du quai de départ de la gare, à Main Street Station, dans le sens indiqué par la flèche.

Placez les pions de jeu sur la case départ, qui est Main Street, U.S.A. Mettez les souvenirs dans un endroit sûr, à côté du plateau de jeu.

Le joueur le plus jeune commence la partie et celle-ci se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LE JEU

### A. DÉPLACEMENTS

On peut se déplacer de deux manières dans le parc EURO DISNEYLAND :

- (1) en empruntant le train à vapeur,
- (2) en suivant le "chemin pédestre" intérieur.

Durant un tour, on peut combiner 2 modes de déplacements différents, c'est-à-dire effectuer une partie à pied et une autre en train, et ce, dans n'importe quel ordre.

Bien évidemment, le déplacement en train est beaucoup plus rapide.

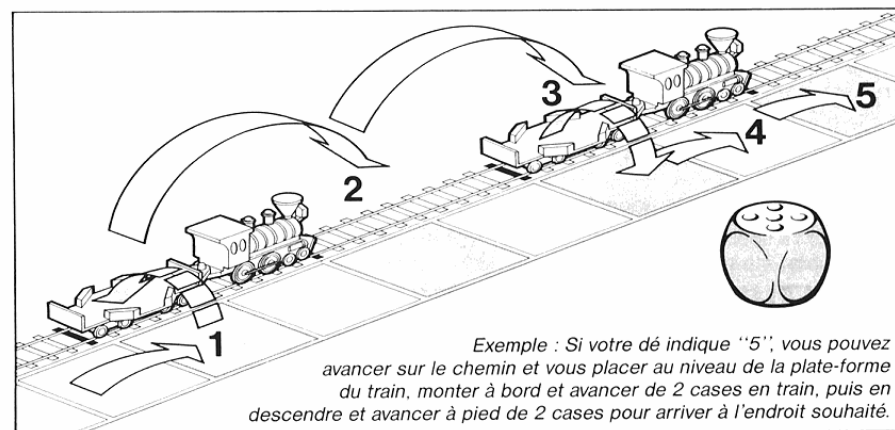
\*Les déplacements se font en fonction du nombre obtenu sur le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le train occupe un espace correspondant à 2 cases sur le chemin pédestre. (Un déplacement en train correspond donc à un déplacement de 2 cases sur le chemin pédestre.) Si vous arrivez sur une case foncée du chemin et que celle-ci soit de niveau avec l'arrière du train, vous pouvez "sauter" sur la plate-forme.

- Il ne peut y avoir qu'un seul joueur à la fois sur le train. Si un autre pion de jeu occupe la plate-forme, il vous suffit de prendre sa place et de le faire redescendre sur le chemin.
- Vous pouvez faire avancer le train quand vous n'êtes pas à bord et déplacer séparément votre propre pion sur le chemin.

Remarque : La montée et la descente du train ne comptent pas pour un déplacement.



### B. CASES SPÉCIALES DU PLATEAU DE JEU

#### Les cases Clochette, Mickey, et Minnie.

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous devez choisir un pion adverse et le mettre sur votre case. Cette opération peut s'avérer être une bonne stratégie pour déjouer les plans d'un adversaire dans la quête aux souvenirs !

#### Les cases "château"

Lorsque vous vous arrêtez sur une case "château", introduisez la bille au sommet du château de la Belle au Bois Dormant.

La bille va ressortir dans la gueule du dragon à l'arrière du château.

Si la porte à l'avant du château reste fermée, votre tour est terminé.

Si la porte s'ouvre et se referme, vous pouvez vous rendre sur n'importe quelle case du plateau de jeu à l'exception d'une autre case château.

Remarque: La porte se referme toute seule.



## VOTRE VOYAGE DANS LE PARC EURO DISNEYLAND

Pour collecter les 4 souvenirs avant de rejoindre Mickey, vous devez gagner chacune des 4 épreuves qui vous attendent sur le plateau de jeu d'Euro Disneyland.

La collecte des souvenirs se fait dans n'importe quel ordre, excepté pour le sac publicitaire qu'il faut impérativement gagner en premier.

Tous les souvenirs se fixent sur les pions de jeu au fur et à mesure que vous les gagnez.

Pour disputer une épreuve, votre pion doit s'arrêter sur la case d'entrée de l'attraction correspondante puis vous jouez.



## FRONTIERLAND : BIG THUNDER MOUNTAIN (ou la montagne du grand tonnerre)

Le but de cette épreuve est de récupérer la pépite d'or dans le wagonnet qui se trouve en bas de la montagne.

– Placez la locomotive en haut de la montagne, derrière la barrière de protection. La bille doit être posée sur la voie, sous la plateforme à l'arrière du train. Placez ensuite la pelle en bas de la montagne, dans le couloir de droite et la pépite d'or à mi-chemin de la voie ferrée, dans le renforcement prévu à cet effet.

– Déclenchez la descente de la locomotive en écartant la barrière qui la retient. En dévalant la montagne, le train précipitera la pépite d'or dans les galeries internes de la roche.

– Si elle réapparaît dans le couloir de gauche, vous n'avez fait que provoquer un éboulis de pierres et votre tour est terminé.

– Si elle réapparaît dans la pelle, répétez l'opération en introduisant cette fois la pépite d'or dans l'ouverture aménagée au sommet de la montagne.

– Si elle réapparaît dans le wagonnet, vous avez découvert un filon d'or ! Recevez le sac publicitaire en souvenir, que vous placez sur votre pion.



## ADVENTURELAND : PIRATES OF THE CARIBBEAN (ou les pirates des caraïbes)

Le but de cette épreuve consiste à empiler 6 malles à trésors sans faire chavirer le galion.

– Placez le galion des pirates à n'importe quel endroit du lagon Blue Lagoon. *Le galion doit être droit au début de la partie.*

– Placez les malles une par une où vous le voulez, dans la timonerie, sur la hune de vigie ou sur le pont. Si l'une d'elles tombe dans le lagon ou si le navire penche d'un côté, vous avez perdu. En revanche, si vous réussissez à les empiler toutes les six, vous gagnez les oreilles Mickey en souvenir que vous fixez sur votre pion, à la place de la casquette de baseball.



## DISCOVERYLAND : MAITRISER L'ORBITRON

Le but de cette épreuve est de guider à distance le Module Cargo le long de la trajectoire spatiale en utilisant pour cela le pouvoir magnétique du Vaisseau Orbitron.

– Placez le Vaisseau Orbitron et le Module Cargo sur les illustrations correspondantes du plateau de jeu.

– En veillant à ce que les deux éléments ne se touchent pas, il faut atteindre la destination marquée "X".

– Lancez le dé.

– Utilisez le pouvoir magnétique du Vaisseau pour "pousser" le Module Cargo sur sa trajectoire. Si les deux éléments se touchent, continuez votre mission en replaçant le Module Cargo sur sa trajectoire, à l'endroit où le contact a été établi.

– Le nombre de tentatives pour entrer en contact avec le Module Cargo est déterminé par le dé. Si vous ne réussissez pas à franchir la ligne d'arrivée après ce nombre de tentatives, votre tour est terminé. Dans le cas contraire, vous gagnez le nounours en souvenir : vous le placez dans le sac et fixez l'ensemble sur votre pion.



## FANTASYLAND : ALICE'S CURIOUS LABYRINTH (ou le labyrinthe d'Alice)

Le but de cette épreuve est de rejoindre le Lapin Blanc au centre du labyrinthe.

– Le joueur situé à votre gauche dispose les six flacons de potion sur les six cercles qui entourent le labyrinthe, en veillant à ce que personne ne voit le dessous des flacons.

– Pour rejoindre le Lapin Blanc, vous devez traverser le labyrinthe en franchissant diverses portes. Pour y parvenir, vous devez toutefois être de la bonne taille. Il existe trois figurines Alice de trois tailles différentes et trois tailles de portes :



PETITE



NORMALE



GRANDE

– Pour commencer, placez la figurine Alice de taille normale à l'entrée du labyrinthe. Vos déplacements s'effectuent sans dé : il vous suffit de vous rendre directement au premier flacon. Chaque fois qu'un flacon se trouve sur votre passage tandis que vous progressez dans le labyrinthe, retournez-le et remplacez votre figurine Alice par celle de la taille correspondant au symbole indiqué.

Progressez dans le labyrinthe en franchissant les portes qui correspondent à votre taille, en retournant les flacons et en changeant de taille au cours de votre avancée, jusqu'à ce que vous atteigniez le Lapin Blanc. (N'oubliez pas de retirer du jeu les flacons ayant été retournés.)

Remarque: La taille qu'il faut avoir pour pouvoir passer une porte est indiquée sur le plateau de jeu par le symbole correspondant.

– Si vous avez retourné tous les flacons avant d'arriver au centre du labyrinthe, votre tour est terminé; vous revenez alors à l'entrée du labyrinthe.

– Si vous réussissez à atteindre le centre du labyrinthe, vous gagnez les ballons en souvenir et vous les accrochez à votre pion.



### C. LA LIGNE D'ARRIVÉE

Tant que vous n'avez pas réussi à remporter les 4 épreuves, vous devez continuer à vous déplacer sur le plateau de jeu avant de tenter à nouveau votre chance. Il n'est toutefois pas nécessaire de faire un tour complet pour y arriver : vous pouvez revenir en arrière en essayant de vous arrêter sur l'une des cases "château".

Dès que vous êtes en possession des 4 souvenirs, dirigez-vous vers la case Clochette, sur laquelle vous n'êtes pas obligé d'arriver par un compte exact.

Une fois arrivé sur la case avec vos 4 souvenirs, Clochette vous transportera magiquement jusqu'à la porte du château de la Belle au Bois Dormant. Laissez tomber la bille depuis le sommet du château. Si elle ouvre la porte, vous glisserez jusqu'en bas et irez rejoindre le grand défilé de Mickey à Main Street, U.S.A.; si la porte reste fermée, tentez de nouveau votre chance au prochain tour.

Le prochain joueur qui arrive sur la case Clochette avec ses 4 souvenirs prend automatiquement la place du joueur qui se tient devant le château. Celui-ci cède sa place et se range à côté du château en attendant de pouvoir jouer de nouveau.

## LE GAGNANT

Le joueur qui arrive le premier à Main Street, U.S.A. avec ses 4 souvenirs remporte la partie et participe au grand défilé Mickey !

Disney Characters ©Disney. Jeu ©1992 Hasbro International Inc., Tous droits réservés.  
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

