

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



F

Disney
FROZEN II
AU SECOURS D'OLAF !

Jeux Ravensburger® **20 528 8**

Un passionnant jeu de parcours et de mémoire pour **2 à 4** Reines des Neiges à partir de **5** ans.

Auteur : Janet Kneisel

Design : Grafikhäusle Gisela Kössler

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 3 parties)
- 4 pions (Elsa, Anna, Kristoff, Sven)
- 1 pion « Vent »
- 15 tuiles (10 tuiles Olaf et 5 Vent)
- 1 planche
- 1 roue (composée d'un disque, d'une flèche et d'un axe)



Pauvre Olaf ! Le vent l'a soufflé et toutes les parties de son corps sont maintenant éparpillées dans la forêt. Mais ses amis Elsa, Anna, Kristoff et Sven partent à la recherche des différents morceaux pour le reconstituer. Avec un peu de chance et une bonne mémoire, peut être pourrez-vous aider nos amis ?

Le but du jeu

consiste à retrouver toutes les parties d'Olaf, tous ensemble, et à les replacer dans le bon ordre. Et cela, avant que le vent ne souffle de nouveau sur la forêt !



Mise en place :

Assemblez le plateau de jeu et installez-le au milieu de la table. Mélangez les 15 tuiles et répartissez-les, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau. Chacun choisit un pion, l'insère dans un socle et le place sur la case Départ. (Remettez les éventuels pions restants dans la boîte.) Placez ensuite le Vent sur sa case Départ portant les nombres « 2 et 4 » ou « 3 » selon que vous jouez respectivement à 2 ou 4, ou 3 joueurs.



Pour finir, assemblez la roue :
passez l'axe, par en dessous, à travers le trou du disque en carton, enflez la flèche dessus, puis bloquez l'ensemble avec le rivet transparent.



La course peut commencer !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Votre but commun consiste à rassembler le plus rapidement toutes les parties d'Olaf pour le reconstituer. Mais elles doivent bien sûr être toutes placées dans le bon ordre : d'abord les jambes et le ventre, puis la tête et les bras. La couleur des flocons au dos des tuiles vous aide un peu : blancs pour les jambes et le ventre et bleus pour la tête et les bras.

Quand vient son tour, le joueur fait tourner la roue, puis déplace son pion sur le plateau du nombre de cases indiqué, dans la direction de son choix. Si la flèche pointe sur la case « 1, 2, 3, 4 », le joueur peut choisir de se déplacer de 1, 2, 3 ou 4 cases.

Plusieurs pions peuvent occuper la même case ; un pion n'en chasse jamais un autre.

Si un pion termine son déplacement sur une tuile, le joueur peut la retourner.

Si la tuile montre une partie d'Olaf, le joueur la montre aux autres et la place, face cachée, sur la partie gauche de la planche.

À vous de bien mémoriser quelle partie d'Olaf vous avez posée à cet endroit !

***Conseil !** Placez les parties d'Olaf à peu près à la même hauteur que la position qu'elles doivent occuper dans le puzzle pour vous faciliter la tâche.*

Si, par contre, la tuile montre le Vent, le joueur la place à côté de la planche.

Intervertissez deux parties d'Olaf déjà placées sur la partie gauche de la planche, en les laissant face cachée. Si vous n'aviez récupéré qu'une seule tuile, poussez-la à un autre endroit de la planche.

Si vous n'en aviez aucune, il ne se passe rien.

Quoi qu'il en soit, la tuile Vent est hors-jeu et reste à côté de la planche.

Reconstitution d'Olaf

Dès que vous avez récupéré les premières parties d'Olaf (en particulier, celle portant le n° 1), vous pouvez commencer à le reconstituer !



Important :

- Olaf doit être reconstitué dans l'ordre, en commençant par la tuile n° 1, puis la 2, la 3...
- Vous ne pouvez utiliser que les tuiles déjà récupérées.

Le joueur dont c'est le tour essaye d'atteindre une case Olaf sur le plateau. Il tente ensuite de retourner la tuile portant le n° 1.

(Les autres peuvent l'aider à trouver la bonne.)

S'il retourne la bonne tuile, il la place à l'endroit qui convient sur Olaf. Il peut immédiatement retourner une nouvelle tuile de la planche (dans ce cas, la n° 2) et la placer au bon endroit si c'est la bonne. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retourne une « mauvaise » tuile.

S'il retourne une « mauvaise » tuile, il la remet au même endroit sur la planche, face cachée. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

***Conseil !** Il est possible d'utiliser les cases Olaf pour consulter de nouveau une tuile Olaf déjà sur la planche.*

Le vent se lève !

Une fois que chaque joueur a joué 1 fois, avancez le Vent d'1 case. Dépêchez-vous ! Olaf doit être complet avant que le Vent n'atteigne l'arrivée et ne balaye de nouveau la forêt !

Fin de la partie

La partie est également terminée si le Vent atteint sa case d'arrivée. Si Olaf n'est pas encore terminé, vous avez malheureusement échoué cette fois-ci et le Vent gagne. Pourquoi ne pas réessayer ?

Règle à 2 joueurs

Le déroulement est identique, mais à son tour de jeu, chacun peut faire tourner la roue et se déplacer deux fois de suite. Ce n'est qu'après que le Vent est déplacé.

Règle simplifiée

Là aussi, vous devez essayer de reconstituer Olaf avant le vent ne se lève. La mise en place est exactement la même.

Quand vient son tour, le joueur fait tourner la roue et déplace son pion du nombre de cases indiqué.

S'il s'arrête sur une tuile, il la retourne.

Si elle montre une partie d'Olaf, il la place sur la planche, directement au bon endroit sur Olaf.

Si elle montre le Vent, vous devez remettre une tuile Olaf déjà gagnée sur la partie gauche de la planche, face feuille visible. Vous pourrez la récupérer si l'un d'entre vous atteint de nouveau une case Olaf sur le plateau.

Avancez le Vent d'une case à la fin de chaque tour de table. Si vous réussissez à reconstituer Olaf avant que le Vent n'atteigne sa case d'arrivée, vous gagnez la partie.

© Disney
www.disney.com

© 2019

