

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



La fête de

**Polly
Pocket**[®]



REGLES DU JEU

Image permettant de construire le puzzle.




Clementoni

La fête de



BUT DU JEU

Participer aux quatre fêtes, rapporter un ballon de chaque fête et rentrer à la maison.

PREPARATION DU JEU

Choisissez un support et installez-y une petite poupée assise pour former un pion. Insérez deux bases à chaque séparateur et mettez-les sur le plateau de jeu de façon à créer les pièces où ont lieu les quatre fêtes. Mettez un ballon de chaque couleur dans chacune des quatre pièces. Par exemple si vous êtes deux à jouer (avec un support rose et un vert), dans chacune des quatre pièces vous devez mettre deux ballons, un rose et l'autre vert. Mettez le stand des cadeaux au centre du tableau et garnissez-le avec les cadeaux qui ont les mêmes couleurs que les pions dont vous vous servez pour jouer. Mettez deux



tas de cartes "Invitation" et "Chance" près du plateau, à un endroit où tous les joueurs peuvent les atteindre sans difficulté. Il devrait y avoir assez d'invitations pour permettre à chaque joueur d'aller aux quatre fêtes. Par exemple, s'il y a deux joueurs le tas devrait contenir 8 invitations, 2 pour chaque fête.



DEROULEMENT DU JEU

Mettez chaque pion sur la figure ayant la même couleur qui se trouve aux coins du tableau de jeu. Chacun son tour chaque joueur lance le dé.

C'est le joueur le plus jeune qui commence, et vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Il faut suivre le parcours qui se trouve sur le plateau de jeu et parcourir autant de cases que le numéro indiqué par le dé qui vient d'être lancé. Il est possible de déplacer le pion dans n'importe quelle direction. Si, en lançant le dé,



vous obtenez le côté où il y a l'enveloppe, vous pouvez prendre une invitation! Si vous vous arrêtez sur une case déjà occupée, vous allez à la suivante. Si celle-ci est également occupée, vous retournez en arrière jusqu'à la case libre la plus proche. Vous restez sur le parcours qui se trouve à l'extérieur sur le plateau de jeu tant que vous ne piochez pas d'invitation. Ensuite vous allez vers la fête qui vous est indiquée par la carte le plus rapidement possible, mais seulement après avoir pris un cadeau.



Le cadeau doit être de la même couleur que votre pion et on ne peut en prendre qu'un à la fois. Si vous dépassez le magasin quand c'est votre tour, vous placez votre pion sur la case qui correspond au lancement du dé. Vous pouvez collectionner toutes les invitations que vous voulez, mais vous ne pouvez pas participer deux fois à la même fête. Toutes les invitations qui ne sont pas utilisées doivent être remises au fond du tas. Si vous êtes en train d'aller à une fête et si vous piochez une invitation pour une autre fête plus proche, vous pouvez décider d'aller à celle-ci, mais, avant, vous devez changer le cadeau au magasin.



A LA FETE

Quand vous arrivez à la fête, vous devez offrir votre cadeau. Pendant que vous vous amusez à la fête, vous sautez un tour et vous remettez votre invitation au fond du tas. Quand vous repartez, au tour suivant, vous prenez un ballon de la même couleur que celle que vous avez choisie et vous le placez dans un des trous qui se trouve derrière le support de votre pion. Quand les quatre ballons ont été insérés vous retournez à la case d'où vous êtes partis le plus rapidement possible, en lançant le dé à chaque tour jusqu'à ce que vous obteniez le nombre exact de cases nécessaires pour arriver à la maison.



CARTES "CHANCE"

Il y a 12 cartes "chance" qui vous aident le long du parcours. Vous pouvez en piocher une lorsque vous vous arrêtez sur une case marquée par une étoile, mais vous ne pouvez pas la garder pour vous en servir par la suite, à moins qu'il ne s'agisse d'une invitation. Les cartes doivent être immédiatement remises au fond du tas, exception faite pour les cartes avec une invitation, qui seront restituées immédiatement après avoir atteint la fête. Si vous piochez une carte "chance" qui vous donne la possibilité de prendre l'invitation d'un autre joueur, et que celui-ci en possède plus d'une, cette invitation devra être prise au hasard.

