

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**



FIEVEL AU FAR WEST

LE BUT DU JEU :

Etre le premier à rejoindre la "ville délivrée", après s'être débarrassé de toutes ses cartes.

MATERIEL DE JEU

- 1 Plateau de jeu
- 6 Pions "Fievel" (avec socles)
- 33 Cartes Image
- 33 Pastilles "Fievel Shérif"
- 5 Cartes Epreuve
- 1 Dé
- 1 Règle de jeu

PREPARATION DE LA PARTIE :

- Après avoir installé le plateau, chacun choisit son pion "Fievel" et le pose sur la case de Départ.
- Après avoir battu les Cartes Image qui représentent les mêmes images que celles du plateau, un joueur en distribue 5 à chacun, puis repose en tas les cartes restantes à côté du plateau, faces retournées.
- Ce même joueur bat les Cartes Epreuve et les pose en tas, faces retournées, au centre du plateau.
- Le joueur le plus jeune débute la partie en lançant le dé.
- Dès qu'il aura fini de jouer en remplissant toutes les conditions demandées, il passera le dé à son voisin de gauche.

REJOINDRE LA VILLE DELIVREE:

Pour rejoindre la ville délivrée, tu lances le dé, puis tu avances ton pion sur le plateau, d'autant de cases que te l'indique le dé.

TON PION S'ARRETE SUR UNE CASE IMAGE :

-Tu dois poser devant toi la Carte Image demandée si tu l'as en main, puis tu recouvres cette case sur le plateau, par une pastille "Fievel Shérif".

-Si tu n'as pas la Carte Image, c'est le joueur qui l'a qui doit la poser devant lui, puis recouvrir l'image du plateau par une pastille "Fievel shérif".

-Si personne n'a la Carte Image, il faudra attendre que quelqu'un pioche cette carte, puis que quelqu'un s'arrête à nouveau sur cette case pour pouvoir poser la Carte Image.

ATTENTION: Sur certaines cases Images du plateau, sont inscrits des chiffres. Si tu tombes sur une de ces cases, tu dois avancer ou reculer d'autant de cases que le chiffre l'indique. Cette règle est valable en permanence, même si tu tombes pour la deuxième ou troisième fois consécutive sur une case Image qui te demande de déplacer ton pion. La règle "Arrêt sur une case Image", s'applique à chaque fois afin de poser les Cartes Image.

EXEMPLE: Si tu tombes sur une case où est inscrit (-2), tu devras immédiatement reculer de 2 cases; si en reculant de 2 cases, tu tombes sur une case +3, tu devras à nouveau avancer immédiatement de 3 cases.

ATTENTION: A partir du moment où une case est recouverte par une pastille "Fievel Shérif", il faudra la sauter, lorsque tu avanceras sur le plateau.

EXEMPLE: Si le dé indique le chiffre 5 et que devant toi, 2 cases Image sont recouvertes, tu devras avancer ton pion de 5 cases, sans compter les 2 cases recouvertes.

TON PION S'ARRETE SUR UNE CASE ROUGE:

Tu prends une carte supplémentaire dans la pioche, ou au hasard à ton voisin de gauche, s'il n'y a plus de cartes dans la pioche.

TON PION TOMBE SUR UNE CASE "LES MYSTERES DE L'OUEST":

Tu dois tirer une Carte Epreuve et choisir le joueur contre lequel tu vas jouer.

-Si tu réussis, tu ne bouges pas ton pion de place et le joueur contre lequel tu joues recule son pion de 3 cases sur le plateau. Si tu ne réussis pas, tu recules ton pion de 3 cases sur le plateau. La règle "Arrêt sur une case image" s'applique pour tout pion reculé et l'on doit poser les Cartes Image correspondantes.

-Dès qu'une Epreuve a été effectuée, reposez la Carte Epreuve au dessous de la pioche, au centre du plateau.

TON PION TOMBE SUR LA CASE "LE MAITRE DE LA VILLE":

C'est la seule case qui t'oblige à retourner sur la case de Départ.

FIN DE LA PARTIE: Celui qui arrive le premier dans la ville délivrée sans aucune carte en main est le gagnant.

Attention: si ton pion se trouve sur la dernière case "Les Mystères de l'Ouest", pour arriver à la ville délivrée, il faudra que le dé indique 1, 2 ou 3. Si le dé indique un chiffre plus élevé, tu avances ton pion de 1 dans la ville délivrée puis tu recules d'autant de cases sur le plateau.

Exemple: si le dé indique le chiffre 5, tu avances ton pion de 1 dans la ville délivrée puis tu recules de 4 sur le plateau.

Si un joueur arrive dans la ville délivrée sans s'être débarrassé de ses cartes, il doit attendre de pouvoir les poser toutes pour être déclaré vainqueur. Si il ne peut pas, il a perdu.

**FIEVEL
AU
FAR WEST**

LES EPREUVES :

LE PIEGE A SOURIS: Tu joues contre le joueur de ton choix. Ce joueur doit tenir ses paumes de mains tournées vers le haut et tu dois mettre tes mains à environ 5 centimètres des siennes, paumes tournées vers le bas. Au moment de son choix, le joueur qui joue contre toi devra essayer de taper le dos de tes mains avec ses mains, tu devras les retirer très vite pour l'éviter. Si tu l'évites, tu as gagné et il recule de 3 cases. S'il te touche, tu as perdu et tu recules de 3 cases.

LA PATTE DU CHAT: Tu poses le dé entre le joueur de ton choix et toi. Il doit se trouver à égale distance de ta main et de celle de l'autre joueur. Au top donné par un troisième joueur, vous devez tous les deux essayer d'attraper le dé. Le plus rapide a gagné. Si c'est toi, ton adversaire recule de 3 cases, si c'est lui, tu recules de 3 cases.

LA BARBICHETTE: Tu choisis un joueur pour jouer contre toi. Chacun de vous prend le menton de l'autre dans ses doigts et chante: "je te tiens, tu me tiens, par la barbichette, le premier qui rira aura une tapette". Le premier de vous deux qui rit a perdu et recule de 3 cases sur le plateau.

LA BAGARRE: Tu choisis un joueur pour jouer contre toi. Vous devez tous les deux mettre une de vos mains derrière votre dos. Vous comptez tous les deux à haute voix jusqu'à 3, à 3 vous passez rapidement votre main devant vous, en formant une figure (cf carte). Le puits perd contre la feuille (qui le bouche), mais gagne contre les ciseaux (qui tombent dedans). La feuille gagne contre le puits, mais perd contre les ciseaux (qui la coupent). Les ciseaux gagnent contre la feuille, mais perdent contre le puits. Si tu gagnes, le joueur qui joue contre toi recule de 3 cases, si tu perds, tu recules de 3 cases.

LE LASSO: Prends un verre en plastique et demande au joueur de ton choix de t'envoyer le dé. Si tu l'attrapes dans ton verre, tu as gagné et l'autre joueur recule de 3 cases. Si tu perds, c'est toi qui recules.