

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**



Reglement du jeu de



»La flute a six Schtroumpfs«

Ce jeu consiste à faire arriver son Schtroumpf le premier dans la case centrale où il pourra souffler dans la flute à six schtroumpfs. Mais, il y a un règlement . . .

Ce jeu se joue à 2, 3, 4, 5 ou 6 et même plus si vous disposez de pions supplémentaires. Six pions et un toton se trouve dans ce jeu.

1. Faites tourner le **toton** pour savoir qui jouera le premier; le chiffre le plus élevé commence la partie.
2. A tour de rôle, les joueurs font tourner le toton et déplacent leur pion d'autant de cases que le toton marque de points.

3. Si votre pion se pose sur une case déjà occupée, l'autre pion avance d'une case dans la direction de **son** choix. N'oubliez pas que deux Schtroumpfs ne peuvent donc jamais se trouver sur la même case.
4. Les **cases bleus** portent chance; si le nombre de points vous y conduit, vous avancez de quatre cases.
5. Il existe des raccourcis, mais c'est là que l'on trouve des cases dangereuses.
6. Si votre pion se pose sur une **case rose**, vous passez votre prochain tour.
7. S'il se pose sur une **case rouge**, vous passez deux tours.
8. La case **bleu foncé** de la cigogne vous transporte directement à la **case jaune**, près des deux sapins.
9. La **case rouge foncé** vous renvoie auprès du Schtroumpf grognon, en bas à gauche du parcours.
10. Il faut former le nombre exact de points pour gagner en arrivant à la case centrale. Si le nombre de points est trop élevé, revenez en marche arrière après avoir atteint la case centrale et essayé de faire le nombre exact au prochain tour.
11. Si le pion qui revient, et arrive sur une case déjà occupée, il prend la place de celui-ci qui **a vance** d'une case.

Spielregeln zum Spiel



„Die Flöte mit sechs Schlümpfen“

Das Ziel dieses Spieles ist es, als erster seinen Schlumpf in das große Feld in der Mitte zu „schlumpfen“, aber vorher sind noch einige Regeln zu beachten . . .

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler!

6 kleine Schlümpfe und 1 Kreisel befinden sich bei diesem Spiel.

1. Dreht den **Kreisel**, um zu erfahren, wer beginnt. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Bei der gleichen Zahl ist ein Stechen notwendig.
2. Die Spieler drehen nacheinander den Kreisel und schlumpfen mit ihrem Schlumpf so viele Felder vor, wie der Kreisel anzeigt.

3. Wenn Euer Schlumpf auf ein bereits besetztes Feld kommt, rückt der Schlumpf, der zuerst da war, ein Feld vor. Der vordere Spieler kann an einer Abzweigung entscheiden, ob er nach rechts oder nach links schlumpfen will. Es dürfen nie zwei Schlümpfe auf einem Feld stehen!
4. Die **blauen Felder** bedeuten Glück. Wenn die Zahl des Kreisels Euch dort hin führt, rückt 4 Felder vor.
5. Es gibt auch Abkürzungen, aber auf diesen Strecken befinden sich die gefährlichen Felder (rosa und rot).
6. Wenn Euer Schlumpf auf ein **rosa Feld** kommt, müßt Ihr eine Runde aussetzen.
7. Wenn er auf ein **rotes Feld** kommt, setzt Ihr zwei Runden aus.
8. Das **dunkelblaue Feld** des Storches schlumpft Euch direkt auf das gelbe Feld bei den 2 Tannen.
9. Das **dunkelrote Feld** schlumpft Euch zurück zum Miesepeter-Schlumpf unten links.
10. Um in das Ziel-Feld in der Mitte zu gelangen, muß die exakte Punktezahl gekreiselt werden. Wenn die Zahl zu hoch ist, schlumpft in das Hauptfeld und geht dann die verbleibenden Punkte wieder ins Spielfeld zurück.
Bei der nächsten Runde versucht Ihr weiter, die genaue Zahl zu kreiseln.
11. Wenn der Schlumpf, der vom Hauptfeld zurückkommt, auf ein bereits besetztes Feld kommt, darf der **andere** Schlumpf ein Feld **vorschlumpfen**.