

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Tu peux passer sur un piège ouvert et tu peux t'y arrêter. Mais si le piège est fermé, tu ne peux plus passer. Les pions qui se trouvent sur un piège lorsqu'il est rouge restent prisonnier jusqu'à ce que le piège s'ouvre.

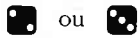
Important: Lorsque tu es prisonnier tu dois quand même jeter les dés; avec un peu de chance le piège s'ouvrira et tu pourras repartir.

Comment faire pour «chiper» un radis: Dès que tu arrives à la grande case du radis, tu prends une carte «radis» du potager et tu la poses devant toi. S'il te reste des points, tu peux continuer.

Le raccourci: Le grand toboggan est un raccourci pour retourner à la piscine, mais le saut dans le puits ne réussit pas toujours. En effet, il faut avancer sur la case jaune avant le puits, (tu perds les autres points), ensuite tu jettes encore une fois le dé vert.



jette le dé encore une fois



ou



tu as réussi ton saut. Ton pion avance directement à la piscine.



ou



ou



tu as raté ton saut. Tu dois reculer le nombre de points indiqué par les dés, dans le sens de la flèche.

Lorsque ce sera à nouveau ton tour, tu pourras ré-essayer de prendre le raccourci.

La fin de la partie

Celui qui arrive le premier à la piscine en ayant atteint toutes ses missions a gagné la partie.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Fraggles and names of Fraggles characters are the registered trade marks of Henson Associates, Inc.



Ravensburger

258676

FRAGGLE ROCK™



Typiquement Fraggles!

Qui ne connaît pas les Fraggles, leurs joyeuses aventures et plaisanteries.

Les 5 héros Fraggles, Gobo, Béa, Boubour, Mag et Wembley sont prêts à tout moment pour de nouveaux exploits. Ils partent de la piscine du Fraggles Rock; ensuite ils passent par les galeries souterraines et les grottes vers de nouveaux objectifs. Mais ce n'est pas si simple que ça! En effet, parfois la galerie souterraine s'effondre, parfois un passage est couvert et caché par la mousse des grottes.

Il faut également passer par le jardin des Gorgs, où Gorg Junior leur tend des pièges. Les Fraggles vont-ils pouvoir «chiper» quand même un de ces délicieux radis?

Ce n'est pas étonnant que les Fraggles ne savent pas toujours comment continuer leur chemin, et qu'ils soient obligés de chercher conseil auprès de Germaine, la Grande Crado qui sait tout et qui se trouve tout au fond du jardin.

Pour terminer on fait la course pour retourner à la piscine. Celui qui veut prendre le chemin le plus rapide doit réussir le grand saut dans la fontaine et sur le grand toboggan.

Jeux et aventures dans le pays magique des Fraggles

Jeux Ravensburger® No. 601 5 491 0

Jeux de dés pour 2 à 5 joueurs de 7 à 12 ans

Contenu: 1 plan de jeu en trois dimensions avec 2 disques, 12 cartes «objectifs», 5 cartes «radis», 5 figurines, 2 dés spéciaux.

But du Jeu

Nos héros Fraggles devront, dans chaque partie, atteindre de nouveaux objectifs dans les galeries et les grottes Fraggles Rock. En plus, chacun doit rapporter un radis du jardin des Gorgs. Celui qui atteint le premier ses objectifs et qui revient avec son radis à la piscine gagne la partie.

Préparation du jeu

Renforcer la partie centrale du plan de jeu en enfonçant le support.

La position de départ des disques peut être n'importe laquelle, sauf: «Va voir la Grande Crado».

Poser les cartes «radis» sur le potager dans le jardin des Gorgs.

Les cartes «objectifs» doivent être mélangées sans que l'on voit les images et chaque joueur en reçoit 2, (une carte suffit pour de très jeunes enfants et pour une durée de jeu plus courte). Garder les cartes en main.

Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la piscine. Les joueurs se mettent d'accord pour désigner celui qui commence la partie. (Par exemple: le plus jeune ou celui qui obtient le plus grand nombre de points en jetant le dé vert).


Les règles du jeu


Lorsque c'est ton tour, tu dois:

1. Jeter les dés
2. Tourner éventuellement le disque
3. Avancer ton pion

Jeter les dés: Tu peux jeter seulement le dé vert ou les deux dés ensemble. Le dé rouge apporte des points en plus mais le signe «Tournez le disque» apparaît très souvent. Tu prends des risques!

Tourner le disque: Lorsque le signe «Tournez le disque» apparaît sur le dé, tu dois tourner le disque avant d'avancer ton pion

 : Avance le disque d'un trou

 : Avance le disque de deux trous

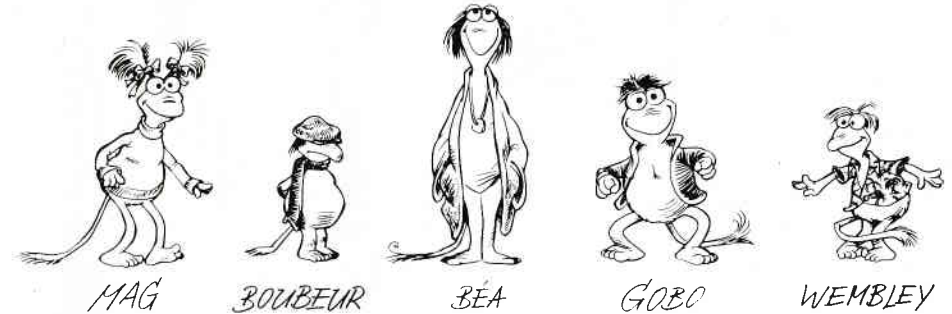
Mais, il faut seulement tourner le disque qui se trouve sur la moitié du plan de jeu occupée par ton pion.

Avancer: Tu avances ton pion d'autant de points que montre le (ou les) dés. Si tu n'as obtenu que le signe «Tournez le disque», tu n'as pas de points et tu ne peux pas avancer.

Tu peux choisir la direction dans laquelle tu veux avancer, mais tu dois faire attention aux cases «obstacles» de Fraggles Rock et aux pièges dans le jardin des Gorgs.

On ne peut pas éliminer un autre pion. Plusieurs Fraggles peuvent se trouver sur une même case.

La piscine peut être utilisée comme une case normale.



Comment atteindre ses objectifs? L'objectif est atteint si le pion arrive sur une case qui porte le numéro de la carte «objectif». Tu poses la carte «objectif» à côté du plan de jeu pour montrer que tu as atteint ton objectif. S'il te reste encore des points tu peux continuer.

Chaque joueur décide lui-même quand et comment il veut atteindre ses objectifs, sur le chemin du jardin ou au retour.

Les cases obstacles: Ce sont les trous ronds sur les chemins de Fraggles Rock. Ils changent de couleur lorsque le disque tourne. Quand les trous sont bleus, ils comptent comme des cases normales; quand ils sont **rouges**, tu ne peux pas les dépasser, tu dois choisir un détour.

Si la case obstacle est devenue rouge pendant que ton pion est sur cette case, tu as bien entendu le droit d'avancer ton pion lorsque ce sera ton tour.

Va voir la Grande Crado! Lorsque le disque te donne cet ordre, tu dois déplacer immédiatement ton pion sur la case verte de la Grande Crado. Les points obtenus par les dés ne comptent pas. Il faut attendre ton prochain tour pour partir de cette case.

Les pièges: Les trous rectangulaires sur les 2 côtés des pièges ne sont pas des cases. Lorsque ces trous sont **verts** le piège est ouvert, lorsqu'ils sont **rouges**, le piège est fermé.