

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



HALLO DACHS

MATERIEL

1 plateau 25 pions blaireaux (dos jaune numéroté) 1 dé
4 figurines de couleur 23 carrés nourriture (dos vert)

BUT DU JEU

Etre le premier joueur avec le nombre correct de points, qui varie selon le nombre de joueurs.

PRÉPARATION

Placer les blaireaux jaunes face cachée (nombre visible) sur les cases clairières de la forêt (cercles jaunes) du plateau. Placer les carrés de nourriture face cachée sur la table autour du plateau, après les avoir bien mélangées. Chaque joueur choisit une figurine et en commençant par le plus jeune joueur, le place sur n'importe lequel des pions jaunes identifiés par un 1. Les joueurs commencent toujours à partir d'endroits séparés. A tour de rôle chaque joueur regarde alors secrètement un des carrés nourriture. Chaque joueur regarde un carré différent de son voisin. Il faut mémoriser cette nourriture.

LE JEU

Le plus jeune joueur commence. Il peut essayer de gagner le 1 sur lequel il se trouve ou il peut se déplacer d'une case vers une clairière adjacente et essayer de gagner le nombre qui se trouve là. Pour gagner, il faut associer un pion nourriture avec un lancer de dé. On lance le dé et on regarde sur le plateau la nourriture associée à ce nombre. On choisit alors un pion carré, on le retourne, et s'il correspond à la nourriture montré par le dé c'est réussi. On lance le dé autant de fois que le chiffre sur le pion jaune, ainsi pour gagner un pion 4 il faut lancer le dé 4 fois et assortir la nourriture au numéro quatre fois. Les cartes de nourriture restent face visible après chaque lancer de dé jusqu'à la fin du tour du joueur, puis elles sont remise face cachée avant que le prochain joueur commence.

Si un choix (de cartes nourriture) est raté, le tour du joueur finit immédiatement.

Si une des cartes retournées s'avère être une pile d'ordures (il y en a 5), le joueur a fini son tour. Il ne gagne pas le pion blaireau, et il perd également un point s'il en a.

PIONS BLAIREAU

Chaque pion blaireau a un nombre au dos et un visage de blaireau à l'avant. Au-dessus du visage se trouve un certain nombre de points rouges, ce sont les points de score qui doivent s'ajouter jusqu'au total prédéterminé pour gagner le jeu. Les nombres sur le dos ne servent pas pour le score.

CLAIRIERES

Les joueurs ne peuvent bouger que d'une clairière à la fois, même si elle est vide. Il peut y avoir plus d'un joueur sur une case (sauf au début du jeu) et le déplacement se fait le long des chemins de forêt.

LE SCORE

Les points rouges sur un pion blaireau représentent les points de score. On marque seulement les points si on remporte le blaireau en trouvant le nombre correct de pions nourriture. Si un joueur a trouvé des ordures et a perdu un point, c'est l'un de ces points rouges, pas le pion entier qui est perdu. On peut gagner un point en passant son tour.

Le jeu s'arrête selon le nombre de joueur :

A 2 joueurs on doit marquer 25 points pour gagner.

A 3 joueurs on doit marquer 20 points pour gagner.

A 4 joueurs on doit marquer 15 points pour gagner.