

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



JEU DES CASCADEURS

NOMBRE DES JOUEURS

2, 3 ou 4.

COMPOSITION DU JEU

La piste de jeu, un dé, et quatre couples de pions de la même couleur, un grand et un petit, qui représentent :

Le grand pion :

ROUGE	VERT	JAUNE	BLEU
Satanas	Momo	Scoubidou	Hong-Kong-Fou-Fou

Le petit pion :

ROUGE	VERT	JAUNE	BLEU
Diabolo	Ursul	Les 5 Mystérieux	Spot

Chaque joueur choisit un grand pion et un petit pion de la même couleur, et les pose sur les ronds de leur couleur (le portrait et le nom de chaque personnage sont dessinés à l'intérieur du rond). Les grands pions avancent sur la route blanche, et les petits pions sur la route jaune.

LE JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il jette le dé pour faire avancer un de ses pions. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer, et ainsi de suite.

- 1** - Pour démarrer, il faut faire 6 pour un grand pion et 1 pour un petit pion.
- 2** - Tout pion qui rattrape ou dépasse un autre pion le renvoie sur sa case de départ (pour repartir, le pion rattrapé ou dépassé devra faire 6 ou 1).
- 3** - Tout pion qui passe ou se pose sur un croisement (cases rouges) déjà occupé par un autre pion le renvoie à sa case de départ (sauf si c'est un pion de la même couleur).

FIN DE LA PARTIE

Quand le grand pion a fait 2 tours de piste et le petit 1 tour, ils rentrent dans leur case de départ. Le premier joueur qui fait rentrer ses deux pions gagne la partie.



33260 LA TESTE DE BUCH