

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

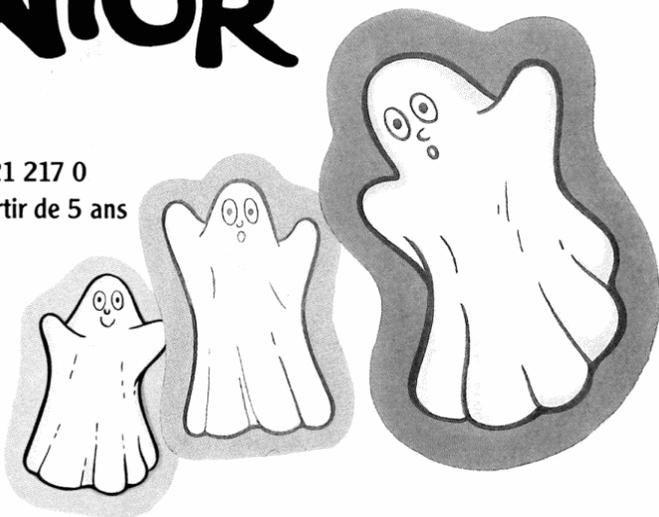
escaleajeux@gmail.com



LABYRINTHE

JUNIOR

Jeu Ravensburger® N° 21 217 0
Pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans



L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique. Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors. Tout est constamment en mouvement. Chaque joueur doit se frayer un passage afin d'accéder aux trésors. Le joueur ayant rassemblé le plus de trésors est le gagnant.

Contenu :

- 1 plan de jeu
- 17 cartes labyrinthe
- 12 cartes trésor rondes
- 4 fantômes et 4 supports en plastique



Préparation

Retirer les cartes et les fantômes des planches prédécoupées. Assembler les fantômes sur les supports en plastique. Poser les cartes labyrinthe sur les cases vides du plan de jeu au hasard. La carte qui restera sera utilisée au cours du jeu. On mélange les cartes trésor et on les pose, face cachée, à côté du plan de jeu.

Chaque joueur choisit un fantôme et le pose sur la case de couleur identique dans un coin du plan de jeu.

Déroulement du jeu

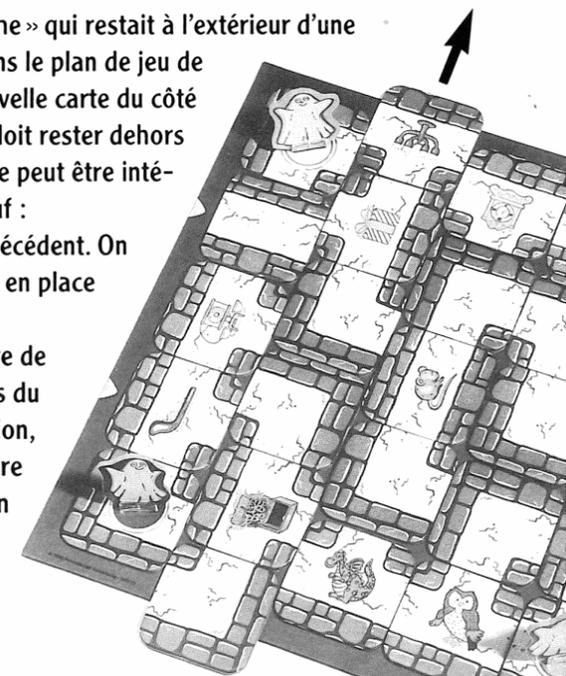
Le premier joueur retourne une carte trésor. Elle indique le premier trésor que le joueur devra atteindre avec son fantôme. Pour atteindre ce but, il faut d'abord déplacer le labyrinthe pour avancer avec son fantôme.

Déplacement des cartes « labyrinthe »

Le joueur pose la carte « labyrinthe » qui restait à l'extérieur d'une rangée de cartes et la pousse dans le plan de jeu de manière à faire ressortir une nouvelle carte du côté opposé. La carte ainsi déplacée doit rester dehors jusqu'au prochain tour de jeu. Elle peut être intégrée à n'importe quel endroit sauf : à l'endroit où elle était au tour précédent. On ne peut donc pas annuler la mise en place du joueur précédent.

De toute manière il est obligatoire de déplacer tout d'abord les couloirs du labyrinthe avant d'avancer son pion, même s'il était possible d'atteindre le but sans modifier la disposition des couloirs du labyrinthe.

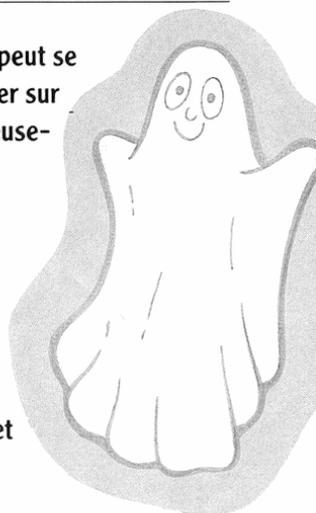
Si, lors du déplacement d'une



carte « labyrinthe », le joueur éjecte le fantôme d'un autre joueur ou son propre fantôme, il doit déposer ce dernier sur la carte rentrée dans le plan de jeu du côté opposé. Le déplacement du fantôme ne compte pas comme tour de jeu.

Progression des fantômes

Après avoir déplacé les couloirs du labyrinthe, le fantôme peut se déplacer aussi loin qu'il le souhaite. Il peut également rester sur place. Le nombre de cases n'a pas d'importance. Malheureusement les fantômes n'ont pas le droit de traverser les murs. Plusieurs fantômes peuvent s'arrêter sur une même case. Si le joueur n'arrive pas jusqu'au trésor, il se place aussi près que possible du trésor, puis c'est au tour du joueur suivant. Il part à la recherche du même trésor. Dès qu'un joueur s'arrête sur la case représentant le trésor il gagne la carte ronde représentant ledit trésor. Puis, le joueur suivant retourne une nouvelle carte ronde, et la partie reprend.



Fin du jeu

Dès qu'un joueur atteint le but de la dernière carte trésor, il prend la carte et termine ainsi la partie. Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de cartes trésor.

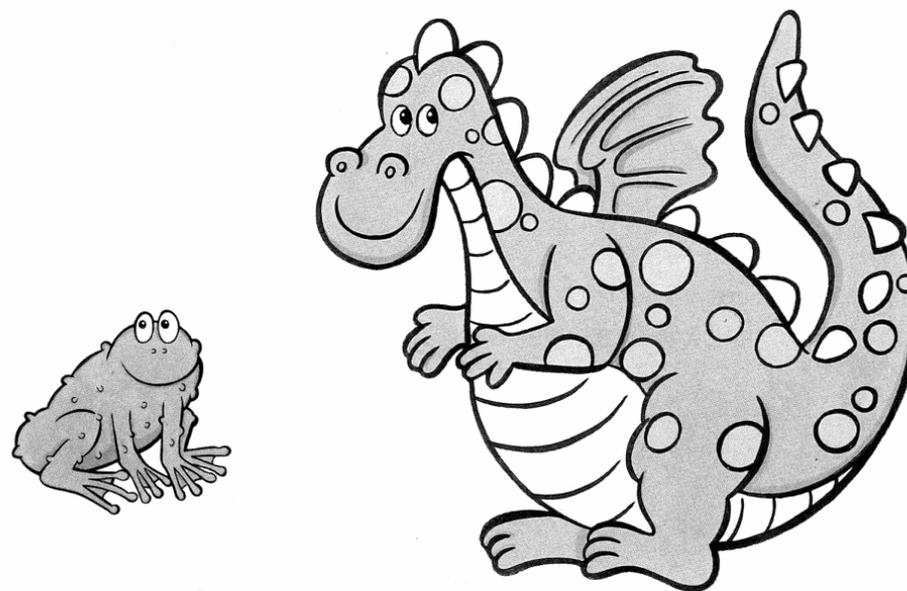
parlons jeux...

Cette règle originale a été retrouvée par Ptit Ju et mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs du forum **Parlons jeux ...** en août 2006
<http://www.ludorama.net/forum/>

VARIANTE

Au début du jeu, toutes les cartes trésor sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur a le même nombre de cartes qu'il dispose devant lui, face cachée. Celui à qui c'est le tour de jouer, regarde la première carte et la repose face cachée. Il est le seul à connaître son but. Il déplace le labyrinthe. Il déplace son fantôme le plus près possible de son trésor à atteindre. S'il réussit, il pose la carte trésor devant lui, face découverte, le joueur suivant prend la relève. S'il ne réussit pas, c'est au tour du joueur suivant qui regarde la première carte de sa pile et essaye d'avancer au mieux son fantôme. Le gagnant est celui qui a découvert toutes les cartes de sa pile en premier.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag



Editions Ravensburger
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

4+

JUNIOR



LABYRINTH

Max J. Kobbert

Ravensburger



JUNIOR LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 21 273 6

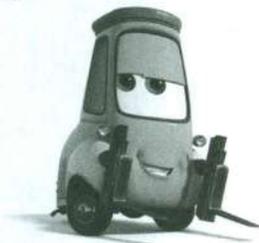
Le célèbre labyrinthe en mouvement
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons
- 4 pions



Qui trouvera le passage menant aux personnages préférés du film Cars 3. À vous de déplacer astucieusement les plaques dans le labyrinthe pour transformer les impasses en passages. Seul celui qui ne s'y perdra pas sortira vainqueur de cette aventure palpitante !

Le but du jeu consiste à gagner le maximum de jetons.

Préparation

Avant la toute première partie, détacher soigneusement les plaques et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

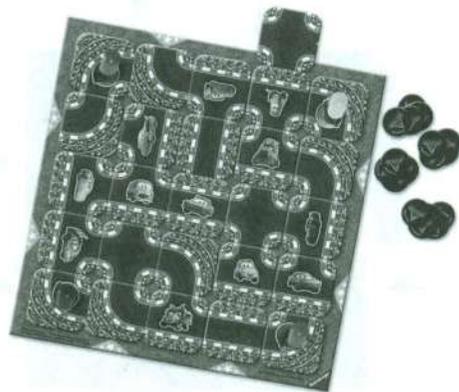
Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir, face visible, sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. Deux cartes sont double-face. Au recto figure un croisement de 4 routes qui simplifie le jeu. Au verso se trouvent des virages. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Conseil aux parents :

Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec les deux croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser le labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.



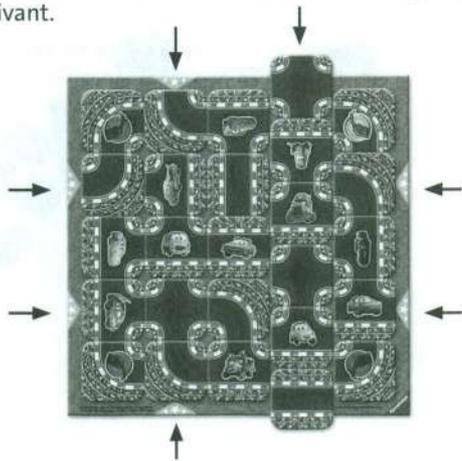
La partie commence

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le remier jeton. Celui-ci indique l'un des héros du film *Cars 3* : *Flash McQueen*, *Cruz Ramirez*, *Jackson Storm*, *Shannon*, *Sterling*, *Miss Fritter*, *Guido*, *Luigi*, *Mack*, *Tex*, *Dusty* et *Rusty*.

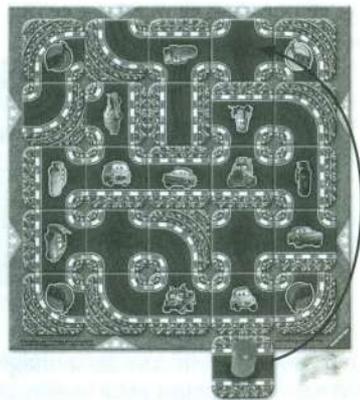
Il s'agit de les atteindre avec son pion dans le labyrinthe. Pour cela, il faut toujours modifier d'abord le labyrinthe, puis déplacer son pion.

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Les flèches grises sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Celle-ci est poussée jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe. La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion, même s'il peut atteindre le personnage recherché sans le faire. Dans ce cas, il s'arrange pour ne bouger que des plaques qui ne « cassent » pas son chemin.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut avancer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu (plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

S'il atteint le personnage recherché, le joueur prend le jeton et le pose devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il n'atteint pas le personnage recherché, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou bien choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre ce même personnage. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un pion atteint le dernier personnage recherché. Le joueur s'empare du jeton et le place devant lui.

Le vainqueur est le joueur qui possède alors le plus de jetons devant lui.

Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les deux croisements face cachée car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le dessin que son pion doit atteindre.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit de réintroduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent !

Le joueur qui atteint le bon personnage, retourne le jeton face visible devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le personnage recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant.

À son tour, le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaie d'atteindre ce personnage avec son pion.

La partie prend fin dès qu'un joueur a atteint le premier le personnage correspondant au dernier jeton de sa pile et est revenu à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable : Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag

nickelodeon



JUNIOR

4+



PAW PATROL

Max J. Kobbert

Ravensburger



JUNIOR LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 20 799 2
Un labyrinthe en mouvement
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Max J. Kobbert
Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons
- 4 pions



Marcus, Chase, Rocky, Zuma, Ruben et Stella les héros de la série « Pat' Patrouille » se sont perdus dans le labyrinthe ! Pas étonnant car les couloirs changent sans arrêt ! Là où il y avait un passage se dresse soudain un mur. Réussirez-vous à libérer nos amis du labyrinthe ? À vous de faire coulisser astucieusement les plaques pour vous frayer un chemin et rejoindre rapidement vos chiens préférés.

Le but du jeu consiste à gagner le maximum de jetons.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Chemin et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

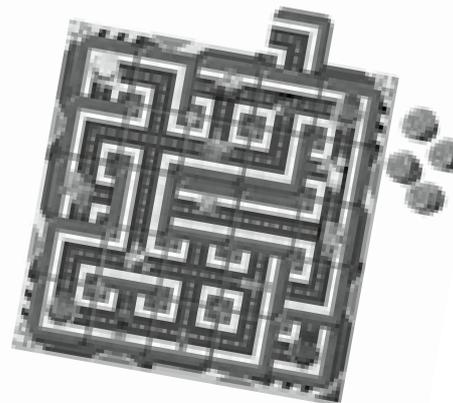
Quatre cartes sont imprimées recto-verso. Au recto figure un croisement avec quatre chemins qui simplifient le jeu. Au verso, par contre, se trouve un angle. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Conseil aux parents :

Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les passages du labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Chaque joueur choisit ensuite un pion et le place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.

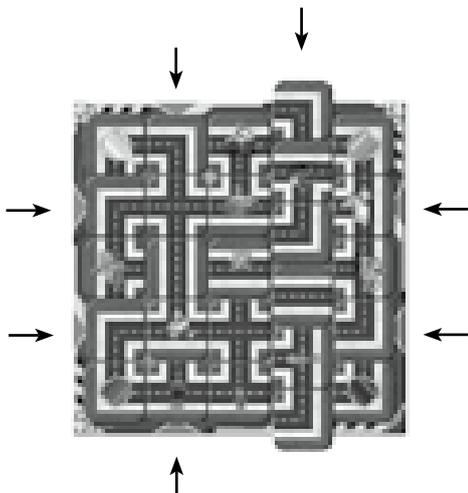


La partie peut commencer

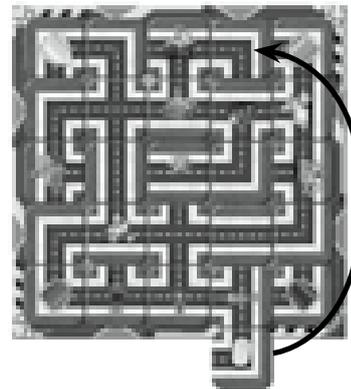
Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton et le laisse face visible. Il indique le personnage de « Pat' Patrouille » que le joueur doit essayer d'atteindre avec son pion. Pour cela, il commence d'abord par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion.

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flèches sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Elle est poussée jusqu'à ce que celle à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe. La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les chemins du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Cependant, s'il peut atteindre le personnage recherché sans toucher au labyrinthe. Il peut renoncer à pousser les plaques et se déplacer directement jusqu'à lui.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut bouger son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.

S'il atteint le personnage recherché, le joueur peut prendre le jeton et le poser devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il ne l'atteint pas, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre ce même personnage de « Pat' Patrouille ». Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint le dernier personnage de « Pat' Patrouille ». Il gagne alors le dernier jeton et le pose devant lui.

Le **vainqueur** est le joueur qui possède le plus de jetons devant lui.

Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les quatre croisements sur le verso car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le personnage de « Pat' Patrouille » qu'il doit atteindre avec son pion.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit d'introduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent !

Le joueur qui atteint le personnage recherché retourne son jeton, face visible, devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le personnage « Pat' Patrouille » recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant.

À son tour, le joueur suivant regarde le jeton supérieur de sa pile et essaye d'atteindre le personnage indiqué.

La partie prend fin dès qu'un joueur réussit à atteindre le personnage de son dernier jeton, puis à revenir à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.

©&TM Spin Master Ltd.

