

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

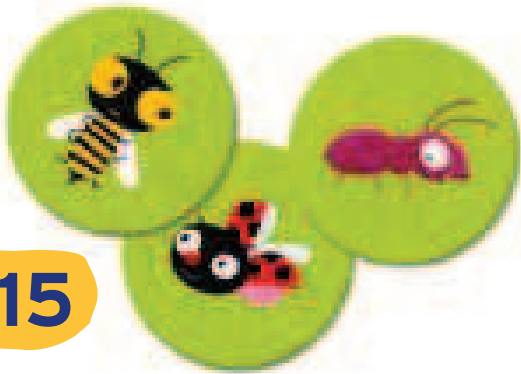
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



littleCIRCUIT

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X 15



(F) Règle du jeu

littleCIRCUIT

Age : de 2 ½ à 5 ans

2 à 4 joueurs

Durée : 10 mn

Contenu :

4 animaux

6 cartes constituées de chacune 5 cases

1 dé (1 face abeille, 1 face fleur, 4 faces pastilles de couleurs)

15 jetons

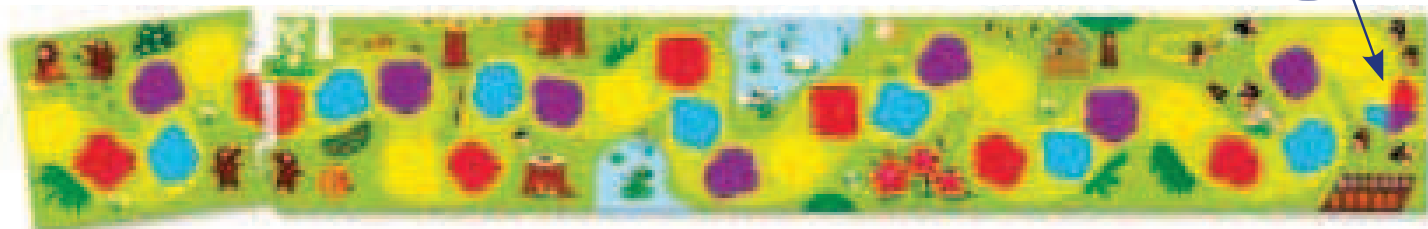
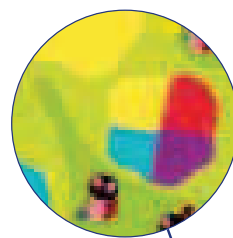
Préparation :

Les 6 cartes parcours sont mises les unes à côté des autres afin de constituer un parcours.

Chaque joueur prend un animal et le pose devant la 1^{ère} carte.



Arrivée



Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur lance le dé.

Plusieurs possibilités :

- **il tombe sur une face de couleur** : Le joueur prend son animal et le pose sur la 1ère case suivante de la couleur annoncée par le dé.
(si la case est déjà prise, il avance jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée par le dé qui soit inoccupée.)
- **il tombe sur la face « fleur »** : le joueur prend son animal et l'avance jusqu'à la prochaine case portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté.
- **il tombe sur la face abeille** : le joueur prend son animal et le recule jusqu'à la case précédente portant la même couleur que celle sur laquelle il était arrêté.

Le premier joueur à se poser sur la case multicolore de l'arrivée gagne 1 jeton.

Ex : l'animal se trouve sur une case jaune. Le joueur lance le dé et tombe sur l'abeille. Il doit alors prendre son animal et le faire reculer jusqu'à la case jaune précédent celle sur laquelle il se trouvait.

NB : Si le dé indique la face abeille ou la face fleur et que le joueur est dans l'impossibilité de bouger son animal (soit parce qu'il est encore en dehors du parcours, soit parce qu'il ne peut pas reculer sur une case de la même couleur que celle sur laquelle il se trouvait), alors le joueur passe son tour.

Qui gagne ?

Le joueur ayant réuni le premier 3 jetons emporte la partie.

