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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

R81 - 577 ver

Maja Dorn & Rüdiger Dorn

LOS MAMPFOS

Une anerie drôlement futée pour 2 à 5 enfants à partir de 6 ans

L'important, c'est ce qu'il en ressort derrière !

Matériel et préparatifs

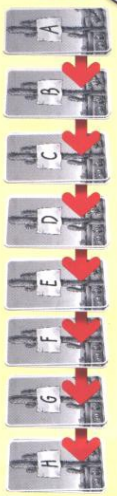
Formez un sentier circulaire au milieu de la table avec les **12 tuiles du sentier**.
Placez les **3 ânes en bois** sur le sentier en laissant 3 cases vides entre chacun d'eux.

Placez tous les **biscuits d'avoine** au milieu du sentier.

Placez les **40 cartes d'actions** à côté du sentier.

Chaque joueur reçoit une **roue de moulin** avec une flèche.

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, attachez une flèche au milieu de chaque « roue de moulin ».



Le verso des 40 cartes d'actions indique des lettres allant de « A » à « H ». D'abord, formez des paquets individuels avec toutes les cartes d'une même lettre et mélangez-les séparément. Ensuite, formez, en les mettant l'un sur l'autre, un seul talon avec ces huit paquets : le paquet de la lettre « H » se trouvant tout en bas, le paquet de « G » au-dessus, puis « F », « E », « D », « C », « B » et tout au-dessus « A ». Maintenant, placez ce talon à côté du sentier.

Auteurs : Maja Dorn et Rüdiger Dorn
Illustrations : Gabriela Silveira
Traduction : Birgit Janka

But du jeu

Pendant que les ânes trottent sur le sentier, vous leur donnez les succulents biscuits d'avoine à manger. Si les ânes sont rassasiés, ils soulèvent la queue et laissent dégringoler dans l'herbe les biscuits qu'ils viennent de digérer. Si vous retenez bien quels biscuits les ânes ont mangé, vous pouvez ramasser leur crottin. Celui qui ramasse le plus de «crottin» gagne la partie!

Déroulement du jeu

Le joueur qui imite le mieux les ânes commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
Si c'est à toi de jouer, retourne la première carte d'action du talon et réalise l'action indiquée sur la carte.

Qu'est-ce que tu vois sur la carte ?

L'âne qui se baffre :

L'âne mange 3 biscuits d'avoine...

... et se déplace de 3 cases

L'âne marron

La couleur de l'âne sur la carte indique l'un des trois ânes qui se trouvent sur le sentier. L'image et le nombre sur la carte indiquent combien de biscuits d'avoine tu lui donnes comme fourrage et quelle distance cet âne va parcourir.

Il y a aussi des cartes comme celle-ci. Si tu retournes un âne de trois couleurs, tu es libre de choisir quel âne tu veux nourrir et déplacer.

D'abord, tu lui donnes à manger. Tu peux choisir toi-même les couleurs des biscuits que tu lui donnes. Afin que tous les joueurs soient au courant de ce que tu fais, tu dis toujours quelle couleur de biscuit tu donnes à l'âne. Ensuite, tu déplaces, dans le sens des aiguilles d'une montre, **le même âne** du nombre de cases indiqué sur la carte. Si l'âne termine son déplacement sur une tuile occupée, tu le places sur la case libre suivante.

Exemple 1: Pablo a retourné l'âne gris qui bâfre et dont la carte indique le « 3 » (figure A). Il prend trois biscuits d'avoine de son choix du milieu de la table. Il choisit un biscuit vert ainsi que deux jaunes et les donne à manger à l'âne gris en annonçant la couleur de ces biscuits à haute voix. Ensuite, Pablo déplace l'âne de trois cases en avant. Mais comme sur cette case se trouve déjà l'âne marron, il le saute (figure B).

fig. A

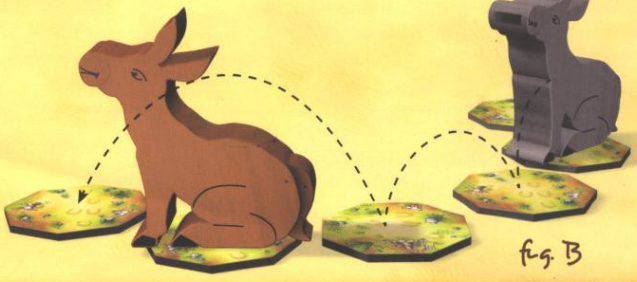
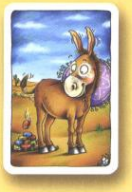


fig. B

L'âne qui laisse dégringoler son crottin:



La couleur de l'âne sur la carte indique quel âne fait caca.

Si tu retournes cette carte, tu es libre de **choisir quel âne** lâche du lest.
Avant de soulever la queue de l'âne pour que celui-ci puisse faire ses besoins, **chaque joueur** place en secret la flèche sur une couleur précise de la roue de son moulin.

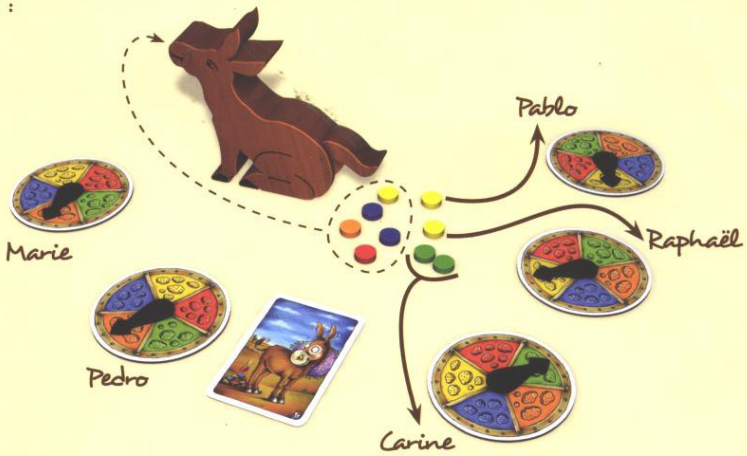
Quelle couleur est-ce qu'on choisit sur la roue de moulin?

Si tu sais de quelle couleur l'âne a mangé le plus de biscuits, le mieux serait que tu choisisses cette couleur sur la roue de moulin. Mais : « Chut ! Il ne faut pas le dire ! » Car les autres joueurs choisissent aussi une couleur en secret sur la roue de leur moulin. Ensuite, vous placez tous votre roue sur la table, face cachée. Et puis, tu soulèves la queue de l'âne indiqué par la carte. Fais attention à ce que tous les biscuits d'avoine tombent bien de l'âne. Une fois que l'âne est complètement vide, tous les joueurs retournent la roue de leur moulin.

Ramasser le crottin

- Si un joueur a choisi « **rouge** » sur la roue de son moulin, il reçoit tous les **biscuits d'avoine rouges** présents dans le crottin. Si on a choisi « **vert** », on reçoit les **biscuits d'avoine verts**, et ainsi de suite.
- Si **plusieurs joueurs ont choisi la même couleur**, on répartit les biscuits d'avoine de **cette couleur également entre ces joueurs**. Au cas où il y a un reste, **personne ne** le reçoit **(voir Exemple 2)**.
- S'il n'y a pas assez de biscuits d'avoine d'une couleur pour tous les joueurs qui l'ont choisie, personne n'en reçoit. **(voir Exemple 2)**.
- Si un joueur a choisi une couleur dont aucun biscuit d'avoine ne se trouve dans le crottin de l'âne, il reste les mains vides.
- Ensuite, vous remettez tous les biscuits d'avoine qui n'ont pas été ramassés dans le ventre de l'âne.

Exemple 2 :



Carine est la seule à avoir choisi « vert », c'est pourquoi elle reçoit les deux biscuits d'avoine verts. Raphaël et Pablo ont tous les deux choisi « jaune ». Comme il y a trois biscuits d'avoine jaune dans le crottin, chacun d'entre eux en reçoit un. On remet le troisième biscuit jaune dans le ventre de l'âne. Pedro et Marie ont choisi « orange », mais il n'y a qu'un seul biscuit orange dans le crottin. Par conséquent, personne ne le reçoit, et on le remet dans le ventre de l'âne. Comme aucun joueur n'a choisi « rouge » ou « bleu » sur la roue de son moulin, on remet aussi le biscuit rouge et les deux biscuits bleus dans le ventre de l'âne.

Fin de la partie et gagnant

Si l'un d'entre vous pioche cette carte, tous les ânes font leurs besoins une dernière fois.
Vous pouvez déterminer vous-mêmes quel âne commence. Pour la dernière fois, vous choisissez pour chaque âne une couleur sur la roue de votre moulin, videz l'âne et vous vous répartissez ensuite les biscuits d'avoine. Puis la partie est terminée.
Maintenant, chaque joueur compte ses biscuits d'avoine. Les couleurs n'ont pas d'importance. Le joueur qui a obtenu le plus de biscuits d'avoine a gagné. S'il y a plusieurs joueurs ex aequo, ils ont tous gagné.

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Notice à conserver.

Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden.
Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden.
Information bewaren voor referentie.

Édité par Zoch Verlag

Copyright : 2006

Gigamic BP 30
F 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com
E-Mail: gigamic@gigamic.com