

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





F

Mission grand huit



Jeux Ravensburger® n° 23 345 8

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Auteur : Thilo Hutzler

Design : Paul Windle Design

Contenu : 20 cartes de couleur Grand huit et Dr Doofenschmirtz

1 maison avec jardin (= arrivée)

1 planche Grand huit

4 pions (Phinéas, Ferb, Perry et Isabella)

1 pion Candice

6 socles

4 jetons (jaune, rouge, vert, bleu)

4 autocollants des 4 héros

Phinéas et Ferb veulent bâtir le grand huit le plus cool de tous les temps avec l'aide de leurs amis Perry et Isabella ! Mais leur grande peste de sœur Candice est déjà en chemin vers la maison pour tout raconter à leur mère Linda. Le Dr Doofenschmirtz a également inventé une machine qui menace les projets des deux frères. Réussirez-vous à aider Phinéas et Ferb à protéger les pièces du grand huit de la machine du Dr Doofenschmirtz et à le terminer avant que Candice n'atteigne la maison ?

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les pièces prédécoupées des planches.

Coller ensuite un autocollant des héros sur chacun des jetons, de manière à ce que la couleur du dos reste visible. Peu importe le jeton sur lequel est collé chaque autocollant.

Avant chaque partie, bien mélanger les cartes Grand huit et Dr Doofenschmirtz, face cachée, puis constituer un parcours au choix en alternant au maximum les couleurs. Placer la maison avec le jardin (arrivée) à la fin du parcours après avoir glissé un des six socles, par en dessous, à travers la fente du jardin. Insérer ensuite la maison dans le socle et replier légèrement vers l'avant les coins le long des bords.

Insérer chacun des 4 pions de nos héros dans un socle et les placer devant la première case du parcours. Insérer Candice, la sœur, dans le socle rouge et placer son pion sur la troisième case du parcours. Tous les pions sont toujours utilisés quel que soit le nombre de joueurs. Ils n'appartiennent à aucun joueur en particulier mais sont déplacés par tout le monde !

Garder la planche Grand huit à côté du parcours !



Le but du jeu consiste à rassembler les 6 cartes constituant le grand huit avant que Candice n'atteigne la maison de Linda, la mère.

Déroulement du jeu !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur prend les 4 jetons, les secoue énergiquement dans sa main et les lâche sur la table. Le résultat de ce lancer indique quel pion il peut avancer vers la maison et de combien de cartes. Un pion se déplace toujours jusqu'à la première carte libre correspondant à la couleur obtenue !

Résultats possibles du lancer :

- 1 héros et 3 couleurs : Choisis l'une des 3 couleurs et avance le pion obtenu jusqu'à la prochaine carte libre correspondante.
- 2 héros et 2 couleurs : Attribue une des 2 couleurs obtenues à chacun des 2 héros et avance-les jusqu'aux prochaines cartes libres de chacune des couleurs correspondantes. Déplace toujours le pion le plus avancé sur le parcours en premier, puis l'autre.
- 3 héros et 1 couleur : Choisis un des 3 pions et avance-le jusqu'à la prochaine carte libre de la couleur obtenue.
- Que des héros : Super ! Avance chacun d'eux d'1 carte. Si l'un des pions atterrit sur la carte sur laquelle se trouve Candice, il est posé sur la carte libre suivante.
- Que des couleurs : Dommage ! Candice avance de 3 cartes !

À chaque fois qu'un joueur a fini de jouer, les joueurs déplacent le pion Candice d'1 carte ! Contrairement aux héros, Candice peut s'arrêter sur une case occupée.

Exception : Lorsque le résultat du lancer indique « Que des héros », Candice ne se déplace pas.

Construction du grand huit

Pour bâtir le grand huit, les joueurs ont besoin des cartes de couleur. À chaque fois que le dernier pion quitte une carte, les joueurs retournent en même temps toutes les cartes qui se trouvaient derrière :



Si les cartes retournées représentent des pièces du grand huit de Phinéas et Ferb, les joueurs peuvent les placer sur la planche.

Remarque : Il existe 2 exemplaires de chaque carte Grand huit. Si les joueurs la possèdent déjà, elle est placée simplement à côté de la planche.

Cependant, si les cartes retournées représentent le Dr Doofenschmirtz, les joueurs doivent rendre une des pièces du grand huit déjà posées. Une carte Dr Doofenschmirtz annule une carte Grand huit, 2 cartes Dr Doofenschmirtz annulent 2 cartes Grand huit, etc. Les cartes Grand huit et Dr Doofenschmirtz ainsi perdues sont mises dans la boîte.

Récupération des pièces du grand huit

Il est possible de récupérer des pièces du grand huit perdues si le résultat du lancer indique un héros qui a déjà atteint la maison. À la place, il est permis de récupérer une pièce du grand huit dans la boîte et de la reposer sur la planche.

La partie prend fin dès que la planche a été complétée avec les 6 pièces du grand huit. La construction de Phinéas et Ferb a été achevée avant que Candice n'ait pu aller rapporter à sa mère. Félicitations !

La partie prend également fin si Candice atteint la maison avant que la planche Grand huit n'ait été achevée. Candice a dénoncé nos héros et tout le monde a perdu !