

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





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Wo ist Leo?



Where is Leo? • Où est Léo ? • Waar is Leo?
¿Dónde está Leo? • Dov'è Leo?

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Où est Léo ?



Un jeu d'action pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Michael Schacht
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : 10 - 15 minutes

FRANÇAIS

Théo Terrier a pour tâche de surveiller Léo le redoutable lion, mais voilà que Léo s'est sauvé !
Où est-il allé ? Théo se met immédiatement à sa recherche. Il suit sa trace en allant d'animal en animal et en demandant à chacun d'eux où il a vu le lion. Où les traces de Léo vont-elles aboutir ? Pouvez-vous aider Théo à trouver la cachette ?

Contenu du jeu

- 1 Théo Terrier
- 4 os de différentes couleurs
- 28 cartes de lieux
- 13 écuelles
- 1 règle du jeu



Idée

Les joueurs essaient en même temps de trouver la cachette du redoutable lion Léo. Pour cela, ils doivent suivre sa piste en associant des indices et en allant le plus vite possible de lieu en lieu. Tous partent du même lieu et sont guidés de carte en carte. A la fin, ils trouveront le lieu où se cache Léo. Celui qui découvre la cachette de Léo prend une écuelle en récompense. Le but du jeu est de récupérer quatre écuelles en premier

Préparatifs

Chaque joueur prend un os et le pose devant lui. Retourner les cartes de lieu, faces cachées, et les mélanger. En empiler quatre et répartir les autres en cercle. Le bord droit des cartes doit être tourné vers le milieu de la table (voir l'illustration). Mettre Théo à côté de n'importe quelle carte de lieu et, sauf celle-ci, retourner toutes les cartes posées en cercle. Préparer les écuelles.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Celui qui a vu un lion en dernier commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il retourne la carte qui se trouve à côté de Théo Terrier. C'est alors à tous de jouer et de chercher le lieu où Léo se cache. Le joueur qui trouve le bon lieu en premier prend une écuelle en récompense.

Comment se diriger pour chercher Léo ?

Les joueurs cherchent Léo en associant des indices : ils regardent vite la carte retournée posée à côté de Théo. Dans la bulle est représenté le lieu où l'animal montré sur la carte a vu Léo en dernier.



Exemple :

Théo se trouve à côté de la carte représentant la remorque et demande au cochon : « Où est Léo ? »

*Le cochon répond :
« Léo est près du sapin. »*

Tous doivent alors vite trouver la carte avec le sapin. Quand celle-ci est trouvée, la bulle correspondante indique où les joueurs doivent ensuite chercher Léo.



Exemple :

*Théo va vers le sapin et demande à la vache :
« Où est Léo ? »*

*La vache répond :
« Léo est près de la baignoire. »*

Tous doivent alors vite chercher la carte représentant la baignoire.

La recherche continue de cette façon jusqu'à ce que le lieu indiqué dans la bulle ne soit plus trouvable sur aucune carte, c'est-à-dire que ce lieu est la cachette de Léo.

N. B. :

La longueur du parcours de fuite de Léo est toujours différente. Léo peut s'être rendu à de nombreux endroits, il peut se trouver dans les proches environs ou s'être caché directement sur le premier lieu.



FRANÇAIS

Le joueur qui découvre en premier la cachette pose son os le plus rapidement possible sur la carte correspondante. Les autres joueurs peuvent encore marquer une autre carte s'ils pensent que Léo s'y trouve. On ne peut cependant poser qu'un seul os sur une carte.

Ensuite, tous vérifient ensemble où Léo s'est caché.

La carte indiquant la bonne cachette a-t-elle été marquée ?

- **Oui ?**

Super ! Léo est rattrapé ! En récompense, le joueur qui a marqué la carte avec son os prend une écuelle et la pose devant lui.

- **Non ?**

Domage ! Il n'y a pas de récompense. Si le joueur a déjà récupéré des écuelles, il doit les remettre dans la réserve. S'il n'en a encore pas remporté, il n'en redonne pas.

Ensuite, une carte de lieu quelconque est retirée du cercle et glissée en dessous de la pile, face cachée. La carte posée en haut de la pile est mise à la place de la carte retirée et Théo est posé à côté de cette carte.

Un nouveau tour commence dès que cette carte est retournée : tous se mettent à la recherche de Léo.

Fin de la partie

Le joueur qui a récupéré en premier quatre écuelles gagne la partie.

