

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 ★★☆☆ modifiable 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





LES CARTES

- 1 Fais démarrer un pion OU avance un pion d'1 case.
- 2 Fais démarrer un pion OU avance un pion de 2 cases. **PIOCHE UNE AUTRE CARTE.**
- 3 Si tu es le joueur mentionné sur la carte, pioche trois cartes et choisis celle que tu veux jouer. Rejette les deux autres cartes sur la pile de défausse.
Remarque : Si tu n'es pas ce joueur, avance ton pion de 3 cases.
- 4 Recule un pion de 4 cases.
- 5 Si tu es le joueur mentionné sur la carte, tu peux soit reculer de 5 cases un des pions de chacun des joueurs, soit faire avancer ton pion de 5 cases.
Remarque : Si tu n'es pas ce joueur, avance ton pion de 5 cases.



- 7 Avance un pion de 7 cases OU fais avancer deux de tes pions afin que le nombre total de cases parcourues soit égal à 7.
Remarque : Si tu utilises une fraction du 7 pour ramener un pion à la MAISON, tu dois pouvoir utiliser le restant pour avancer un autre pion.
- 8 Si tu es le joueur mentionné sur la carte, avance deux pions de 8 cases.
Remarque : Si tu n'es pas ce joueur, avance ton pion de 8 cases.
- 10 Avance un pion de 10 cases OU recule un pion de 1 case.
- 11 Avance un pion de 11 cases OU échange un de tes pions avec un pion adverse.
Remarques :
 - Tu peux passer ton tour si tu ne souhaites pas changer de place et qu'il est impossible d'avancer de 11 cases.
 - Tu ne peux utiliser la carte 11 que pour des pions en jeu sur le parcours, autrement dit ne se trouvant ni sur la case DEPART, ni sur la case MAISON, ni dans la ZONE DE SECURITE.
 - Si ton échange de place te mène sur un TOBOGGAN, alors glisse jusqu'au bout !
- 12 Si tu es le joueur mentionné sur la carte, avance le pion de ton équipe se trouvant en tête directement sur la case MAISON.
Remarque : Si tu n'es pas ce joueur, avance ton pion de 12 cases.

BONUS

Fais démarrer l'un de tes pions de la case DEPART et place-le sur une case occupée par un adversaire. Renvoie cet adversaire sur sa case DEPART. S'il ne te reste plus de pion au départ, ou bien qu'aucun adversaire ne se trouve sur une case où tu puisses aller, alors tu passes ton tour.

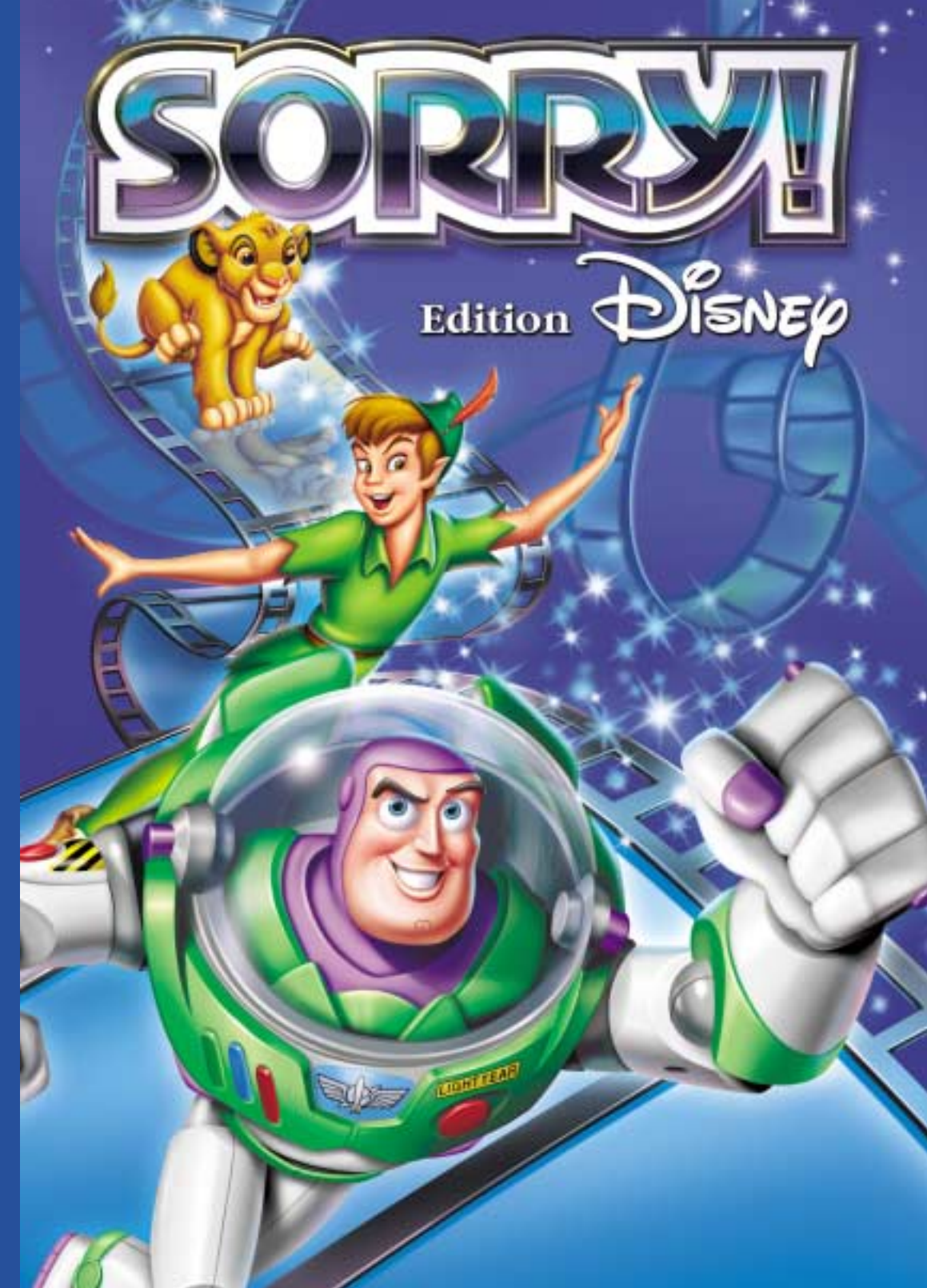


© Disney
© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works, by A.A. Milne and E.H. Shepard.
© Disney/Pixar.
© 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. Tous droits réservés.
Jeu © 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., "t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



www.hasbro.com

080247437101



CONTENU

- Plateau de jeu
- Jeu de cartes
- 16 pions en carton représentant les personnages de Disney
- 16 socles pour les pions (4 d'une même couleur pour chacune des 4 équipes)

EQUIPE ROUGE : LES MECHANTS
Cruella
Maléfique
Capitaine Crochet
Hades

EQUIPE JAUNE : LES PRINCESSES
Blanche Neige
Cendrillon
Ariel
Jessie

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à conduire son équipe de la case Départ à la case Maison.

2



EQUIPE BLEUE : LES HEROS
Buzz L'éclair
Hercule
Peter Pan
Tarzan

EQUIPE VERTE : LES ANIMAUX
Bambi
Simba
Dumbo
Winnie l'Ourson

PREPARATION

- Détache les pions Disney de leur feuille cartonnée.
- Insère les pions dans les socles de la couleur correspondant à chaque équipe.
- Choisis une équipe de quatre personnages de la même couleur et place-la sur la case Départ de sa couleur.
- Chaque équipe pose l'un de ses pions sur le rond rouge de Départ (voir Illustration 1).
- Mélange le jeu de cartes et pose la pile, face cachée, au centre du plateau. C'est la pioche.
- Le joueur le plus jeune commence la partie, qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



Illustration 1

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque c'est ton tour, pioche une carte et suis les instructions qu'elle te donne (voir « Les Cartes »).

- Si tu peux te déplacer, tu dois le faire même si c'est à ton désavantage (voir la carte 11 pour les exceptions).
 - Si tu ne peux pas te déplacer, passe ton tour.
- Remets la carte face visible à côté de la pioche, pour former une pile de défausse.

3



GAGNER LA PARTIE

Si tu réussis le premier à ramener tes quatre personnages à la Maison, tu as gagné ! Si vous refaites une partie, le gagnant commencera.

4

Pour faire démarrer un personnage.

NOTE : Chaque joueur commence avec un pion sur le rond rouge de Départ. Après cela, tu dois piocher une carte 1 ou 2, ou une carte Bonus pour faire démarrer un personnage de la case Départ. **Tu ne peux faire commencer aucun pion avec une autre carte que celles-ci.**

- Le rond rouge de départ ne peut être occupé par deux pions à la fois. Si le pion d'un autre joueur se trouve sur ton rond de Départ lorsque tu démarres, renvoie-le sur sa case Départ.

Sauter une case ou renvoyer un pion à la case Départ.

Tu peux passer au-dessus d'un pion qui se trouve sur ton chemin, en le comptant comme une case. **MAIS ...** si tu tombes sur une case qui est déjà occupée par un adversaire, renvoi ce pion sur sa case DEPART. Si le seul déplacement que tu puisses faire t'amène sur une case occupée par l'un de tes pions, passe ton tour.

Reculer.

Les cartes 4 et 10 te font reculer. Si tu as réussi à reculer d'au moins deux cases au-delà de ton rond rouge de Départ, tu peux au tour suivant avancer sur ta ZONE DE SECURITE sans avoir à faire tout le tour du plateau.
REMARQUE: le reste du temps, tu ne peux pas entrer dans ta zone de sécurité en reculant.

LE PLAQUEAU DE JEU

Maison :

Pour ramener tes quatre personnages à la Maison, tu dois obtenir le nombre exact qui te fera arriver sur la case Maison. Une fois arrivé à la Maison, tu ne dois plus déplacer ce pion jusqu'à la fin de la partie.



Toboggans :

Bonus ! Chaque fois que tu tombes directement sur le triangle du début d'un TOBBOGAN qui n'est pas de ta propre couleur, glisse dessus jusqu'au bout et renvoie les pions se trouvant dessus (y compris les tiens... pas de chance !) sur leurs cases de DEPART. Si tu tombes sur le TOBBOGAN de ta propre couleur, tu n'as pas le droit de glisser dessus.

Zone de sécurité :

Tu ne peux pénétrer dans la ZONE DE SECURITE que si elle est de la couleur de ton équipe. Tu ne dois pas entrer dans la ZONE DE SECURITE en reculant ; cependant, tu peux sortir de la ZONE DE SECURITE à reculons puis, lors des tours suivants, y entrer à nouveau selon ce qu'indiquent les cartes.

Case d'entrée dans la zone de sécurité :

Lorsque tu te déplaces sur le plateau, tu ne peux pas aller plus loin que la case entrée de ta ZONE DE SECURITE. Cependant, tu peux passer sur la case d'entrée en reculant (carte 4 ou 10) ou sur indication d'une carte « BONUS » ou « Echange de place » qui serait jouée contre toi.

Démarrer ici :

Si tu as pioché une carte 1, prends un pion de la case DEPART et place-le sur le point rouge pour démarrer. Si tu pioches un 2, fais démarrer un pion et pioche à nouveau ! Il ne doit pas y avoir deux pions sur le rond rouge de départ en même temps. Si le pion d'un autre joueur se trouve sur ton rond de départ, renvoie-le sur sa case DEPART.

5