

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**



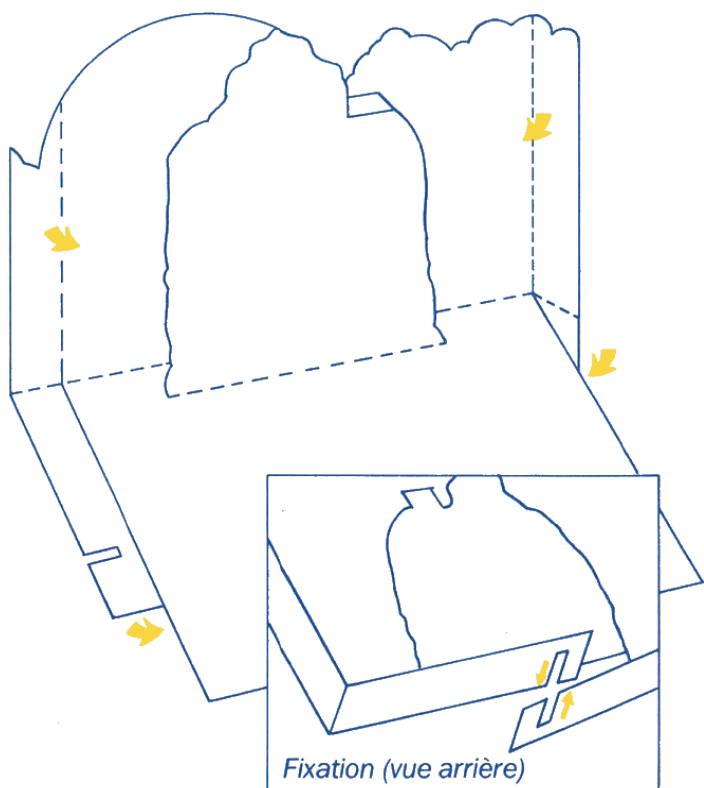
2 à 6 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu décor (à monter)
- 6 planches arc-en-ciel prédécoupées
- 3 dés à faces de couleur
- 24 lutins prédécoupés (rouges, bleus, jaunes)
- 24 socles
- 1 règle de jeu

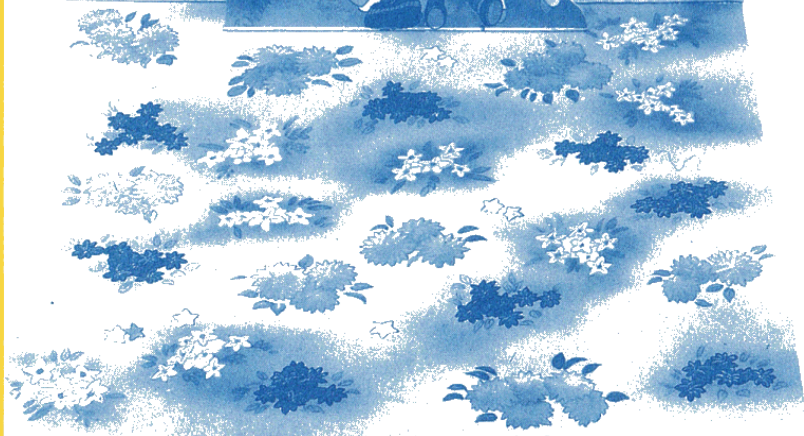
PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Détacher les éléments prédécoupés.
- Déplier le plan de jeu et fixer le décor suivant le croquis.





- Placer chaque lutin sur un socle.
- Disposer les lutins sur les fleurs du plan de jeu : les rouges sur les fleurs rouges ; les bleus sur les fleurs bleues ; les jaunes sur les fleurs jaunes. (Selon le nombre de joueurs, certains lutins seront à écarter – Voir p.5).

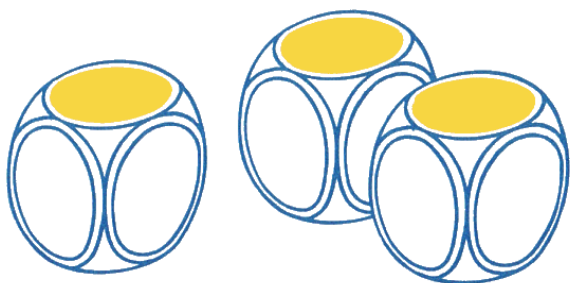


BUT DU JEU

À l'aide des dés, être le premier à réunir 4 p'tits lutins sur sa planche arc-en-ciel.

RÈGLE DU JEU – à 4 joueurs

- Écarter 2 planches et les lutins correspondant aux couleurs des fleurs des planches.
- Mettre les autres planches à l'envers. Chaque joueur en choisit une et la place devant lui à l'endroit.
- La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.
- Il lance les 3 dés pour essayer d'obtenir un lutin correspondant à la couleur des fleurs de sa planche.
- Pour gagner un lutin, il faut que les 3 dés présentent la même couleur.



- Le joueur a le droit à 3 essais au cours d'un même coup.

Exemple :

Le joueur veut gagner un lutin rouge :

- Il lance les 3 dés et obtient : 2 rouges, 1 jaune.
- Il écarte les 2 rouges et relance le jaune : il obtient bleu.
- Il relance le bleu : il obtient rouge.
- Il a donc 3 dés rouges et gagne un lutin rouge. Il le prend sur le plan décor et le pose sur la fleur rouge de sa planche.
- Si au bout des 3 essais, le joueur n'obtient pas les 3 dés de même couleur, il ne gagne rien et c'est au tour du joueur suivant.

- Par contre, si le joueur a la chance d'obtenir une même couleur au cours du premier (ou deuxième) essai, il peut relancer les dés deux fois (ou une fois, selon le cas) pour essayer de gagner un deuxième lutin.
- Dès que le joueur a fait ses 3 essais, il passe les dés au joueur suivant qui joue de même.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a placé 4 p'tits lutins sur sa planche arc-en-ciel.

Pour jouer à 2, 3, 5 ou 6 joueurs

- Selon le nombre de joueurs, écarter les planches et les lutins correspondants.
- La partie se déroule comme précédemment indiqué.
- Dès que les enfants se sont familiarisés avec le jeu, ils peuvent jouer avec plusieurs planches chacun.
- Dans ce cas, le premier joueur qui a rempli toutes ses planches a gagné.