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

Rol-259

Conception du jeu : Corinne Biegeleisen et Rachel Peguine.

JEUX NATHAN rjl

CE © 1994 JEUX NATHAN S.A.
3 - 5, avenue Gallieni
94250 Gentilly - FRANCE.
Droits réservés pour tous pays. FABRIQUÉ EN FRANCE.

058556

Les petits dégourdis

petits pieds... partez !

rjl

JEUX NATHAN

Steppy a disparu.
Pour le retrouver, il faut suivre les petits pieds et les indications des animaux de la forêt.

Nombre de joueurs : 2 à 4
Âge : 4 à 7 ans
Durée d'une partie : environ 15 minutes

CONTENU

- 30 petits pieds
- 4 pions personnages
- 1 chien Steppy + 1 socle
- 1 pied géant qui sert de règle de jeu
- 1 dé

BUT DU JEU

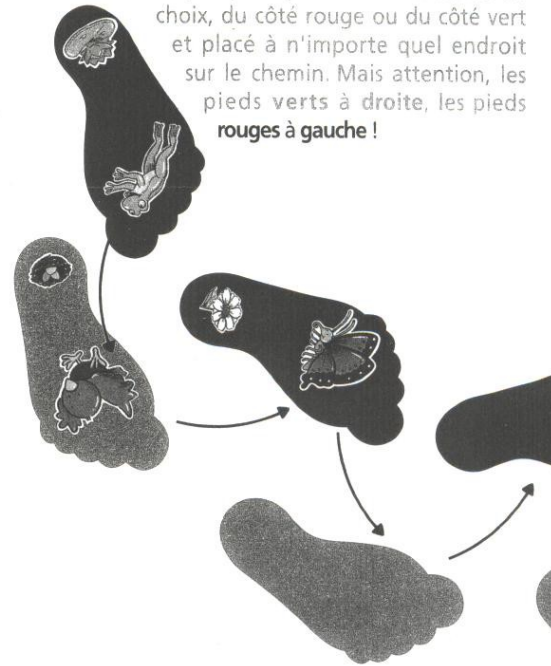
Être le premier à rejoindre le petit chien Steppy.

PRÉPARATION DU JEU

- Avant de partir à la recherche de Steppy, il faut créer le parcours de jeu en posant les petits pieds qui conduisent à lui. Il est possible de jouer dans la maison, dehors, passer d'une pièce à une autre, commencer sur la table et finir par terre...

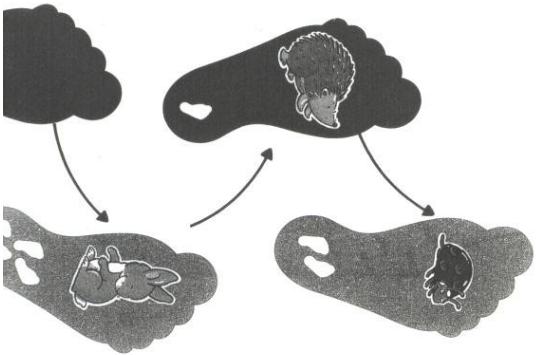
À chaque partie, le chemin est différent. Poser un pied devant l'autre en changeant de couleur à chaque pied : un vert, un rouge, un vert...

Chaque pied peut être retourné au choix, du côté rouge ou du côté vert et placé à n'importe quel endroit sur le chemin. Mais attention, les pieds **verts à droite**, les pieds **rouges à gauche** !



Une seule obligation : aucun animal ne doit figurer sur au moins un des six derniers pieds du parcours.

- Placer Steppy **après** le dernier pied, au bout du chemin.
- Chaque joueur **choisit** un pion et le place **devant** le premier pied.
- Tous les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre commence.



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour, lance le dé et avance son pion du nombre de pieds correspondant aux points indiqués.

- S'il arrive sur un pied sur lequel aucun animal ne l'attend, il se repose. C'est au tour du joueur suivant.
- S'il arrive sur un pied sur lequel un animal l'attend, attention à ne pas l'écraser !

Le dessin plus petit situé sur le talon indique l'action que le joueur doit faire immédiatement : rejouer, avancer, reculer, changer de place, aller se poser sur un autre pied... Toutes ces actions sont expliquées sur le pied géant. Elles sont logiques et correspondent au caractère de l'animal : la fourmi travailleuse rejoue, l'escargot très lent passe son tour...

Exemples :

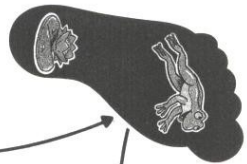
Un joueur arrive sur le pied sur lequel figure un papillon; il se rend directement sur la fleur, comme l'indique le dessin sur le talon.
Un joueur arrive sur le lièvre; il avance de 4 pieds.

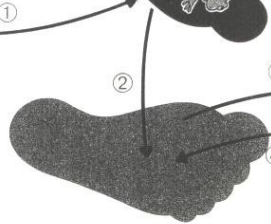
Si, en faisant cette action, le joueur arrive de nouveau sur un pied sur lequel figure un animal, il ne se déplace plus. Il ne peut faire **qu'une action par tour.**

Il peut y avoir plusieurs pions sur un même pied.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui a retrouvé Steppy. Pour cela, il faut que le pion arrive directement sur lui.





①

②

③

④

Si le dé indique un nombre supérieur au nombre de cases qui le sépare de Steppy, il repart en arrière.

Si, en reculant, il tombe sur un pied sur lequel est dessiné un animal, il doit aussi faire ce qu'il indique.

Allez, vite, il faut retrouver Steppy avant qu'il ne fasse nuit !