

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**



règle



BUT DU JEU

Chaque joueur, étant un « Petit Poucet », essaie d'atteindre le premier la « Fleur Bleue » de la Princesse Rosemonde, placée sur la case centrale du plateau de jeu.

Pour cela, vous constituez progressivement votre chemin en juxtaposant, l'une après l'autre, les cartes-parcours d'une même couleur, en évitant ou en passant les obstacles que les autres joueurs placent sur votre chemin.

ELEMENTS DU JEU ET LEURS UTILISATIONS

- 1 plateau de jeu : les cases délimitent l'emplacement des différentes cartes ;
- 1 carte « Fleur Bleue » : A placer en début de partie sur la case centrale rouge du plateau de jeu ;
- 6 cartes « Petit Poucet » : 2 rouges, 2 vertes, 2 jaunes. Cartes de départ de chaque parcours, c'est l'amorce de trois directions possibles. Elles se placent obligatoirement sur l'une des cases en bordure du plateau.
- 3 séries de cartes de parcours de couleurs différentes : rouge, vert
jaune. Chaque série comprend : 15 cartes = droite
8 cartes = virage
10 cartes = fourche, offrant toujours
2 directions.

Ces cartes mises bout à bout, dans une même couleur, forment le chemin du Petit Poucet aboutissant à la « Fleur Bleue. »

- Cartes-obstacle : 4 cartes « Loup »
4 cartes « Ogre »
10 cartes « Forêt »
6 cartes « Rivière ».

Ces cartes posées juste après une carte-parcours constituent un obstacle que l'on doit franchir pour continuer la progression.

N.B. Une carte parcours d'une couleur différente peut être utilisée comme obstacle sur le chemin d'un adversaire. L'adversaire devra alors superposer sur cet obstacle une carte de sa propre couleur pour poursuivre son chemin.

MARCHE DU JEU

- Poser la carte « Fleur Bleue » au centre du plateau, sur la case rouge ;
- Mettre à part, face visible, les six cartes-départ « Petit Poucet ».
- Battre ensemble toutes les autres cartes, parcours, obstacles et passages.
- Distribuer six cartes, une par une, sans les montrer, à chacun des joueurs. La distribution se fait de gauche à droite, sens des aiguilles d'une montre. Les cartes restantes sont posées face cachée et constituent le talon.
- Chaque joueur regarde les cartes qu'il a reçues et choisit l'une des six cartes-départ « Petit Poucet » correspondant à la couleur de ses cartes-parcours. Le choix de chacun des joueurs se fait dans l'ordre de distribution des cartes. Deux joueurs peuvent partir chacun avec une carte-départ de la même couleur. Si un troisième joueur voulait également partir dans cette même couleur, il doit alors choisir dans les deux couleurs des cartes-départ restantes.
- Chaque joueur, à son tour, pose sa carte « Petit Poucet » sur l'une quelconque des cases en bordure du plateau de jeu.


ATTENTION : Deux départs trop voisins peuvent poser des problèmes par la suite.

- Puis, chaque joueur, toujours à son tour, pose ses cartes-chemin, dans la couleur choisie au départ par la carte « Petit Poucet », ou pose des obstacles à ses adversaires (à n'importe lequel d'entre eux), ou passe les obstacles mis sur son propre chemin lorsqu'il a la carte nécessaire.

- Important :**
- On ne joue qu'une seule carte à la fois, qu'elle soit une carte parcours, obstacle ou passage ;
 - Après chaque carte jouée, on reprend une carte au talon jusqu'à épuisement de celui-ci ;
 - On doit obligatoirement jouer à chaque tour quelles que soient les cartes que l'on a en main, même si l'on se trouve dans l'obligation de favoriser un adversaire ;
 - Les cartes ne se placent jamais isolément sur les cases du plateau de jeu. Elles doivent toujours appartenir à un parcours.

PHASES DE JEU PARTICULIERES

Croisement de parcours : Il se peut qu'un parcours vienne à croiser celui d'un adversaire. Dans ce cas, le joueur qui croise doit recouvrir la ou les cartes du parcours adverse qui lui barrent le chemin, avec ses propres cartes parcours. La carte « Cailloux Blancs » peut également être recouverte. L'adversaire a donc son parcours coupé. Il doit alors, à son tour, recouvrir la ou les cartes du parcours adverse pour pouvoir rétablir son parcours. Les cartes ainsi superposées n'indiquent pas obligatoirement la même direction.

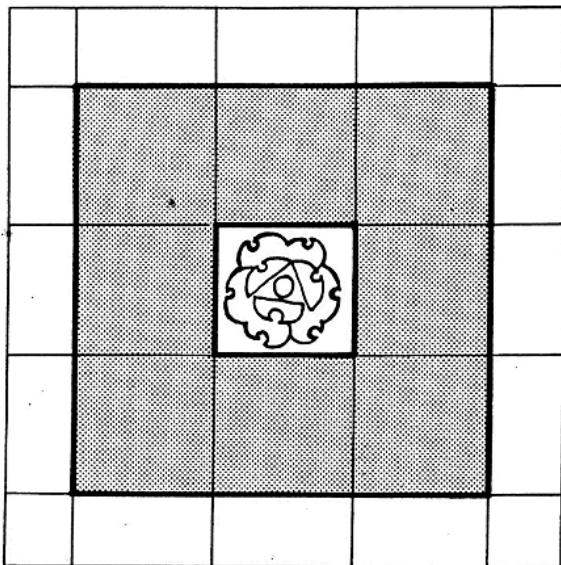
- Croquis 3. - 

Important : La carte « OGRE » bloque définitivement le parcours au bout duquel elle est posée. Cet obstacle est infranchissable. Il est interdit de poser la carte « OGRE » sur l'une des huit cases contiguës à la case « Fleur Bleue ». - Croquis 1.

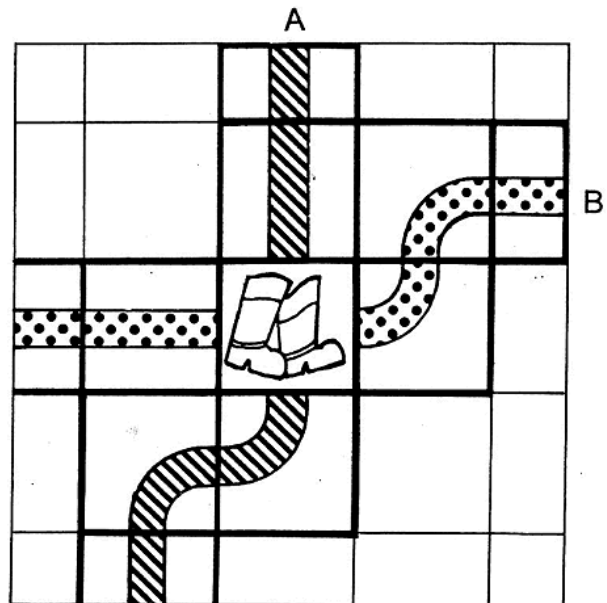
- Cartes-passage : se posent en superposition sur les cartes obstacle de valeur correspondante.
 - 7 cartes « Cailloux blancs » : Permettent le passage de la « Forêt », mais uniquement dans le sens indiqué par les cailloux. Seul le joueur qui a posé l'une de ces cartes a le droit de l'utiliser pour continuer son chemin.
 - 5 cartes « Bottes de sept lieues » : Permettent le passage de la « Forêt », la « Rivière », le « Loup ».

ATTENTION : Le « Loup » doit d'abord être noyé par une carte « Rivière », qui dans ce cas-là est utilisée comme une carte passage, qui, elle-même, devra être ensuite recouverte par une carte « Bottes de sept lieues » pour que le passage soit acquis.

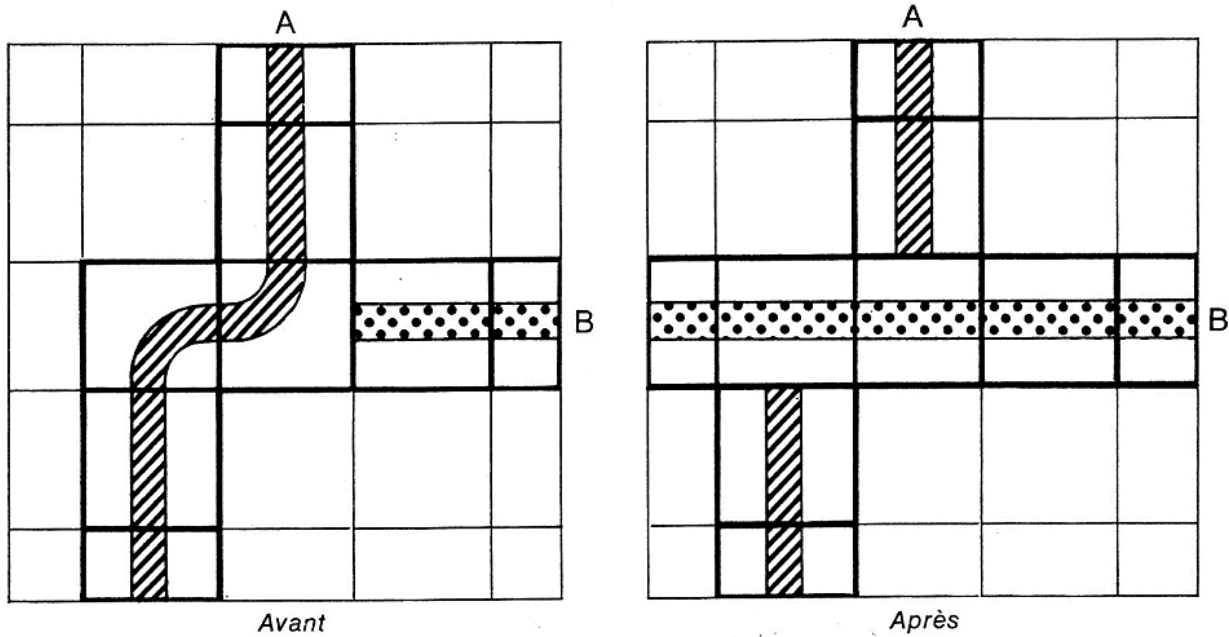
Important : La carte « Bottes de sept lieues » constitue un carrefour.
 1 — On peut donc continuer son chemin dans n'importe quelle direction :
 2 — Ce carrefour peut être emprunté par n'importe quel joueur et non pas uniquement par celui qui l'a posé. - Croquis 2. -



Croquis 1 - Cases sur lesquelles « L'ogre » ne peut être posé.



Croquis 2 - La carte « Bottes de Sept Lieues » placée par le joueur du parcours A est également utilisée comme carrefour par le joueur du parcours B.



Croquis 3 - Le joueur B a dû recouvrir deux cartes du parcours A pour poursuivre son chemin.

Dans des passages difficiles, plusieurs cartes peuvent se superposer et former une véritable pile !

Un parcours, pour être valable, doit être relié sans interruption à sa casé-départ « Petit Poucet. »

Le croisement n'est pas autorisé sur son propre parcours, il est donc interdit de superposer deux cartes de couleur identique.

N.B. Cette règle de croisement de parcours peut ne pas être utilisée. On devra alors toujours contourner le parcours d'un adversaire et éviter de se faire enfermer.

Blocage : Un parcours peut parfois être bloqué, soit qu'après cinq tours de jeu, un joueur n'ait pu franchir un obstacle, n'ayant pas tiré la carte passage correspondante, soit que l'adversaire l'ait amené dans une impasse. Le joueur ainsi bloqué a deux possibilités :

- Se déclarer bloqué et abandonner la partie ;
- Recommencer un autre parcours en reprenant l'une des cartes-départ « Petit Poucet » restantes. Cette deuxième possibilité n'existe pas dans le cas où il y a six joueurs, les six cartes « Petit Poucet » ayant été utilisées.

Utilisez vos cartes **obstacle** et **passage** à bon escient et... bonne chance à tous les « Petits Poucets. ».