

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 ★★☆☆ modulaire 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





Petit Renard Vétérinaire

Un jeu de dés amusant pour 2 à 4 apprentis vétérinaires de 4 à 99 ans.

Auteure : Kristin Mückel
Illustration : Heidi Wittlinger
Concédant de licence : Fox and Sheep
Durée du jeu : env. 10 minutes



Oh non ! Le cabinet vétérinaire perché dans une cabane est rempli d'animaux de la forêt : le hérisson est enrhumé, la chauve-souris s'est foulé l'aile et le lapin a une bosse sur la tête. Aidez le petit renard vétérinaire à donner aux patients les médicaments nécessaires et à bien s'occuper d'eux. Le but du jeu est d'obtenir la bonne combinaison avec les dés pour soigner les animaux. En récompense, l'animal soigné reste devant vous. Le premier joueur à avoir soigné 5 animaux différents gagne la partie et devient le meilleur renard vétérinaire de la forêt.

Contenu du jeu

30 tuiles de patients, 4 tuiles « Petit renard vétérinaire », 3 dés « médicaments », 1 feuille d'autocollants, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Vous devez tout d'abord coller les autocollants sur les dés. Il y a six symboles différents. Chaque dé doit comporter chacun de ces

symboles. Le pourtour de la feuille d'autocollants vous indique sur quels dés ils doivent être placés.

Préparation du jeu

Mélangez toutes les tuiles de patients et répartissez-les en trois piles de même taille au milieu de la table. La face avec les animaux malades et les médicaments nécessaires doit être visible. Chaque joueur obtient une tuile « Petit renard vétérinaire ». Préparez les 3 dés.



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été malade en dernier commence et lance les 3 dés. Compare tes dés avec les tuiles de patients empilées au milieu de la table. Chaque tuile indique 2 ou 3 médicaments dont l'animal a besoin pour être soigné. Pour s'occuper d'un patient et le soigner, le joueur peut jeter les dés jusqu'à trois fois afin d'obtenir les symboles correspondants aux médicaments nécessaires.

- **Réussi :** Super ! Prends la tuile de patient, retourne-la face patient guéri et dépose-la près de ta tuile « Petit renard vétérinaire ». Puisque tu ne dois soigner chaque type d'animal qu'une seule fois, tu n'as donc plus besoin de collecter ce type de patient. Le prochain animal malade apparaît alors en haut de la pile au milieu de la table.



- **Raté :** Quel dommage ! Toutes les tuiles de patients restent sur leurs piles.

C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Règles importantes pour lancer les dés :

- Lorsque c'est ton tour, tu peux jeter les dés jusqu'à trois fois.
- Tu commences toujours par jeter les 3 dés.
- Les deuxième et troisième fois, tu décides quels dés tu souhaites lancer à nouveau.
- Après chaque lancer de dés, mets de côté ceux que tu veux conserver.
- Lors du troisième lancer de dés, tu peux également lancer à nouveau ceux que tu avais déjà mis de côté.
- Si tu as déjà obtenu une tuile de patient après le premier ou le deuxième lancer de dés, tu n'as plus besoin de jeter les dés et termines ton tour immédiatement.
- Si un lancer de dés te permet de soigner plusieurs animaux, tu dois choisir une seule des tuiles.
- L'étoile sur le dé est un joker qui permet de soigner toutes les maladies. Il peut ainsi remplacer n'importe lequel des symboles. Important : il n'est pas possible d'utiliser plus d'un joker à la fois pour soigner un animal.

Attention : si en haut de chaque pile se trouvent uniquement des animaux que tu as déjà soignés, tu peux en prendre un et le déposer sur une autre pile. Si un ou plusieurs types d'animaux ont déjà été soignés par tous les joueurs, ils peuvent être retirés du jeu.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a soigné 5 animaux différents et gagne ainsi la partie.