

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





CONTENU

1 plateau de jeu
4 pions prédécoupés
4 supports en plastique
22 cartes "maison"
(dont 5 "personnage en danger")

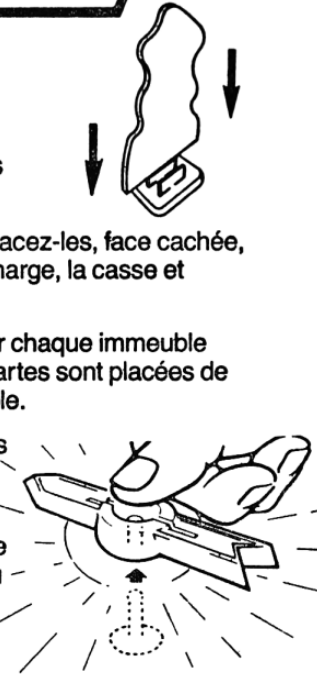
18 cartes "événement"
1 cadran avec flèche
4 avions en 4 morceaux
1 dé

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à rejoindre le Quartier Général après avoir réuni les 4 morceaux pour construire un avion et sauvé les 5 personnages en danger.

PREPARATION DU JEU

- Détachez soigneusement les pions et le cadran de la carte prédécoupée.
- Placez les 4 pions "rangers" sur les 4 supports en plastique de couleur.
- Prenez les 4 pièces de chaque avion et placez-les, face cachée, sur la case correspondante: le garage, la décharge, la casse et le magasin de pièces détachées.
- Mélangez les cartes "maison" et placez-les sur chaque immeuble ayant la couleur de toit correspondante. Les cartes sont placées de telle façon que le côté montrant le toit soit visible.
- Mélangez les cartes "événement" et placez-les à côté du plateau de jeu.
- Pour assembler le cadran, enfoncez la base blanche sous le cadran puis emboîtez la flèche par dessus. Posez le cadran à côté du plateau de jeu.
- Placez les pions "rangers" sur les cases correspondantes aux coins du plateau de jeu.



WALT DISNEY

LES RANGERS DU RISQUE

LE JEU

Au début de la partie, les rangers du risque vont se déplacer sur le plateau de jeu afin de se procurer les différents éléments pour la construction de leur avion. Puis une fois en possession de leur avion, ils accompliront leur mission en essayant d'accumuler le plus possible de cartes "personnage en danger" avant de regagner le Quartier Général.

Les joueurs choisissent chacun un pion "ranger". Ils lancent le dé et celui qui obtient le plus grand nombre de points commence à jouer.

1. Les déplacements : généralités:

A votre tour, lancez le dé et déplacez-vous en fonction du nombre de points obtenus.

Remarques:

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité des points.
- Vous ne devez, en aucun cas, passer 2 fois par la même case au cours d'un même tour.

2. Construction de l'avion:

- Pour construire votre avion, vous devez vous déplacer autour du plateau pour aller récupérer 4 pièces différentes. Vous en trouverez une dans chacun des 4 "magasins" suivants: le garage, la décharge, la casse et le magasin de pièces détachées.

- Si vous passez par une case entrée d'un des 4 "magasins" ou du Quartier Général, vous pouvez y rentrer. Si c'est un magasin vous pouvez prendre une pièce pour votre avion (il n'est pas nécessaire d'arriver sur ces cases par un compte exact).

- Si vous arrivez sur une case occupée par un autre joueur, vous pouvez lui demander de vous donner une de ses pièces d'avion (sauf si vous vous trouvez tous les 2 dans un magasin).

- Remarques:

- Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 pièces d'avion.
- Si vous avez 4 pièces dont plusieurs fois la même, vous pouvez essayer de vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur: il devra alors vous donner une de ses pièces et vous devrez remettre une de vos pièces en double dans le magasin correspondant.

- Au cours de vos déplacements, si vous vous arrêtez sur une case "événement" vous devez immédiatement prendre la 1ère carte événement du paquet et vous conformer aux instructions. Placez ensuite la carte en dessous du tas.



- Une fois que vous avez réuni les 4 pièces de votre avion, vous devez vous rendre au Quartier Général en arrivant sur une des 4 entrées. Une fois le Quartier Général atteint, vous pouvez "décoller" à bord de votre avion pour partir en mission.

3. La mission:

- A partir du moment où vous partez en mission, vous ne lancez plus le dé mais faites tourner la flèche du cadran:

- Si vous obtenez une couleur vous devez vous rendre immédiatement sur une des maisons de couleur correspondante.
- Si vous obtenez le Quartier Général, vous devez vous rendre au Quartier Général ou y rester si vous y êtes déjà.

- Lorsque vous arrivez sur une maison, retournez la carte et conformez-vous aux instructions puis remplacez-la, face cachée, sur la case à moins qu'il ne s'agisse d'une carte "personnage en danger": dans ce cas, vous la gardez.

- Vous ne pouvez pas vous rendre sur une maison qui n'aurait plus de carte correspondante.

- Si vous vous arrêtez sur une maison déjà occupée par un autre joueur, vous pouvez lui prendre une carte "personnage en danger". Vous devez également vous conformer aux instructions de la carte se trouvant sur la maison.

- Si vous vous arrêtez sur le Quartier Général alors qu'un autre joueur s'y trouve, vous ne pouvez pas lui demander de vous donner une de ses cartes "personnage en danger".

- La partie est terminée lorsque les 5 cartes "personnage en danger" ont été prises par les joueurs et que les joueurs sont retournés au Quartier Général.

LE GAGNANT

Le joueur qui a le plus de cartes "personnage en danger" une fois retourné au Quartier Général est le gagnant de la partie. Si deux joueurs ont le même nombre de cartes, le premier qui atteint le Quartier Général est le gagnant.

©Walt Disney Company
©1990 Milton Bradley France
Milton Bradley France, Service Contrôle Qualité, B.P. 13, 73370 Le Bourget-du-Lac.
Hasbro MB s.a. Digue du Canal 109, 1070 Bruxelles

4314F

