

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



Au Pays de l'Arc-en-ciel

Un jeu communautaire pour 2 à 4 enfants (à partir de 4 ans)

Dehors une magnifique journée ensoleillée. Les oiseaux chantent, les animaux et les gens sont heureux. Mais au loin surgit un nuage sombre et la pluie commence à tomber. Bientôt au-dessus des prairies et forêts apparaît un magnifique arc-en-ciel.

L'avez-vous-vu? - Soudain l'arc-en-ciel perd ses couleurs, qui tombent comme des gouttes de pluie. Qu'est-ce que cela veut dire? Est-ce que quelqu'un a volé les couleurs de l'arc-en-ciel? Tous les enfants sont tristes. Aussi se mettent-ils à la recherche des couleurs perdues pour les rassembler. Mais pour y arriver, il faut surmonter beaucoup de difficultés. Surtout le sorcier, qui ne veut pas rendre les couleurs volées. Pourtant, grâce à l'aide des enfants, il va pouvoir récupérer ses couleurs.

A la fin tous les enfants pourront même glisser le long de l'arc-en-ciel, au beau milieu d'une corbeille enchantée.

But du jeu:

Les joueurs rassemblent ensemble toutes les couleurs volées et les rapportent à l'arc-en-ciel. Mais le sorcier veut également posséder les couleurs et essaye de les reprendre aux enfants. Pourront-ils rendre à l'arc-en-ciel, si triste, ses couleurs?

Matériel de jeu:

Il faut 1 plan du jeu, 1 dé, 4 pions de couleurs différentes, 1 sorcier, 20 plaquettes colorées (4 rouges, 6 bleues et 10 jaunes; de plus en réserve, une plaquette de chaque couleur).

Règles du jeu

- 1. Préparation:** Les joueurs répartissent les plaquettes colorées sur les cases blanches. Sur chaque case une plaquette. L'ordre n'a aucune importance. Chaque joueur choisit son pion et le met sur la case de départ. On jette le dé à tour de rôle. Les enfants décident qui commence le premier.
- 2. Progression des pions:** Cela dépend du nombre indiqué sur la face du dé, qui vient d'être jeté. On ne peut reculer, que si ayant dépassé une plaquette, on veut la prendre au tour suivant. On ne peut pas avancer et reculer en même temps. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même case.
- 3. Différentes possibilités de cases où se trouvent les plaquettes:**
 - a) Les petites souris, les oiseaux, les écureuils et le poisson dans son étang donnent leur couleur. Qui vient sur une de ces cases, peut prendre la plaquette colorée.
 - b) La fée aime beaucoup aider. Non seulement elle offre sa plaquette, mais elle permet au joueur de rejouer; même si un autre joueur a déjà pris sa plaquette. Si le sorcier est sur sa tour (voir 5.), elle peut agir contre lui: en effet si un joueur ou le sorcier lui-même vient sur la case de la fée, elle empêche le sorcier de jouer, quand vient son tour.

- c) La case représentant le sorcier, le bandit, la maison de la sorcière, le serpent et l'araignée sont pour les enfants très courageux. En effet celui qui va sur une de ces cases, doit soit se délivrer lui-même, soit se faire délivrer. Pour cela il faut avoir eu un certain nombre après avoir jeté le dé:

On doit avoir

un 6 pour le sorcier ou la sorcière

un 4 pour le bandit

un 2 pour le serpent avec l'oeuf

un 1 pour l'araignée.

Celui qui a joué le nombre nécessaire peut rejouer une seconde fois, prendre la plaquette et continuer à avancer. Si un joueur tombe sur une de ces cases et que cette case n'ait plus sa plaquette, il doit redonner une de ses plaquettes, s'il en a une. S'il a joué le nombre délivrateur, il peut reprendre sa plaquette et continuer à jouer.

4. **Possibilités d'entraide:** Au lieu d'avancer soi-même, chaque joueur peut offrir à un autre joueur le nombre qu'il vient de jouer. Si en faisant ainsi, l'autre joueur est délivré ou a pu prendre une plaquette, le dernier peut en remerciement lui donner la plaquette, qu'il vient de gagner.
5. **Le personnage du sorcier:** Quand tous les joueurs ont atteint ou dépassé la maison de la sorcière, le sorcier commence à se mêler au jeu. On le met sur sa tour. Il avance chaque fois d'une case, si le jeu comporte 4 joueurs ou de 2 cases, s'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, et cela pour chaque joueur.

Fin du jeu:

Quand toutes les couleurs sont retrouvées, les joueurs se rassemblent tous sur la grande case, devant l'arc-en-ciel. Pour cela il faut que le joueur ait le nombre adéquat pour sauter en une fois dans la grande case. Le jeu est gagnée, si tous les joueurs se retrouvent dans la grande case, avant que le sorcier n'y arrive. Si le sorcier a atteint cette case plus tôt, le jeu est perdu. Le sorcier rentre alors en possession de toutes les plaquettes colorées.

L'arc-en-ciel:

Si les enfants ont gagnée, naturellement le sorcier est furieux et retourne en colère dans sa tour. Les joueurs peuvent alors redonner ses couleurs à l'arc-en-ciel. Chaque joueur pose ses plaquettes de telle façon que l'arc-en-ciel ait retrouvé ses couleurs initiales. Les enfants peuvent observer, qu'en mettant les couleurs l'une sur les autres, on obtient d'autres couleurs. Après avoir déposé toutes les plaquettes - l'arc-en-ciel resplendissant à nouveau de toutes ses couleurs - les enfants en faisant un 6, glissent le long de l'arc-en-ciel dans une corbeille enchantée. Tous continuent à jeter leur dé, jusqu'à ce que le dernier ait atterri dans la corbeille.

Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.