

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



Scoubidou

Une course poursuite à vous donner le frisson

2-4 joueurs.

Contenu du coffret.

1 plateau de jeu.
4 pions Scoubidou.
4 jetons Scrappidou.
1 dé.

But du jeu

Atteindre le premier la salle du trésor en suivant le circuit intérieur jaune avec votre Scrappidou.

Préparation du jeu

1. Choisissez un pion Scoubidou et un jeton Scrappidou de la même couleur et placez-les sur leur case départ respective: Scoubidou sur le circuit extérieur et Scrappidou sur le circuit intérieur.

Le jeu

1. Lancez le dé. Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence la partie et le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Lorsque c'est votre tour, lancez le dé et faites avancer votre Scoubidou sur le circuit extérieur bleu. Scoubidou tourne autour de ce circuit jusqu'à la fin de la partie. Déplacez ensuite votre Scrappidou d'un nombre égal de cases sur le circuit intérieur jaune. Si votre Scoubidou s'arrête sur une case bleue spéciale, suivez les instructions indiquées.

S'il s'arrête sur une case verte "Passage Secret" et que votre Scrappidou se trouve alors sur une flèche verte, déplacez ce dernier d'abord le long du passage secret puis faites-le avancer d'un nombre de cases égal au nombre indiqué sur le dé.

3. Si votre Scrappidou s'arrête sur une flèche rouge, relancez le dé et faites avancer seulement Scrappidou selon le nombre indiqué sur le dé.

4. Deux Scoubidou ou plus peuvent occuper la même case.

5. Si votre Scrappidou s'arrête sur une case déjà occupée, faites-le avancer jusqu'à la prochaine case libre.

6. Remarque: Si vous atterrissez sur une case qui vous donne l'instruction de passer votre prochain tour, vous ne pouvez, au cours de celui-ci, déplacer ni votre Scoubidou ni votre Scrappidou.

7. Si vous atterrissez sur l'une des cases portant les instructions suivantes:

- Premier et dernier Scrappidou échangent leur place

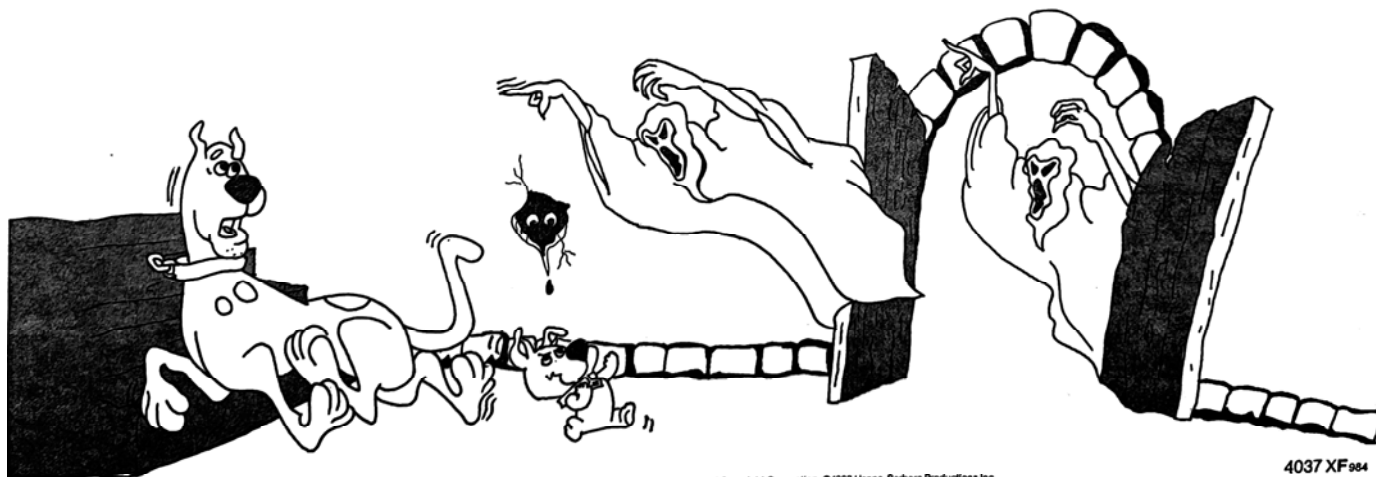
- Le deuxième Scrappidou vient se placer une case devant le premier Scrappidou

- Le premier Scrappidou vient se placer une case derrière le dernier Scrappidou vous ne devez pas déplacer votre Scrappidou selon le dé mais simplement exécuter les instructions qui vous sont données.

Le gagnant

Le joueur dont le Scrappidou atteint le premier la salle du trésor gagne la partie.

MB France, Service Contrôle Qualité, BP 13, 73370, Le Bourget du Lac.



© 1984 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention. © 1983 Hanna-Barbera Productions Inc.

4037 XF984