

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).

**ESCALE À JEUX**



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

HOW TO PLAY



Step game

Step Game (4104)

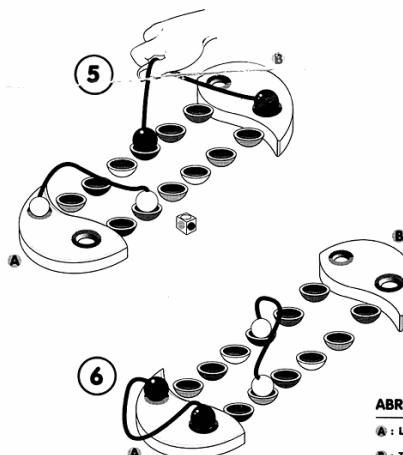
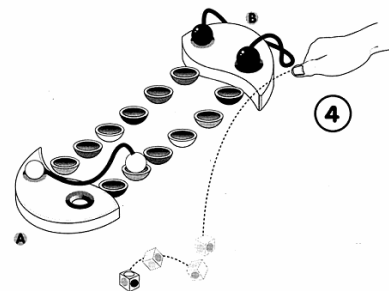
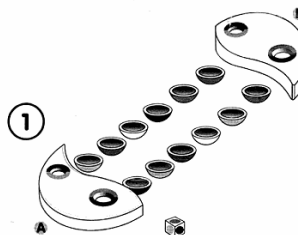
This is a game in which kids can exercise their planning and thinking skills.
For 2 Players, age 4 years up.

Content:

- 2 wooden bases with 2 holes on each, which is used to place the walkers.
- 2 walkers - one is white, the other is black.
- Half circle wooden pieces in 6 colors: red, yellow, blue, green, pink and purple.

How to Play:

- The half circle wooden pieces are put on the table in between the 2 wooden bases. The order of the colors and the distance between the 2 wooden bases can be determined by both players before starting the game.
- During each turn, the player rolls the dice to see which color comes up. Then, the player moves his/her own walker to the corresponding color on the half circle wooden pieces.
- The objective is to reach the opposite side of the wooden base. The player who reaches the opposite side first will be the winner.



Schritt für Schritt Von Stein zu Stein (4104)

Kombinations- und Strategiespiel.
Für 2 Spieler Spielalter: 4 +

Packungsinhalt:

- 2 Uferzonen mit 2 Startlochern
- 1 weissen und 1 schwarzen Hüpfen
- 12 halbkreisförmige Holzsteine in 6 Farben: rot, gelb, blau, grün, pink und violett
- 1 Farbenwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Jeder der beiden Spieler stellt sein Ufer vor sich auf und setzt die beiden "Beine" des Hüpfers hinein. Zwischen den beiden Uferzonen werden die halbkreisförmigen farbigen Steine, über die dann die Hüpfen des gegnerischen Ufers erreichen sollen, beliebig verteilt. Die Anordnung der Farben und der Abstand der einzelnen Spielsteine werden von beiden Spielern vor Spielbeginn festgelegt.

Ziel:

Durch geschicktes Schrittesetzen der beiden Hüpfen den Gegner im Zug hindern und als Erster das gegnerische Ufer erreichen.

Spielanleitung:

Jeder Spieler würfelt der Reihe nach.
Der Spieler bewegt ein Bein seiner Spielfigur nach der gewürfelten Farbe auf den entsprechenden farbigen Holzstein. Kann er mit seiner gewürfelten Farbe einen entsprechenden Stein nicht erreichen, kommt der Gegenspieler an die Reihe. Man kann auch den Hüpfen, wenn es sinnvoll ist, wieder nach rückwärts bewegen.

Überkreuzt ein Hüpfen mit seiner Schnur die gegnerische Verbindungsschnur, so ist dieser am Weiterspiel gehindert.

Das gegnerische Ufer kann nur in der gewürfelten Farbkombination erreicht werden, die um das entsprechende Loch gedrückt ist.

Spielende:

Der Spieler, der seinen Hüpfen als Erster mit beiden Beinen auf dem gegnerischen Ufer hat, ist Sieger.

Jeu de saut de puces (4104)

Ce jeu développe le sens de la stratégie.
Age : 4 ans et plus

Contenu :

- 2 bases en bois avec 2 trous chacune, qui est utilisée pour mettre les piétons.
- 2 piétons - un est blanc, l'autre est noir.
- pièces rondes en bois en 6 couleurs : rouge, jaune, bleue, verte, rose et pourpre

Règle du jeu :

- Les demi-cercles sont mis entre les deux socles en bois. L'ordre des couleurs et la distance peuvent être déterminés par les joueurs avant le début de la partie.
- A chaque tour, le joueur lance le dé pour déterminer une couleur. Puis celui-ci déplace sa puce sur le demi-cercle en bois correspondant.
- Le premier joueur qui parvient sur la base de l'adversaire est le vainqueur.

ABRIDGE

⊘ : LOST

⊙ : THE WINNER