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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

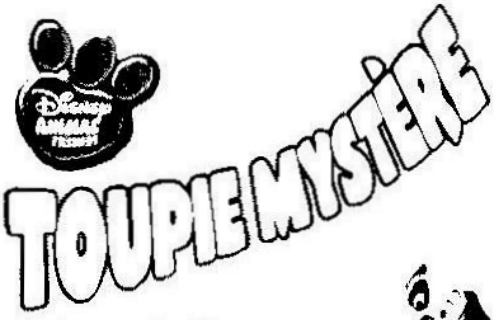
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Heinz Meister
SPIN & WIN
Disney's ANIMAL HOUSE
© 2005 Ravensburger Spieleverlag
© Disney www.disney.com
Ravensburger



Reconnais le premier l'image sur la toupie !

Jeux Ravensburger® n° **23 199** 7

Pour **2 à 4** joueurs à partir de **5** ans.

Auteur : Heinz Meister

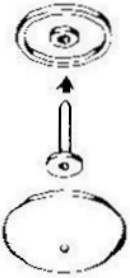
Contenu : 1 toupie (composée de 3 parties)
16 cartes carrées
16 jetons en carton
4 jetons de couleur en plastique
1 notice

Ce jeu demande une bonne attention et des réflexes. Qui sera le plus rapide à reconnaître l'image qui se cache sur la toupie en mouvement ?

Le but du jeu

consiste à reconnaître rapidement les images et à miser pour gagner le plus grand nombre de jetons.

Préparation

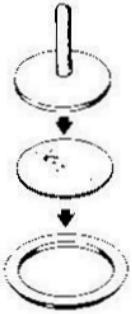


Commencez par assembler la toupie. Celle-ci se compose de 3 parties : la base, le couvercle et l'axe. Passez l'axe à travers le trou du couvercle et enfoncez-le bien fort à l'intérieur. Il suffit de placer ensuite le couvercle sur la base et la toupie est prête à tourner.

Avant de commencer réellement la partie, chacun peut essayer la toupie : Faites tourner rapidement l'axe de la toupie pour la lancer. Dès qu'elle est en mouvement, soulevez le couvercle : la base tourne maintenant seule sur la table.

Détachez soigneusement les cartes carrées et les jetons en carton des planches prédécoupées. Étalez les cartes sur la table, face visible. Placez les jetons dans le couvercle de la boîte, face cachée. Chaque joueur choisit ensuite un jeton de couleur en plastique.

Déroulement de la partie



Le meilleur lanceur de toupie commence. Il pioche un jeton en carton et le place, face visible, dans la base de la toupie. Il cache ensuite l'image à l'aide du couvercle.

Attention : Aucun des autres joueurs ne doit voir l'image qui se cache dans la toupie !

Bien entendu, le joueur qui a placé le jeton n'a pas le droit de jouer pour ce tour.
À deux joueurs, le jeton doit être placé sans regarder.

Le joueur lance alors la toupie. Il soulève le couvercle et le jeu commence : Quelle image se cache dans la toupie ? Celui qui pense avoir reconnu l'image pose vite son jeton de couleur sur la carte correspondante. Mais, un pari est un pari : les jetons ne peuvent plus être déplacés ! Il ne peut y avoir qu'un jeton par carte. Tant pis si un joueur a été plus rapide ! Petit à petit, la toupie ralentit et l'image devient de plus en plus nette. Le joueur qui a placé son jeton sur la bonne carte remporte ce tour et gagne alors le jeton de la toupie. Si personne n'a trouvé, le jeton est remis dans la boîte et pourra être réutilisé lors d'un prochain tour.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que toutes les images ont été trouvées. Le joueur qui possède le plus de jetons gagne la partie. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, un ultime tour a lieu : les joueurs qui ne participent pas choisissent alors une image particulièrement difficile et lancent la toupie. Ce tour est décisif !

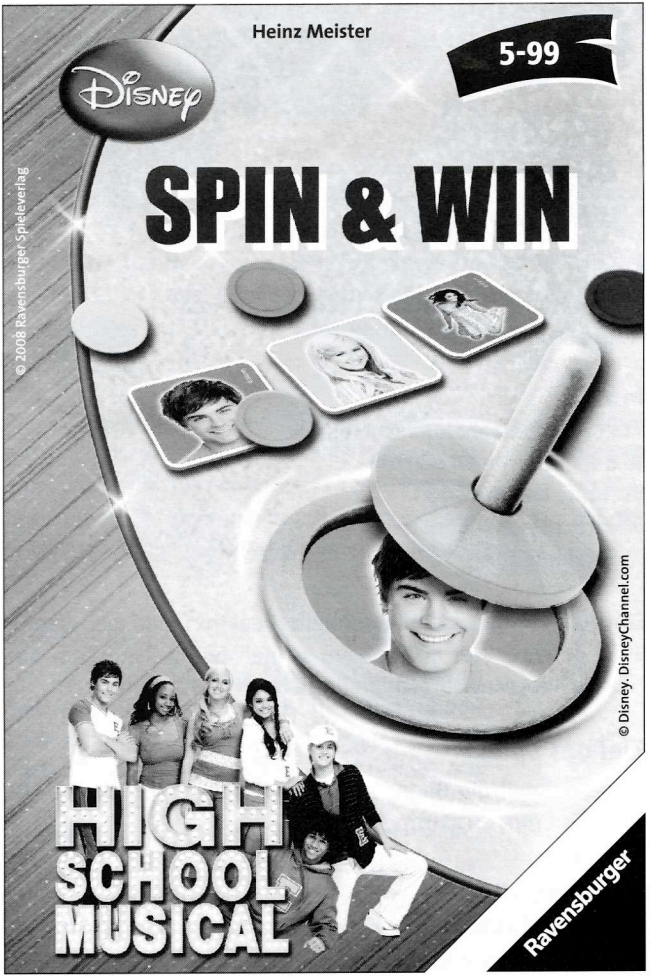
© Disney - www.disney.com
© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Heinz Meister

5-99

Disney

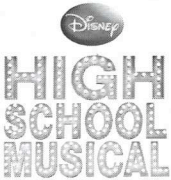
SPIN & WIN



© 2008 Ravensburger Spieleverlag

© Disney. DisneyChannel.com

Ravensburger



SPIN & WIN

F

Pour **2 à 4** fans de High School Musical à partir de **5** ans
Auteur : Heinz Meister

Contenu :

1 toupie (composée de 3 parties)
16 cartes carrées
16 jetons en carton
4 jetons de couleur en plastique
1 règle de jeu

Ce jeu demande une bonne attention et des réflexes. Qui sera le plus rapide à reconnaître l'image de sa star préférée de High School Musical qui se cache sur la toupie en mouvement ?

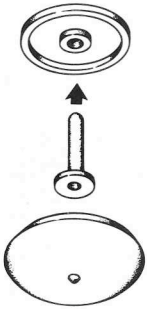
But du jeu

Reconnaître rapidement les images et miser pour gagner le plus grand nombre de jetons.

Préparation

Commencez par assembler la toupie. Celle-ci se compose de 3 parties : la base, le couvercle et l'axe. Passez l'axe à travers le

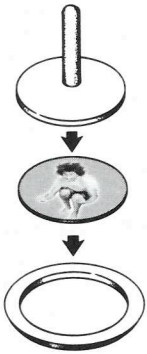
trou du couvercle et enfoncez-le bien fort à l'intérieur. Il suffit de placer ensuite le couvercle sur la base et la toupie est prête à tourner.



Avant de commencer réellement la partie, chacun peut essayer la toupie : faites tourner rapidement l'axe de la toupie pour la lancer. Dès qu'elle est en mouvement, soulevez le couvercle : la base tourne maintenant seule sur la table.

Détachez soigneusement les cartes carrées et les jetons en carton des planches prédécoupées. Étalez les cartes sur la table, face visible. Placez les jetons dans le couvercle de la boîte, face cachée. Chaque joueur choisit ensuite un jeton de couleur en plastique.

Déroulement de la partie



Le plus grand fan de High School Musical commence. Il pioche un jeton en carton et le place, face visible, dans la base de la toupie. Il cache ensuite l'image à l'aide du couvercle. Attention qu'aucun des autres joueurs ne voit l'image qui se cache dans la toupie ! Bien entendu, le joueur qui a placé le jeton n'a pas le droit de jouer pour ce tour. À deux joueurs, le jeton doit être placé sans regarder.

Le joueur lance alors la toupie. Il soulève le couvercle et le jeu commence : Quelle image se cache dans la toupie ? Celui qui

pense avoir reconnu l'image pose vite son jeton de couleur sur la carte correspondante.
Mais, pas le droit de changer : les jetons ne peuvent plus être déplacés ! Il ne peut y avoir qu'un jeton par carte. Tant pis si un joueur a été plus rapide !

Petit à petit, la toupie ralentit et l'image devient de plus en plus nette. Le joueur qui a placé son jeton sur la bonne carte remporte ce tour et gagne alors le jeton de la toupie. Si personne n'a trouvé, le jeton est remis dans la boîte et pourra être réutilisé lors d'un prochain tour.

La partie s'arrête

dès que toutes les images ont été trouvées.

Le vainqueur

est le joueur qui possède le plus de jetons.

© Disney. DisneyChannel.com
© 2008 Ravensburger Spieleverlag