

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



- Si après l'échange des cartes, il y a une **carte-empreinte correspondante** devant l'animal d'un autre joueur, ce joueur a alors le droit d'avancer son animal.

Ensuite c'est au tour du joueur suivant **dans le sens** des aiguilles d'une montre.

Attention : les cartes-empreintes déjà échangées et ayant les bonnes empreintes ne doivent plus être **retournées**.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que le premier animal **est arrivé** sur la dernière carte de sa rangée : il a retrouvé **ses parents** qui attendaient au bord de la forêt et a gagné la partie.

Variante :

- On ne prend pas obligatoirement la **première** carte posée devant l'animal. On peut prendre **deux** cartes quelconques, les retourner et les **échanger**. Le jeu demande alors plus de tactique parce **que les joueurs** doivent calculer le chemin de leur animal **beaucoup** plus tôt.
- Si les deux joueurs qui jouent ensemble **ont** une très bonne mémoire, ils peuvent prendre **chacun** deux animaux. Mais vous êtes prévenus, ce **n'est pas facile** !

Jeu Habermäß n° 4428

Sur la bonne piste

Une course pas très facile pour **2 à 4** joueurs, de **6 à 99 ans**.

Idée : Georg Rönnau
Illustration : Hartmut Bieber
Durée d'une partie : env. 10 minutes

L'ourson grognon, le lapin étourdi, le timide raton laveur et le petit oiseau peureux sont restés à la traîne pendant la promenade et leurs parents sont déjà loin devant. Qui va retrouver les traces de ses parents en premier ?

Contenu :

- 4 animaux (ours, lapin, oiseau, raton laveur)
- 48 cartes-empreintes imprimées des deux côtés
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Quel animal va vite retrouver les traces de ses parents et arriver en premier à la dernière carte-empreinte ?

Préparatifs :

Regardez bien les cartes : elles sont imprimées des deux côtés. Sur chacune d'elles, on y voit les empreintes d'un animal.

Savez-vous à quel animal les empreintes correspondent ?



ours

lapin

oiseau

raton laveur

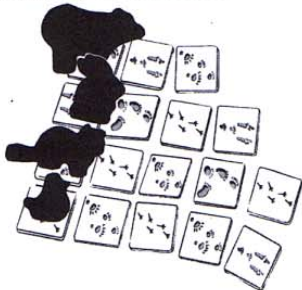
Chaque joueur choisit **un animal**. S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les animaux en trop de côté.

Chaque joueur prend une **carte-empreinte** correspondant à son animal.

Poser les cartes-empreintes les **unes à côté des autres** au bout de la surface de jeu. Mettre son animal sur la carte (la surface de jeu doit être d'env. 20 cm de largeur et de 60 cm de longueur ; elle doit être suffisamment grande pour contenir 4x12 cartes).

S'il y a moins de quatre joueurs, poser quand même **quatre cartes-empreintes** les unes à côté des autres.

Poser les cartes restantes sur la table, les mélanger et les mettre à côté des cartes de départ en formant 4 rangées de 12 cartes-empreintes chacune.



En posant les cartes, faire attention aux points suivants :

- Ne jamais poser **les mêmes empreintes** directement à côté de la carte de départ.
- Ne pas poser **trois mêmes cartes-empreintes** ou plus les unes derrière les autres dans une rangée.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a l'animal le plus petit commence.

Prends la **carte-empreinte** qui est posée **directement devant ton animal** et retourne-la.

Choisis alors n'importe quelle carte-empreinte dans les rangées posées devant les animaux. Prends-la, retourne-la et pose-la devant ton animal. A l'inverse, mets la première carte que tu as retournée à la place de celle-ci dans la rangée.

- **Est-ce que la carte qui est maintenant posée devant ton animal a des empreintes correspondant à ton animal ?**
Oui. Tu as le droit de poser ton animal sur cette carte. Est-ce que les autres cartes-empreintes qui suivent correspondent à ton animal ? Tu as le droit de l'avancer encore.

Attention : les animaux avancent toujours tout droit sur leur chemin (donc sur une seule rangée de cartes).

- **Est-ce que la carte posée devant ton animal a les empreintes d'un autre animal ?**
Oui. Ton animal reste là où il est et doit attendre le prochain tour pour chercher les bonnes traces.