

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





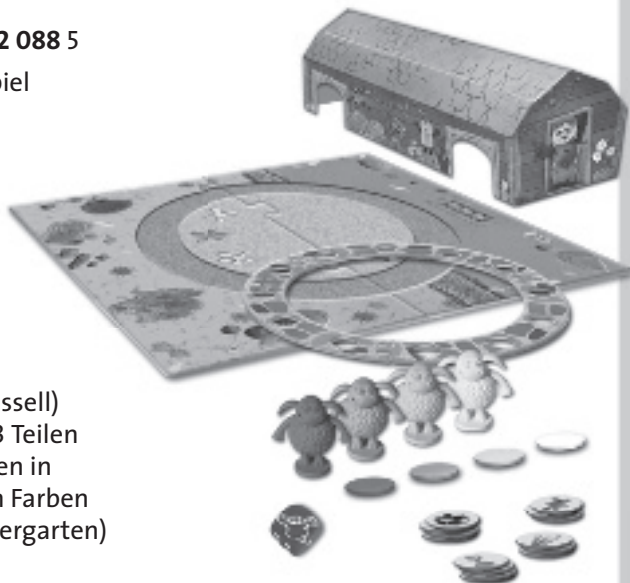
Schäfchen Karussell

Ravensburger® Spiele Nr. 22 088 5

Ein lustiges Farben-Merkspiel
für 2–4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielidee: Gunter Baars

- Inhalt:**
- 1 Spielplan
 - 1 Kreisbahn (Karussell)
bestehend aus 3 Teilen
 - 12 Timmy-Schäfchen in
4 verschiedenen Farben
 - 1 Häuschen (Kindergarten)
 - 4 Tier-Chips
 - 20 Spielzeug-Chips
 - 1 Würfel



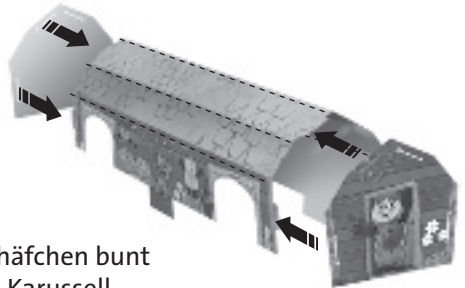
Timmy das Schäfchen geht gerne in den Kindergarten. Hier trifft er alle seine Freunde und gemeinsam denken sie sich die tollsten Spiele aus! Heute spielt Timmy mit Farben: Einmal ist er ganz rot, dann wieder blau, mal ist er gelb und dann weiß! Seine Freunde wissen nie genau, in welcher Farbe Timmy bemalt ist, wenn er aus dem Kindergarten heraus kommt! Aber vielleicht wisst ihr es?

Ziel des Spiels ist es, sich gut zu merken (oder zu erraten), welche Farbe das Schäfchen hat, das bei der gewürfelten Punktezahl aus dem Kindergarten kommt!

Spielvorbereitung:

Puzzelt die beiden Teile des Spielplans zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Löst nun vorsichtig die 24 Chips und die 3 Kreisteile aus der Stanztafel heraus. Die Kreisteile puzzelt ihr zusammen und legt sie in die runde Vertiefung auf dem Spielplan. Jeder darf sich nun einen Tier-Chip aussuchen und legt ihn offen vor sich ab (übrige Tier-Chips legt ihr zurück in die Schachtel). Die Spielzeug-Chips legt ihr offen in der Tischmitte neben dem Spielplan aus.

Nun baut ihr den Kindergarten auf: Faltet das lange Haus-Teil an den Faltpfalten und steckt danach die beiden Hausgiebel seitlich fest (siehe Abbildung).



Anschließend setzt ihr die Timmy-Schäfchen bunt durcheinander in die Löcher auf dem Karussell, dabei müssen alle Schäfchen in die gleiche Richtung schauen. Dreht das Karussell, bis eines der Schäfchen genau neben dem roten Pfeil steht.

Zuletzt steckt ihr den Kindergarten in die drei Vertiefungen auf dem Spielplan (4 Schäfchen sind jetzt im Kindergarten versteckt).



Würfeln, Tippen, Drehen - Timmy das Schäfchen sehen!

Wer am längsten „Määäh“ rufen kann, darf das Spiel beginnen, danach geht es reihum weiter.

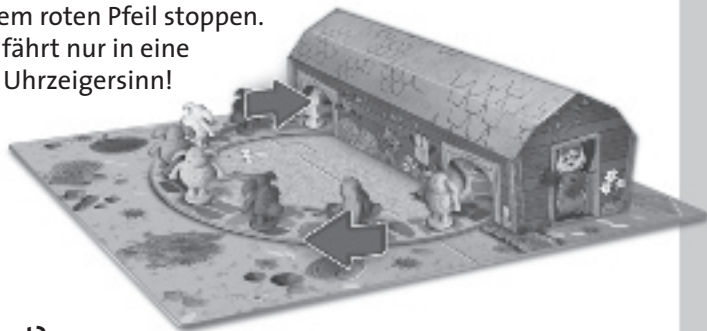
Würfeln: Wer am Zug ist würfelt. Der Würfel zeigt, wie viele Schäfchen gleich aus dem Kindergarten kommen: 2 oder 3? Aber welche Farbe hat das Timmy-Schäfchen, das zuletzt herauskommt und neben dem roten Pfeil stehen bleibt: Rot, Blau, Gelb oder Weiß?

Tippen: Alle Spieler - beginnend mit dem Spieler, der gewürfelt hat - dürfen nun reihum ihren Tipp abgeben und legen dazu ihren Tier-Chip auf einen Farbkleck in der Mitte des Spielplans. **Es dürfen auch mehrere Tier-Chips auf einem Farbkleck liegen.** Dazu ein Beispiel:

Meinst du, das gelbe Schäfchen steht neben dem roten Pfeil, nachdem das Karussell entsprechend der gewürfelten Zahl gedreht wurde? Dann setze deinen Tier-Chip auf den gelben Farbkleck. Meinst du, das rote Schäfchen steht nach dem Drehen des Karussells neben dem roten Pfeil, dann setze deinen Tier-Chip auf den roten Farbkleck, usw.

Drehen: Erst wenn alle Spieler getippt haben, wird das Karussell um so viele Schäfchen weiter gedreht, wie der Würfel zeigt. Die Schäfchen müssen immer genau neben dem roten Pfeil stoppen.

Wichtig: Das Karussell fährt nur in eine Richtung: Vorwärts im Uhrzeigersinn!



Die richtige Farbe getippt?

Dein Tier-Chip liegt auf dem Farbkleck, der die gleiche Farbe hat wie das Timmy-Schäfchen, das zuletzt aus dem Kindergarten gekommen ist und neben dem roten Pfeil steht.

Zur Belohnung bekommst du einen Spielzeug-Chip aus der Tischmitte als Gewinnpunkt!

Die falsche Farbe getippt?

Dein Tier-Chip liegt auf einem Farbkleck, der nicht die gleiche Farbe hat wie das Timmy-Schäfchen, das zuletzt aus dem Kindergarten gekommen ist.

Schade, in dieser Runde hast du leider keinen Spielzeug-Chip gewonnen.

Zuletzt nehmen alle Spieler ihren Tier-Chip vom Spielplan und halten ihn bereit für die neue Spielrunde! Der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort: Er würfelt, alle tippen und legen der Reihe nach ihre Tier-Chips auf die Farbfelder. Nun erst wird das Karussell gedreht. Wer richtig getippt hat, darf sich einen Spielzeug-Chip aus der Tischmitte nehmen.

Timmy wird gewürfelt:

Juhu – wer Timmy würfelt gewinnt ohne Anstrengung einen Spielzeug-Chip aus der Tischmitte und darf ihn als Gewinnpunkt vor sich ablegen!

Die Blume wird gewürfelt:

In diesem Fall bestimmen alle Spieler zusammen, um wie viele Schäfchen das Karussell gedreht wird. Und das geht so: Auf das Kommando: „1, 2, Timmy!“ zeigen alle gleichzeitig mit einer Hand 0, 1 oder 2 Finger. So viele Finger wie nun insgesamt gezeigt sind, wird das Karussell gedreht. Zuvor müssen natürlich alle noch ihren Tier-Chip auf ein Farbfeld legen.

Das Spiel endet, wenn einer oder mehrere Spieler 5 Spielzeug-Chips sammeln konnten.

Spielvariante:

Bei einer Spielrunde mit kleinen Kindern kann auf den Würfel verzichtet werden: Das Karussell wird immer um 3 Schäfchen vorwärts gedreht. Die Spieler müssen immer die Farbe des Schäfchens erraten, das bei 3 aus dem Kindergarten kommt. Das Spiel läuft wie zuvor beschrieben:

Tippen: Alle Spieler legen zunächst ihren Tier-Chip auf ein Farbfeld.

Drehen: Abwechselnd drehen die Spieler das Karussell um genau 3 Schäfchen vorwärts. Dabei sprechen alle laut mit: „1, 2, Timmy!“

Timmy sehen: Wer richtig getippt hat, erhält einen Spielzeug-Chip aus der Tischmitte.

Das Spiel endet, wenn einer oder mehrere Spieler 5 Spielzeug-Chips sammeln konnten.

© and TM Aardman Animations 2011.
All rights reserved.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag





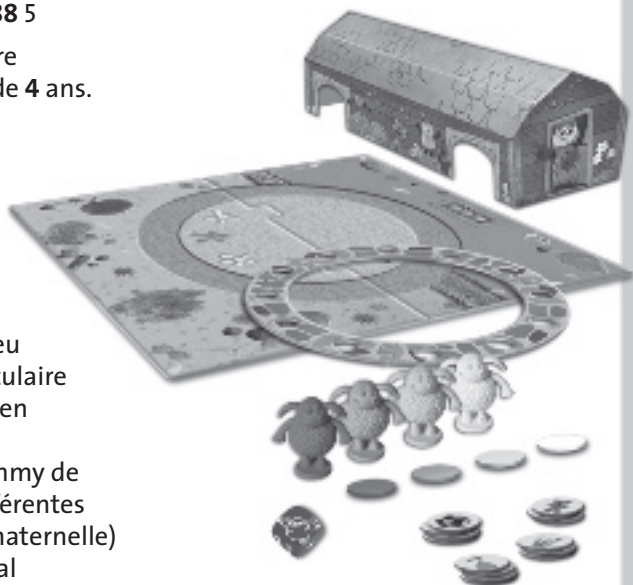
Le manège des moutons

Jeux Ravensburger n° 22 088 5

Un amusant jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Idée : Gunter Baars

- Contenu :**
- 1 plateau de jeu
 - 1 parcours circulaire (le manège) en 3 parties
 - 12 moutons Timmy de 4 couleurs différentes
 - 1 maison (la maternelle)
 - 4 jetons Animal
 - 20 jetons Jouet
 - 1 dé



Timmy le mouton adore aller à l'école. Il y retrouve ses amis et, ensemble, ils inventent plein de super jeux ! Aujourd'hui, Timmy joue avec les couleurs : parfois, il est tout rouge, puis tout bleu, puis jaune et enfin blanc ! Ses amis ne savent jamais de quelle couleur sera peint Timmy lorsqu'il sortira de l'école ! Mais peut-être que vous vous le savez?

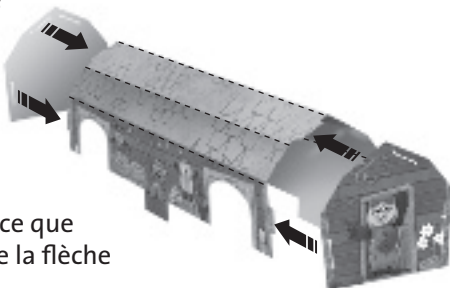
Le but du jeu consiste à mémoriser (ou deviner) la couleur du mouton qui sortira de l'école selon le nombre de points au dé.

Préparation du jeu :

Assembler les deux parties du plateau de jeu et l'installer au milieu de la table. Détacher ensuite soigneusement les 24 jetons et les 3 parties du disques de la planche prédécoupée. Assembler l'anneau et l'insérer dans le plateau. Chaque joueur choisit un jeton animal qu'il place devant lui, face visible (les jetons Animal non utilisés sont remis dans la boîte). Étaler les jetons Jouet à côté du plateau de jeu.

Monter ensuite l'école : plier la partie longue selon les plis et fixer ensuite les deux pignons (voir illustration).

Pour finir, mélanger les moutons Timmy, les insérer dans les trous du manège, tous orientés dans la même direction. Tourner le manège jusqu'à ce que l'un des moutons se trouve en face de la flèche rouge.



Fixer l'école dans les trois fentes du plateau de jeu (4 moutons sont alors cachés à l'intérieur). La partie peut commencer.



Lancer, tourner, découvrir Timmy !

Celui qui réussit à crier « Bêêêê ! » le plus longtemps commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancer le dé : Quand vient son tour, le joueur lance le dé. Celui-ci indique le nombre de moutons qui sortent de l'école : 2 ou 3... Mais de quelle couleur sera le dernier Timmy à sortir et à se retrouver en face de la flèche rouge : rouge, bleu, jaune ou blanc ?

Miser : Chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé, mise en plaçant un de ses jetons Animal sur une des taches de couleur de son choix au milieu du plateau. Il peut y avoir plusieurs jetons sur la même tache de couleur. Exemple:

Si tu penses que le mouton jaune se retrouvera en face de la flèche rouge lorsque le manège aura tourné selon le résultat du dé, place ton jeton Animal sur la tache jaune. Si tu penses que ce sera le rouge, place ton jeton Animal sur la tache rouge...

Tourner : Une fois que tous les joueurs ont misé, le manège est tourné du nombre de moutons correspondant au résultat du dé. Les moutons doivent toujours s'arrêter exactement en face de la flèche.

Important : Le manège ne tourne que dans le sens des aiguilles d'une montre !



Si le joueur a misé sur la bonne couleur ?

Le jeton Animal du joueur a été placé sur la tache de la même couleur que le dernier mouton Timmy à être sorti de l'école et à se trouver en face de la flèche rouge. En récompense, il gagne un jeton Jouet au milieu de la table et le place devant lui, face visible.

Si le joueur a misé sur la mauvaise couleur ?

Le jeton du joueur a été placé sur une tache de couleur différente de celle du dernier mouton Timmy à être sorti de l'école. Dommage, il ne gagne aucun jeton Jouet ce tour-ci.

Tous les joueurs reprennent leur jeton Animal du plateau et le garde pour le prochain tour. Le joueur suivant continue la partie : il lance le dé, les joueurs parient et placent leur jeton Animal à tour de rôle sur les taches de couleur. Le manège est alors tourné. Celui qui a misé la bonne couleur gagne un jeton Jouet au milieu de la table.

Si le joueur obtient « Timmy » au dé :

Youpi ! il gagne sans effort un jeton Jouet au milieu de la table et le place devant lui en récompense.

Si le joueur obtient « la fleur » au dé :

Dans ce cas, les joueurs décident de combien de moutons est tourné le manège : Au signal (« 1, 2, Timmy ! »), tous les joueurs indiquent 0, 1 ou 2 avec leurs doigts. La somme de tous les doigts indique de combien est tourné le manège. Avant cela, chacun doit avoir placé un jeton sur une tache de couleur du plateau.

La partie s'arrête, lorsqu'un (ou plusieurs) joueur(s) a (ont) gagné 5 jetons Jouet.

Variante :

Avec les enfants plus jeunes, il est possible de ne pas utiliser le dé. Le manège est alors avancé à chaque fois de 3 moutons. Là aussi, il s'agit de deviner la couleur du mouton qui sortira de l'école à 3.

Le déroulement de la partie reste le même :

Miser : Tous les joueurs commencent par poser leur jeton sur une tache de couleur.

Tourner : À tour de rôle à chaque tour, les joueurs font tourner le manège de 3 moutons. Tous ensemble, les joueurs comptent à voix haute : « 1, 2, Timmy ! ».

Apparition de Timmy : Le joueur qui a bien misé gagne un jeton Jouet au milieu de la table.

La partie s'arrête, lorsqu'un (ou plusieurs) joueur(s) a (ont) gagné 5 jetons Jouet.

© and TM Aardman Animations 2011.
All rights reserved.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



TIMMY time

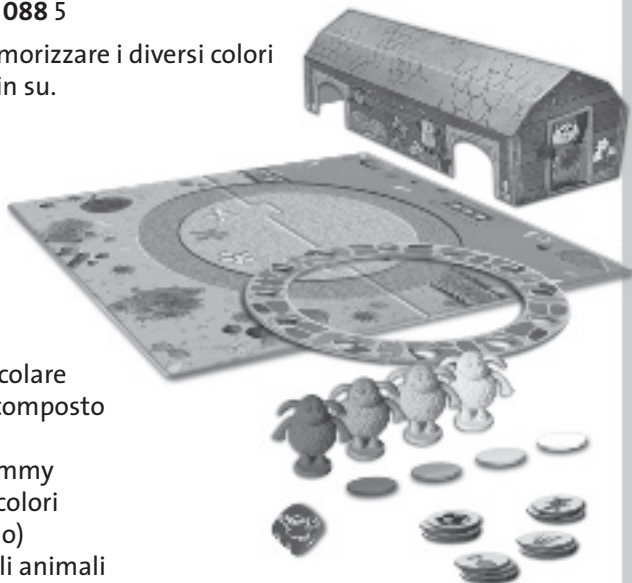
La giostrina delle pecore

Gioco Ravensburger® n° 22 088 5

Un simpatico gioco per memorizzare i diversi colori
Per 2-4 bambini dai 4 anni in su.

Ideazione: Gunter Baars

- Contenuto:**
- 1 tabellone
 - 1 percorso circolare (giostrina) composto da 3 parti
 - 12 pecorelle Timmy in 4 diversi colori
 - 1 casetta (asilo)
 - 4 gettoni degli animali
 - 20 gettoni dei giocattoli
 - 1 dado



A Timmy piace moltissimo andare all'asilo. Lì incontra tutti i suoi amici e tutti insieme inventano i giochi più divertenti! Oggi Timmy vuole giocare con i colori: una volta è tutto rosso, poi blu, altre volte giallo e poi bianco! E' difficile dire quale colore indossa Timmy quando esce dall'asilo. Chissà se riuscite ad indovinarlo voi!

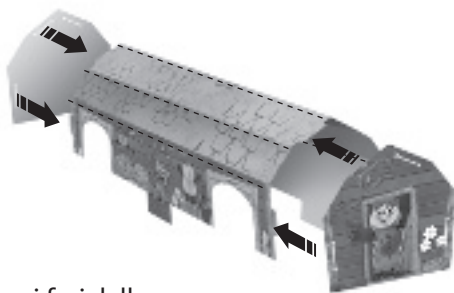
Scopo del gioco è lanciare il dado e memorizzare (o anche indovinare) quale sarà il colore della pecorella che, con un determinato punteggio, uscirà dall'asilo.

Preparativi:

Unite prima le due parti del tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Staccate poi con cura i 24 gettoni e le tre parti del percorso circolare dalla tavola prefustellata. Unite anche i 3 pezzi del percorso e collocatelo nell'incavo rotondo del tabellone. Ciascun giocatore sceglie un gettone degli animali che metterà scoperto davanti a sé. Eventuali gettoni degli animali in eccedenza vanno rimessi nella scatola.

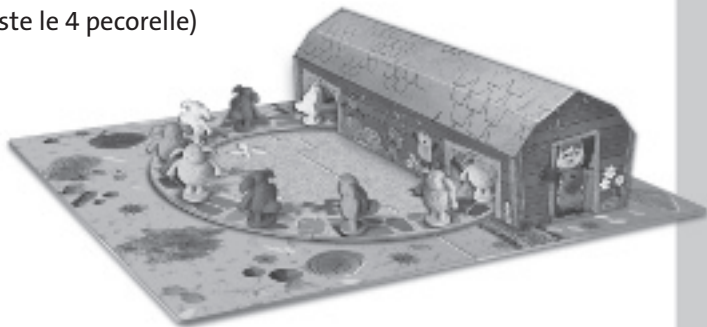
I gettoni dei giocattoli vanno messi, faccia in su, al centro del tavolo.

A questo punto montate l'asilo. Piegate il pezzo lungo della casetta seguendo le linee evidenziate e incastrate di seguito i due frontoni a lato (vedi fig.).



Posizionate infine le pecorelle Timmy sui fori della giostrina che desiderate e badate che tutte le pecorelle guardino nella stessa direzione. Girate la giostrina finché una delle pecorelle non si trova esattamente accanto alla freccia rossa.

Inserite poi anche l'asilo nei tre incavi del tabellone (all'asilo si sono nascoste le 4 pecorelle) e poi si parte!



Lanciare il dado, indovinare, girare il percorso e scoprire Timmy!

Comincia chi meglio riesce ad imitare il verso di una pecorella... poi si prosegue in senso orario.

Lanciare il dado: Un giocatore al suo turno lancia il dado. Il punteggio ottenuto mostra quante pecorelle stanno per uscire dall'asilo: 2 oppure 3... ma che colore avrà la pecorella che esce per ultima e si fermerà accanto alla freccia rossa: blu, gialla, rossa o bianca?

Indovinare: Tutti i giocatori, incluso chi ha lanciato il dado, fanno la loro puntata su quale colore uscirà (si procede sempre in senso orario): ognuno posiziona uno dei suoi gettoni degli animali coperto su una macchia di colore a scelta, al centro del tabellone. **Possano giacere anche più gettoni degli animali sulla stessa macchia di colore.** Vedi esempio:

Pensi che, una volta avanzato la giostrina a seconda del punteggio ottenuto sul dado, la pecorella gialla si trovi accanto alla freccia rossa? Allora posa il tuo gettone degli animali giallo sulla macchia gialla. Se pensi che sia la pecorella rossa a fermarsi accanto alla freccia rossa, allora devi mettere il tuo gettone rosso sulla macchia rossa ecc.

Girare il percorso: Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro puntata fate girare la casetta di tante pecorelle quante indica il dado. Le pecorelle devono fermarsi sempre esattamente accanto alla freccia rossa.

Importante: la giostra va in una direzione sola: in senso orario!



Hai indovinato il colore giusto?

Avevi messo il tuo gettone degli animali proprio sulla macchia di colore che corrisponde al colore della pecorella che esce per ultimo dall'asilo e si trova attualmente accanto alla freccia rossa? Come ricompensa puoi prenderti un gettone dei giocattoli dal centro del tavolo!

Hai sbagliato colore?

Il tuo gettone si trova su una macchia di colore che non corrisponde al colore della pecorella Timmy che esce per ultima dall'asilo? Peccato, in questo giro purtroppo non hai vinto nessun gettone!

A questo punto togliete tutti i vostri gettoni degli animali dal centro del tabellone per poterli riutilizzare nei giri successivi. Tocca al giocatore successivo che continua il gioco: lancia il dado, tutti fanno una nuova puntata e collocano a turno i loro gettoni degli animali sulla macchia di colore scelta. Solo dopo fate avanzare la giostrina. Chi ha indovinato giusto prenderà un gettone dei giocattoli dal centro del tavolo.

Sul dado esce Timmy:

Ottimo, guadagni un gettone dei giocattoli senza fare altro! Puoi metterlo davanti a te come punto vincita.

Sul dado esce il fiorellino:

In questo caso decidete tutti assieme di quante pecorelle avanzare la giostrina. Si procede in questo modo: al comando "1, 2, Timmy!", con una mano, alzate 0, 1 oppure 2 dita! Contate quante dita sono in totale e avanzate la giostrina di conseguenza. Prima ovviamente, dovete aver collocato tutti un vostro gettone sulla macchia scelta.

Il gioco termina, quando uno o più giocatori hanno raccolto 5 gettoni dei giocattoli

Variante del gioco:

Quando si gioca con bambini più piccoli si può rinunciare al dado. Come regola, si avanza la giostrina sempre di 3 pecorelle. I giocatori devono indovinare quale colore indossa la pecorella che esce dalla casetta dopo 3 avanzamenti del percorso. Il gioco si svolge come prima:

Puntare: tutti i giocatori collocano un gettone degli animali su una macchia di colore.

Girare il percorso: A turno, un giocatore avanza la giostrina di 3 pecorelle; tutti contemporaneamente dicono a voce alta "1, 2, Timmy!"

Scoprire Timmy: Chi ha indovinato giusto riceve un gettone dei giocattoli dal centro del tavolo.

Il gioco termina, quando uno o più giocatori hanno raccolto 5 gettoni dei giocattoli!

© and TM Aardman Animations 2011.
All rights reserved.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

