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.





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











#### Chance

Quand un joueur tombe sur une case Chance, il tire une carte Chance. Il doit la lire tout haut et suivre immédiatement les instructions inscrites sur la carte.

# Renversement d'un adversaire

Si l'on arrive dans une case déjà occupée par un joueur, ce joueur est renversé et retourne à la case départ. Il garde les jetons qu'il a déjà acquis.

Si le joueur renversé est en possession d'un joker anticulbute, il peut l'utiliser et ainsi rester à sa place : c'est son adversaire qui retourne alors au départ.

Quand un joueur réussit à renverser un adversaire, il peut rejouer. À l'intérieur des grandes cases Familles d'aliments, Repas ou Sport, on ne peut pas renverser un adversaire.



À n'importe quel moment, chaque joueur peut choisir de jouer le pion de l'ogre à la place de son propre pion pour renverser un adversaire. Le joueur peut ensuite rejouer. Si le joueur renversé par l'ogre a une carte anti-culbute, il reste à sa place et c'est l'ogre qui retourne dans sa case. L'ogre peut être renversé comme tout autre adversaire. Le renverser donne le droit de rejouer.

L'ogre ne se déplace que sur son terrain de chasse (cases grises à bords rouges) au centre du plan de jeu. De plus, il ne peut pas aller dans la case Eau au centre de son territoire. L'ogre ne tire pas de carte Joker.

Bonne chance!





# Comment gagner?

Pour gagner, il faut être le premier à avoir rempli sa carte TABLATOUTS. Pour cela, il faut aller chercher des aliments, prendre ses 4 repas et passer une épreuve sportive. Mais attention! Pièges, ogre, culbutes, cartes Joker et Chance vont pimenter le parcours!

Si l'on doit interrompre la partie avant qu'un joueur ait rempli en totalité sa carte TABLATOUTS, le joueur qui aura le plus complété sa carte sera déclaré vainqueur.

#### **Matériels**

1 plateau de jeu, 28 cartes Joker, 22 cartes Chance,

1 dé, 4 pions Joueur, 1 pion Ogre,

4 cartes joueur TABLATOUTS,

72 jetons Aliment, 16 jetons Repas, 4 jetons Sport,

1 règle du jeu.



# Préparation du jeu

- Séparer les jetons Aliment des 4 cartes joueur TABLATOUTS en pressant légèrement sur chaque jeton
- Placer sur chaque petite case du plateau où il y a le dessin d'un aliment, une jeton Aliment de la même couleur. Faire une pioche avec toutes les autres jetons.
- Construire les pions qui représenteront les 4 joueurs et l'Ogre. (Glisser chaque carton plié en deux dans la fente du pied en plastique).
- Placer les cartes Joker et Chance sur le plateau de jeu. Placer le pion Ogre sur sa case.
- On peut jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur choisit son pion Joueur et prend une carte joueur TABLATOUTS.
- Pour commencer, les joueurs lancent une fois le dé : celui qui fait le plus grand chiffre commence. (Sens des aiguilles d'une montre pour les suivants).

## **Déplacements**

Chaque joueur déplace son pion selon le lancer de son dé. Les déplacements se font de case en case et dans tous les sens, sauf en diagonale. On ne peut pas avancer et reculer au cours d'un même déplacement. Faire un 6 donne le droit de rejouer. On peut doubler ou croiser un adversaire.

#### **Aliments**

L'eau et les aliments sont répartis en 7 familles. Chaque famille a une couleur particulière.

Pour aller chercher des aliments, on doit :

• Se rendre, une fois et une seule, dans chacune des 7 cases Familles d'aliments (grands carrés de couleurs). Il est inutile de tomber pile sur ces cases. Quand le joueur atteint ces cases, il prend alors 2 jetons aliment de la Famille correspondante (de même couleur que la case) dans la pioche et les place sur sa carte. Pour les familles «Matières grasses» et «Sucres et produits sucrés», aliments qui sont à consommer avec modération, on prend un seul-jeton.

• Aller chercher ses autres jetons Aliment en tombant pile sur les cases du parcours qui en contiennent.

### Repas

Le joueur prend ses repas au fur et à mesure qu'il remplit sa carte TABLATOUTS avec des aliments. Pour aller chercher un jeton Repas, le joueur doit avoir les aliments nécessaires à l'équilibre du repas (2, 3 ou 4 aliments selon le repas) et aller jusqu'aux cases Repas. Il est inutile de tomber pile sur ces cases pour obtenir le jeton Repas.

# Épreuve sportive

Chaque joueur est obligé au cours de son parcours de passer une épreuve sportive. (Un peu d'activité physique est nécessaire tous les jours). Pour cela, il lui faut atteindre la case Sport de son choix et réaliser l'épreuve inscrite dans la case. Une fois l'épreuve passée, le joueur prend un jeton Sport dans la pioche.

#### **Joker**

carte Joker. Ces cartes permettent de rejouer ou d'éviter un piège, d'être renversé, de prendre des raccourcis (passerelles) ou d'aller directement à une case. Ces cartes ne sont montrées aux adversaires qu'au moment où elles sont utilisées (possibilité de les conserver en les cachant à ses adversaire). Après l'utilisation d'un Joker, le joueur met la carte sous la pile.

Si le joueur tombe sur une case Joker, il tire une

#### **Pièges**

Si le joueur tombe sur une case Piège, il suit les indications de la case. Si le joueur a une carte anti-Piège, il remet la carte sous la pile et continue de jouer.