

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



martine®

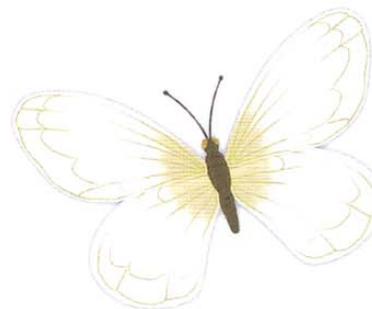


À la poursuite de Patapouf !

*Patapouf, est un petit chien malicieux et fou fou. Il est parti se promener.
Mais où a-t-il bien pu aller ?
A la maison ?
A l'écurie ?
A la campagne ou dans la ville ?
A toi de parvenir à le rattraper avant les autres.*

But du jeu :

Le premier joueur qui attrape 2 fois Patapouf gagne la partie.
Pour attraper Patapouf, il faut placer sa Martine sur la case du lieu où s'arrête Patapouf et posséder l'un des objets représentés sur cette même case de lieu.



Pour les plus jeunes (partie rapide) :
Le premier joueur qui attrape Patapouf gagne la partie.



L'objet utilisé est alors retourné devant la joueuse et sert à indiquer le nombre de fois qu'une joueuse a attrapé Patapouf. On continue à jouer normalement jusqu'à ce qu'une joueuse ait retourné 2 objets. Elle est alors déclarée gagnante.

Si Patapouf s'arrête sur une case contenant une figurine de Martine adverse, il peut être attrapé si elle possède un objet correspondant à la case.

Si deux figurines de Martine sont sur le même lieu et que Patapouf s'y arrête, c'est la Martine possédant le plus d'objets du lieu qui l'attrape.

En cas d'égalité du nombre d'objets, Patapouf n'est pas attrapé et la partie continue.



Crédits :

Conception : © Pascal Bernard
Réalisation graphique : Demi-lune PAO

martine®
© 2012 Les Armateurs / Expand-Drama / Blue Spirit Studio / Be-Films / Sinematik / Casterman
D'après les albums « martine » de Gilbert Delahaye et Marcel Marlier © Casterman

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 silhouettes de Martine de 4 couleurs
- 4 jetons Martine de 4 couleurs
- 1 silhouette de Patapouf
- 5 socles transparents
- 18 tuiles carrées objets
- 1 dé + stickers
- Règle de jeu



Et bien d'autres jeux pour tous à découvrir sur

www.tactic.net

Préparation du jeu :

Placez le plateau au centre de la table.

Le plateau est divisé en 2 parcours : bleu à l'extérieur (1) parcours collecte des objets et rouge à l'intérieur (2) parcours poursuite de Patapouf.

Placez toutes les tuiles des objets faces visibles sur leurs cases du parcours extérieur bleu (3).

Placez toutes les silhouettes de Martine et de Patapouf sur leur socle.

Chaque joueuse prend une Martine de la couleur de son choix et la place sur sa case de départ (4).

Posez la figurine de Patapouf sur la case de votre choix du parcours rouge au centre du plateau.

Chaque joueuse prend le jeton Martine correspondant à sa couleur et le place devant elle bien visible. Ce jeton sert à se rappeler sa couleur (5).

Collez Les 6 stickers (1,2 et 3) de façon aléatoire sur le dé.

Posez le dé à côté du plateau de jeu (6).

La partie peut commencer.



Comment jouer ?

A son tour, la joueuse lance le dé et doit déplacer sa Martine d'un nombre de cases de lieux égal au résultat du dé (1, 2 ou 3 cases).

Elle peut se déplacer dans n'importe quel sens, mais elle ne peut jamais revenir en arrière au cours de son déplacement.

Martine peut se déplacer aussi bien sur le parcours extérieur bleu que sur le parcours intérieur rouge lors d'un même déplacement.

Pour passer d'un parcours à l'autre Martine doit emprunter l'une des 4 cases lieux marquées d'une flèche bleue à double sens.

Lorsque Martine arrive sur une case de lieu du parcours extérieur bleu où il y a une tuile objet, elle peut la prendre.

Elle place alors l'objet bien visible devant elle. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets possédés par une même joueuse.



Quand la joueuse a fini de jouer sa Martine, elle jette à nouveau le dé pour jouer Patapouf et doit le déplacer du nombre de lieux (1, 2 ou 3 cases) indiqué par le dé.

Patapouf ne peut se déplacer que sur le parcours intérieur rouge, il ne peut en sortir. Patapouf ne peut se déplacer que dans le sens des flèches roses (sens horaire), il ne doit jamais revenir en arrière au cours de son déplacement.

Si une joueuse est sur le lieu où s'est arrêté Patapouf avec un objet correspondant, alors Patapouf est attrapé.

Si une martine s'arrête sur un lieu où se trouve Patapouf et qu'elle possède 2 objets correspondant (à ce lieu), elle n'attrape Patapouf qu'une seule fois.

