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.



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











LES SCHTROUMPFS NOIRS C.



RÈGLES DU JEU

- 1° Ce jeu peut se jouer à 2, 3 ou 4 personnes. Chaque joueur choisit sa couleur de base et place ses 4 Schtroumpfs bleus sur la case de départ.
- 2° La mouche Bzz est placée sur la case où elle figure. Cette case sert uniquement au départ de la mouche et n'influence pas le jeu lorsqu'un Schtroumpf arrive sur celle-ci.
- 3° Chaque joueur lance le dé. Celui qui a le chiffre le plus haut commence la partie. (La face avec la mouche compte pour zéro.)
- 4° Le gagnant est celui qui, le premier, rentre ses 4 Schtroumpfs au village.

LE DEPART

Le premier joueur relance le dé et fait avancer un de ses Schtroumpfs d'autant de cases qu'il a fait de points.

S'il fait la mouche, il rejoue et fait avancer uniquement celle-çi du nombre de points obtenus. (S'il refait une seconde fois la mouche, il relance le dé jusqu'à ce qu'il fasse un chiffre.)

Plusieurs Schtroumpfs de même couleur de base ou de couleurs différentes peuvent se trouver ensemble sur une même case.

Les Schtroumpfs et la mouche peuvent prendre à gauche ou à droite lorsqu'ils arrivent à la 3° case après le départ. On peut sortir autant de Schtroumpfs que l'on veut.

PASSAGE DE LA RIVIERE

Les Schtroumpfs ne peuvent pas s'arrêter sur les cases qui permettent de franchir la rivière.

Si le joueur ne fait pas le chiffre suffisant pour traverser, il passera son tour sauf s'il peut avancer un autre de ses Schtroumpfs ou en faire entrer un dans le jeu.

On est toujours obligé de jouer si on en a la possibilité. La mouche, elle, peut s'arrêter sur les cases se trouvant sur la rivière.

LA MOUCHE

Si la mouche aboutit à une case où se trouvent un ou plusieurs Schtroumpfs bleus, ceux-ci deviennent noirs. La mouche elle-même ne peut s'arrêter ni sur le champ de pollen ni sur la case où se trouve le Grand Schtroumpf. Elle passera son tour si les points qu'elle a fait aboutissent sur une de ces deux cases.

LES SCHTROUMPFS NOIRS

Lorsqu'un Schtroumpf noir arrive sur une case où se trouve un Schtroumpf bleu, cellui-ci devient noir.

Les Schtroumpfs noirs ne peuvent pas rentrer au village. Ils doivent d'abord redevenir bleus.

Pour redevenir bleus, ils doivent arriver (et non passer) sur la case de pollen ou sur celle du Grand Schtroumpf.

Lorsqu'un Schtroumpf bleu devient noir, on l'échange contre un noir. De même, lorsqu'un Schtroumpf noir redevient bleu, on l'échange contre un Schtroumpf bleu.

Il ne peut jamais avoir plus de 4 Schtroumpfs (noirs ou bleus) du même joueur sur le parcours.

L'ARRIVEE

Pour entrer dans le village, un Schtroumpf doit faire le chiffre exact qui l'amène sur la case "village".

Si le chiffre est supérieur et qu'il n'a pas d'autres possibilités, il est obligé de passer devant l'entrée du village et de refaire un nouveau parcours.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'**un** Schtroumpf à rentrer, il ne doit pas refaire un parcours si, devant le village, il fait un chiffre supérieur au chiffre exact. Il entrera dans le village, mais reviendra sur ses pas et, à son tour, recommencera jusqu'à ce qu'il fasse le bon chiffre.

(Exemple: Un Schtroumpf se trouvant sur la dernière case avant le village joue 4. Il fait 1, entre dans le village, en ressort en comptant 2, 3, 4 et se retrouve sur la case du Grand Schtroumpf.)

L'HISTOIRE "LES SCHTROUMPFS NOIRS" DE L'ALBUM DU MÊME TITRE

Le pays schtroumpf se trouve, loin, très loin d'ici, et bien rares sont les humains qui ont pu y arriver.

C'est lá que vivent les schtroumpfs. Outre leur petite taille et leur peau bleue, les schtroumpfs ont un langage bien particulier:

Ils parlent "schtroumpf".

... Un jour le Grand Schtroumpf demande au schtroumpf paresseux de schtroumpfer une grande perche dans la forêt. Le schtroumpf paresseux ne se schtroumpfe qu'à contrecoeur au travail. Soudain la mouche "Bzz" apparait et le pique. Par conséquent il devient noir, méchant et contagieux. Il reschtroumpfe au Village Schtroumpf et tous les schtroumpfs qu'il mord à la queue deviennent noirs aussi.

C'est un grand problème pour le Village Schtroumpf pacifique. Le Grand Schtroumpf qui sait que la mouche "Bzz" a piqué le schtroumpf paresseux travaille jour et nuit dans son laboratoire — mais il ne trouve pas un remède pour refaire les schtroumpfs bleu. C'est pourquoi il donne l'ordre de capturer la mouche "Bzz" et après cela il la nourrit avec le pollen de la tubéreuse. Et voila! "Bzz" devient bleu! La solution est trouvée!

On commence à schtroumpfer tous les schtroumpfs noirs avec le pollen de la tubéreuse et ils redeviennent bleu.

Mais entre-temps un schtroumpf noir avait eu une idée diabolique: Ils s'est peint bleu et il a mordu les schtroumpfs bleus à nouveaux et les fait noirs. Le Grand Schtroumpf est désespéré. Mais tout à coup une terrible explosion du laboratoire va projeter dans les airs toute la réserve de pollen qui retombe sur le village et tous les schtroumpfs redeviennent bleus.

La vie pacifique au Village Schtroumpf est sauvée et les schtroumpfs schtroumpfent heureusement même aujord'hui.

DIE SCHWARZEN SCHLÜMPFE ...

SPIELREGELN

Allgemeines



Bei diesem Spiel können 2-4 Personen mitspielen. Jeder Spieler wählt seine Grundfarbe aus und setzt seine 4 blauen Schlümpfe auf das Startfeld.

Die Fliege Bzz wird auf das Feld gesetzt, wo sie abgebildet ist. Dieses Feld dient nur zum Start der Fliege und beeinflußt nicht das Spiel, wenn ein Schlumpf auf diesem Feld angekommen ist.

Nun wird gewürfelt. Derjenige, der die höchste Zahl hat, fängt an. (Die Würfelseite mit der Fliege zählt Null.)

Der erste Spieler würfelt und rückt mit einem seiner Schlümpfe so viele Felder vor, wie er Punkte gewürfelt hat. Wenn er die Fliege würfelt, spielt er noch einmal — bis eine Zahl erscheint — und rückt nur mit der Fliege so viele Punkte vor, wie er gewürfelt hat.

Die Schlümpfe oder die Fliege können nach links über das Blütenstaubfeld oder rechts gehen, wenn sie auf dem 3. Feld nach dem Start angekommen sind.

Mehrere Schlümpfe derselben oder verschiedener Farben können sich zusammen auf einem Feld befinden.

Der Gewinner ist derjenige, der zuerst seine 4 Schlümpfe im Dorf hat.

ÜBERSCHREITEN DES FLUSSES

Nur die Fliege darf sich auf die Felder im Fluß setzen – aber nicht die Schlümpfe!

Wenn der Spieler nicht eine ausreichend hohe Zahl würfelt, um den Fluß zu überschreiten, muß er einmal aussetzen, außer, wenn er mit einem anderen seiner Schlümpfe vorrücken oder einen weiteren Schlumpf ins Spiel bringen kann.

Wenn die Möglichkeit gegeben ist, ist man verpflichtet zu spielen.

DIE FLIEGE

Wenn die Fliege auf einem Feld ist, wo sich einer oder mehrere blaue Schlümpfe befinden, werden diese schwarz.

Die Fliege darf sich weder auf das Blütenstaubfeld, noch auf das Oberschlumpffeld setzen.

Die Fliege muß einmal aussetzen, wenn die Punktzahl, die gewürfelt wurde, sie auf eines der beiden Felder bringen würde.

DIE SCHWARZEN SCHLÜMPFE

Wenn ein schwarzer und ein blauer Schlumpf auf einem Feld zusammenkommen, wird der blaue Schlumpf schwarz. Die schwarzen Schlümpfe dürfen nicht ins Dorf kommen. Sie müssen zuerst wieder blau werden. Um blau zu werden, müssen sie zu dem Blütenstaubfeld oder zu dem Feld des großen Schlumpfes kommen.

Wenn nicht die genaue Punktzahl gewürfelt wird, um auf eines dieser beiden Felder zu kommen, kann mit einem der anderen Schlümpfe gespielt werden. Ist es der letzte Schlumpf, muß er warten, bis die erforderliche Punktzahl gewürfelt ist.

Wenn ein blauer Schlumpf schwarz wird, tauscht man ihn gegen einen schwarzen Schlumpf aus. Dasselbe gilt für die schwarzen Schlümpfe. Werden diese wieder blau, so tauscht man sie gegen einen blauen Schlumpf aus.

Es dürfen sich niemals mehr als 4 Schlümpfe (schwarz oder blau) desselben Spielers auf dem Spielfeld befinden.

ZIFL

Um ins Dorf zu kommen, muß ein Schlumpf die genaue Zahl, die ihn zum Feld "Dorf" bringt, würfeln. Wenn die Zahl höher ist und er keine andere Möglichkeit hat, muß er an dem Ziel vorbeigehen und eine neue Runde beginnen.

Hat er nur noch einen Schlumpf, kann er direkt ins Dorf gehen, muß aber die Punkte, die er zuviel gewürfelt hat, zurückgehen und muß warten, bis er wieder an der Reihe ist. Er muß dann von neuem würfeln, bis er die genaue Zahl erreicht hat, die ihn direkt ins Ziel bringt.

Beispiel: Ein Schlumpf befindet sich auf dem letzten Feld vor dem Dorf und würfelt vier. Er zählt 1, rückt ins Dorf vor und geht wieder zurück, indem er 2, 3, 4 zählt und befindet sich auf dem Feld des Oberschlumpfes.

KURZFASSUNG DER GESCHICHTE AUS DEM ALBUM "DIE SCHWARZEN SCHLÜMPFE"

Das Schlumpfland befindet sich sehr weit von hier entfernt und nur sehr selten haben die Menschen bis hierher gefunden. Hier leben die Schlümpfe. Außer ihrer kleinen Größe und ihrer blauen Haut haben die Schlümpfe eine ganz besondere Sprache: sie sprechen "schlumpfig".

... Eines Tages befiehlt der Oberschlumpf dem Faulenzerschlumpf, im Wald Holz zu schlumpfen. Der Faulenzerschlumpf schlumpft sich nur widerwillig an die Arbeit.

Plötzlich erscheint die Fliege "Bzz" und sticht ihn.

Dadurch wird er schwarz und böse. Er schlumpft zurück ins Schlumpfdorf und alle Schlümpfe, die er berührt, werden ebenfalls schwarz. Dies ist ein großes Problem für das friedliche Schlumpfdorf. Der Oberschlumpf weiß, daß die Fliege "Bzz" den Faulenzerschlumpf gestochen hat und arbeitet Tag und Nacht in seinem Labor, findet aber kein Mittel, um die Schlümpfe wieder blau zu machen.

Er befiehlt daher, die Fliege "Bzz" zu fangen und ernährt sie dann mit dem Blütenstaub der Tuberose. Und siehe da!

"Bzz" wird blau! Das Geheimnis ist gelöst!

Alle schwarzen Schlümpfe werden nun mit dem Blütenstaub der Tuberose geschlumpft und sind wieder blau.

Nur ein schwarzer Schlumpf hat sich in der Zwischenzeit blau angemalt und steckt erneut die Schlümpfe an.

Der Oberschlumpf ist verzweifelt. Doch da explodiert sein Labor und mit ihm fliegt der ganze restliche Blütenstaub über das Schlumpfdorf und alle Schlümpfe werden wieder blau. Das friedliche Leben im Schlumpfdorf ist gerettet, und die Schlümpfe schlumpfen heute noch ein glückliches Schlumpfleben!