

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



paquet et replace la dessous ; une nouvelle carte apparaît et c'est celle que vous devez maintenant chercher.

• Regarde l'indice de 2 personnages : regarde immédiatement en secret sous le socle de 2 personnages de ton choix.

### Le gagnant

Au moment où tu gagnes ta troisième carte Invitation, le joueur assis à ta droite mélange les cartes Question et en pioche une au hasard pour te lire une question. Si tu as bien écouté les informations qui t'ont été données sur les attractions au cours du jeu, tu dois trouver la réponse facilement. Si tu réponds correctement, tu as gagné la partie. Sinon, tu pourras tenter à nouveau ta chance au prochain tour.

Mais attention, si un autre joueur gagne sa troisième carte Invitation et répond correctement à une question avant ton prochain tour, il gagnera la partie avant toi.

### Note

A chaque nouvelle partie, change les socles des personnages afin que chacun possède un nouvel indice.

# DISNEYLAND<sup>®</sup> PARIS

Le jeu merveilleux • A game full of wonder • Das wunderbare Spiel  
Het prachtspel • El juego mágico • Il Gioco delle Meraviglie

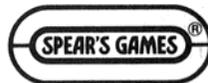


© DISNEY



©1998. Printed in Italy  
Mattel logo is a trademark of Mattel, Inc.

6L 52521-0520 Rev a



A Mattel Company

# Règles du jeu

## Contenu

1 plateau de jeu, 56 cartes (26 cartes Invitation, 12 cartes Spéciales, 18 cartes Question), 14 personnages Disney, 14 socles en plastique, 2 planches d'autocollants, 2 dés couleur, 4 pions.

## Préparation

Colle un autocollant 'indice' sous chacun des 14 socles oranges et un autocollant 'chapeau' sur le pion de la même couleur.

Monte ensuite chaque personnage Disney sur un socle sans en regarder l'indice.

Dans les allées du Parc, il y a 14 endroits pour poser les pions. Pose un personnage Disney sur le rond orange de chaque endroit - l'autre rond servira à poser ton pion lorsque tu sortiras cette couleur aux dés.

Trie les cartes et pose les 26 cartes Invitation (face photo visible) et les 12 cartes Spéciales (tête de Mickey visible) sur les 2 oreilles de Mickey, et les 18 cartes Question à côté du plateau. Retire du jeu la carte Spéciale à dos blanc.

Chaque joueur choisit un pion de couleur et le pose devant lui.

## But du jeu

Tes amis Disney veulent te faire découvrir leur attraction préférée. Ils ont préparé des cartes Invitation pour t'y donner rendez-vous. Le premier joueur qui gagne 3 cartes Invitation devra ensuite répondre correctement à une question sur le Parc pour gagner la partie.

Sur chaque Invitation apparaît la photo d'une attraction et un indice : pour gagner la carte, il faut se rendre à cette attraction avec un personnage qui possède cet indice.

## Déroulement du jeu

Tous les joueurs cherchent en même temps à gagner la carte Invitation du dessus du paquet.

Regarde bien la photo pour retrouver sur le plateau de jeu le dessin qui y correspond : c'est là que tu devras aller. Sous la photo, l'indice représente le personnage que tu dois rencontrer là bas : c'est l'un des 2 personnages qui porte cet indice sous son socle.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est le joueur le plus jeune qui commence.

A ton tour de jeu : lance les 2 dés couleur. Tu peux déplacer ton pion sur un rond ou un fanion de l'une de ces deux couleurs. Par exemple, si tu obtiens rouge et vert, tu peux aller sur un rond ou un fanion rouges, ou bien sur un rond ou un fanion verts.

Si tu cherches quel personnage t'as donné ce rendez-vous : va sur un rond coloré, regarde en secret sous le socle du personnage posé sur le rond relié au tien et retiens bien l'indice qu'il cache.

Tu n'as pas le droit d'aller sur un rond déjà occupé par un autre joueur.

Quand tu as trouvé qui a donné le rendez-vous et que tu sais où se trouve l'attraction, va sur le fanion de cette Attraction lorsque tu as obtenu cette couleur aux dés.

1. Prends le personnage qui, d'après toi, porte l'indice de la carte et pose-le sur l'attraction. Regarde ensuite sous son socle pour vérifier avec tous les autres joueurs que son indice est bien le même que celui de la carte.

Si tu t'es trompé, ton tour est terminé, remets le personnage à sa place.

2. Si tu ne t'es pas trompé, continue et vérifie que tu es au bon endroit en regardant au dos de la carte Invitation : le fanion avec le bon numéro figure sur le côté. Lorsque tu vérifies la réponse, lis à voix haute le nom de l'attraction, ainsi que le petit texte qui l'accompagne : c'est important pour la fin du jeu. Si tu es sur la bonne attraction, tu gagnes la carte et tu la poses devant toi. Si tu n'es pas sur la bonne attraction, remets la carte sous le paquet et ton tour est terminé. Dans les deux cas, tu remets le personnage à sa place, et une nouvelle Invitation apparaît sur le dessus du paquet.

Tu peux aller sur un fanion Attraction même si d'autres joueurs y sont déjà.

## Les dés, cas particuliers

Si tu obtiens un double aux dés, c'est-à-dire 2 couleurs identiques (y compris 2 faces blanches), tu peux aller sur n'importe quel rond inoccupé ou n'importe quel fanion.

Si tu obtiens une seule face blanche, tu peux choisir de tirer une carte Spéciale ou bien de te déplacer sur un rond de la couleur de l'autre dé.

## Cartes Spéciales

Il y a 12 cartes Spéciales en tout. Lorsque tu tires une carte, fais immédiatement l'action indiquée dessus - que cette action soit à ton avantage ou pas. Remplace ensuite la carte sous le paquet.

- Echange 2 personnages : déplace les 2 personnages de ton choix, l'un prenant la place de l'autre.
- Echange 4 personnages : déplace les 4 personnages de ton choix, chacun prenant la place d'un autre.
- Regarde la solution : regarde en secret le dos de la carte Invitation que vous essayez de gagner.
- Changement de carte Invitation : prends la carte Invitation du dessus du