

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



Rio



[®]
Ravensburger

Rio

Jeux Ravensburger® No. 602 5 098 7

Auteur: Bernd Staeger

Un jeu de dé pour 2 à 6 joueurs
à partir de 8 ans.

Contenu :

- 1 plan de jeu perforé
- 40 bâtonnets
- 1 dé
- 1 règle de jeu

But du jeu

Arriver à se débarrasser, le premier, de tous ses bâtonnets.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend 6 bâtonnets. On lance le dé. Celui qui obtient le nombre le plus important, commence la partie.

Règle du jeu

Dans le sens de l'aiguille d'une montre, chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé. Le plan de jeu est perforé de 5 trous marqués de 1 à 5. Le joueur vient de lancer son dé. Si le trou correspondant à son chiffre est vide, il y introduit son bâtonnet. Si par contre, le trou est déjà occupé, il doit retirer le bâtonnet qui s'y trouve, et le prendre à son compte. Si on arrive à amener le chiffre 6, le joueur a droit de déposer un de ses bâtonnets. Celui-ci sera mis dans l'excavation prévue à cette fin. Il restera là, jusqu'à la fin de la partie.

Important : Au premier tour de jeu, chaque joueur ne peut lancer qu'une seule fois le dé. A partir du deuxième tour, on peut lancer son dé autant de fois qu'on obtient un chiffre correspondant à un trou vide. Dès qu'on obtient un chiffre avec un trou occupé, il faut retirer le bâtonnet qui s'y trouve, et c'est maintenant au tour du joueur suivant.

Chaque joueur doit lancer au moins une fois le dé.

Fin de la partie

Si un des joueurs a réussi à déposer tous ses bâtonnets, il sera déclaré vainqueur, et la partie est terminée.

COLOR
ROULI



3-6 ans



2-4 joueurs

**Contenu :** 1 plateau + 26 jetons "enfant" + 1 dé**But du jeu :** Etre le premier joueur à placer tous ses " jetons " enfants sur le manège.**Préparation du jeu :** Construire le plateau avec les 4 pièces de puzzle. Placer aléatoirement 2 jetons " enfant " sur 2 attractions du manège, hormis sur la soucoupe volante. Chaque joueur reçoit 6 jetons "enfant".**Règle du jeu :** Le plus jeune joueur commence et lance le dé**Le dé indique une couleur :** la couleur obtenue correspond à une des six attractions. Si cette attraction est libre, le joueur peut y placer un de ses jetons "enfant". **Il décide alors soit de continuer à jouer et de relancer le dé soit de stopper son tour de jeu.**Si cette attraction est déjà occupée par un enfant, celui-ci doit descendre et laisser sa place. Le joueur retire alors le jeton "enfant" du manège et le place devant lui avec ses autres jetons "enfant". **Son tour de jeu est terminé ; c'est au joueur suivant de lancer le dé.****Le dé indique une soucoupe volante :** le joueur place un jeton "enfant" sur la soucoupe volante.La soucoupe volante part dans l'espace, les jetons "enfant" ne sont jamais repris par les joueurs. (Plus un joueur tombe sur la face "soucoupe volante", plus il a de chance de gagner la partie.) **Le joueur peut continuer à jouer et relancer le dé ou stopper son tour de jeu.****Important :** Lorsqu'un joueur a placé un jeton " enfant " sur le manège, il peut décider de rejouer ou de passer la main. Chacun évaluera alors les risques encourus car en rejoignant, le joueur peut continuer à placer des jetons mais également en récupérant !**Fin de la partie :** le premier joueur à placer tous ses jetons "enfant" sur le manège gagne.