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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

# Régle du jeu

**BUT DU JEU**

Lance la queue sur la croupe de la P'tite Bourric et remporte des points carotte. Si tu es le premier à avoir accumulé 6 points carotte, tu as gagné !

**COMMENT JOUER**

C'est toujours le plus jeune joueur qui commence. Choisis une fiche fer à cheval de couleur et dépose-la à côté de la carte de score. Maintenant, tu dois essayer de gagner des points carotte que tu gagneras en récompense si tu réussis à fixer la queue de la P'tite Bourric. Tout le monde a droit à trois essais. En d'autres termes, chaque joueur a trois chances de fixer la queue de la P'tite Bourric puis, c'est au joueur suivant.

**METS LA P'TITE BOURRIC EN MARCHE**

Dès que tu mets la P'tite 'Bourric en marche, elle commence à te casser les oreilles en te réclamant sa queue. Quand elle te parle, elle tourne sa tête vers toi. Le bras tournant bouge aussi ce qui ne facilite pas les choses. Tire la queue vers toi en l'éloignant de la P'tite Bourric. Maintenant, tu dois essayer de viser juste et de lâcher la queue au moment où tu penses qu'elle arrivera en plein dans le mille, c'est à dire au milieu de la croupe de la P'tite Bourric. Si la queue se plante dans le mille, cette P'tite Bourric se met à chanter tellement elle est contente d'avoir retrouvé sa queue. Ensuite, elle te demande de reprendre sa queue pour que tu puisses continuer le jeu. Si la queue atterrit ailleurs que sur son arrière-train, cette P'tite Bourric ne se gênera pas de te le faire remarquer !

**MARQUER DES POINTS CAROTTES**

Tu as droit à trois essais. Si c'est ton tour et que la queue atterrit sur son ventre, son derrière ou bien ailleurs, elle te fera des commentaires bien assaisonnés et, selon l'endroit où tu as envoyé la queue, tu marqueras un certain nombre de points :

| | | |
|---|---|---|
| ***Corps*** | *La queue se trouve sur corps et pas sur les fesses de Pic'Bourric* | ***0 point carotte*** |
| ***Fesses*** | *La queue se trouve sur les fesses de Pic'Bourric mais pas dans le milieu* | ***1 point carotte*** |
| ***Cible*** | *Cette bonne vieille queue est juste à sa place !* | ***2 points carotte*** |

A la fin de ton tour, déplace ta fiche fer à cheval sur la carte de score à l'endroit correspondant au nombre de points carotte que tu as marqués.

*Exemple :*

*Premier tour : raté, 0 point • 2ème tour : sur les fesses, 1 point • 3ème tour : dans le mille : 2 points • Total : 3 points. Tu déplaces, donc, ta fiche de trois cases sur la ligne de la carte de score.*

**LE GAGNANT**

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait marqué six points carotte. En cas d'égalité (si deux joueurs, atteignent 6 points au même tour), vous jouez un tour supplémentaire pour voir qui a gagné.

**VARIANTES**

Pour encore plus de rigolade, tu peux :

**1.** Continuer de jouer jusqu'à 12 points

**2.** Jouer les yeux bandés ! C'est surtout la meilleure façon de faire perdre les adultes ! En fait, le bras tournant te donne suffisamment d'informations (même si tu as les yeux bandés) pour que tu saches quand tu vas marquer des points ! (Mais, fais très attention quand tu joues les yeux bandés).

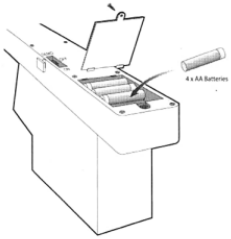
**3.** Jouer les yeux bandés en équipe ! Constitue des équipes d'au moins deux joueurs. Les membres d'une équipe fournissent des indications au joueur qui a les yeux bandés et dont c'est le tour de jouer, afin que la queue atterrisse au bon endroit.

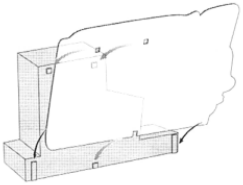
*Ce jeu fonctionne avec 4 piles alcalines LR6 (non fournies)*
*Distribué sous la licence de Character Games Ltd. © 2001 THE OBB*
*© Goliath BV. NL 8051 KR Hattem*
***www.goliathgames.nl***
*© Goliath France, Zone d'activité, route de Breuilpont, 27730 Bueil, France*
*Fabriqué en Chine. Ce jeu est déconseillé pour les enfants de moins de 36 mois.*
*Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risques d'étouffement.*
*Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration.*

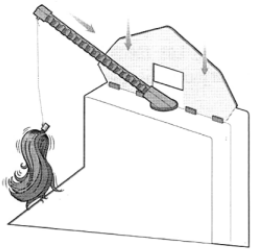
# Contenu du jeu

**Une P'tite Bourric électronique, une queue magnétique, 4 fiches fer à cheval, un paysage en carton, une carte de score, un bras tournant en plastique, une cordelette, une règle du jeu.**

# Notice de Montage





**INSTALLATION DU JEU**

**1.** Sors de la boîte la P'tite Bourric et les pièces du jeu. Détache soigneusement les fiches fer à cheval de leur support en carton. Mets temporairement de côté les fiches, la carte de score, et le toit de la grange.

**2.** Place le bouton de marche/arrêt sur "OFF" (arrêt). Le bouton se trouve sous le jeu. Enlève la vis du logement de piles situé sous le jeu. Ouvre le couvercle et place 4 piles alcalines LR6 AA – fais bien attention à la position du (+) et du (-). Contrôle le bon fonctionnement des piles en plaçant l'interrupteur sur ON (marche). Maintenant l'arrière-train de la P'tite Bourric commence à tourner et tu entends la musique. Si le jeu ne fonctionne pas, remplace les piles et refais le test. Remets l'interrupteur sur OFF (arrêt), referme le couvercle du logement de piles et remets la vis.

*N'utilise que le type de piles recommandées. N'utilise pas de piles rechargeables. Place les piles comme indiqué. Fais attention aux positions (+) et (-). Les piles rechargeables doivent, si possible, être retirées du jeu avant de les recharger. La surveillance d'un adulte est conseillée lors de la recharge des piles. N'utilise pas de vieilles piles avec des nouvelles ou des piles rechargeables. N'utilise pas des types de piles différents. (Après utilisation, retire du jeu les piles ou les piles rechargeables) Retire les piles lorsque le jeu n'est pas utilisé pendant une période prolongée. Retire les piles usées. Ne fais pas de court-circuit en faisant un contact direct entre les deux pôles de la pile. N'essaie jamais de recharger des piles non rechargeables. Ne jamais jeter de piles dans le feu ou les brûler. Les piles usées doivent être déposées avec les déchets chimiques.*

**3.** Fixe le magnifique paysage comme le montre l'illustration. Le paysage se fixe sur deux petits crochets et se glisse vers le bas dans les trois rainures du socle.

**4.** Place soigneusement les pièces du bras tournant au-dessus de la grange. Fais attention, ceci ne peut se faire que d'une seule façon. Fixe la partie en plastique de la queue dans le crochet situé au bout de la cordelette.

**5.** Place la grange à foin au-dessus du bras tournant et fixe-le au-dessus de la grange (voir illustration). Place la P'tite Bourric à portée de tous les joueurs. Sa queue est accrochée au bras tournant et la carte de score ainsi que les fiches fer à cheval sont posées à côté du jeu. Maintenant, tu es presque prêt à jouer! (voir illustration sur la couverture de la règle du jeu).

**6.** Vérifie que le bras tournant est bien placé. Mets le jeu en marche sur ON). Le bras doit tourner de gauche à droite et inversement entre les marques indiquées sur le toit. Si le bras tournant ne fait pas cela, retiens-le pendant qu'il bouge sur la marque jusqu'à ce que tu entendes un déclic. Fais de même pour la marque opposée et ce jusqu'à ce que le bras tourne convenablement (voir illustration) .