

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 ★★☆☆ modulaire 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



elle ramasse les 2 jetons-victuailles placés dans le garde-manger.

Fin du jeu:

Quand tous les jetons-victuailles ont été distribués, les joueurs comptent les points de leurs jetons-victuailles. Le gagnant est celui qui en a le plus.

Variante du jeu:

Le parcours en bleu est plus rapide que le rouge, mais le principe de jeu reste le même.

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
68220 Attenschwiller, France®

Ravensburger

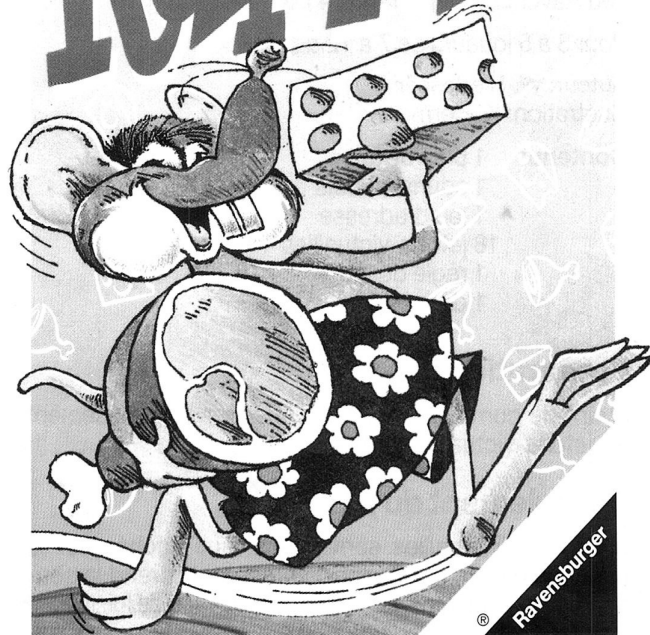
256672



Jeux de Poche

7-12 ANS

Rapidos



Ravensburger

Rapidos

La souris la plus rapide gagne

Jeu Ravensburger® n° 00 641 0

Pour 3 à 5 joueurs de 7 à 12 ans

Auteur: W. Riedesser

Illustration: K. Hermann

Contenu: 1 plan de jeu
1 souris en bois
1 jeu d'adresse
18 jetons-victuailles
1 règle du jeu
1 dé

Préparation du jeu:

Avant de commencer, il faut détacher soigneusement les jetons-victuailles de la planche.

Déroulement du jeu:

Les jetons-victuailles sont posés face cachée sur la table. Le plus jeune joueur commence et prend la souris, le dé et le plan de jeu, qu'il place en face de lui. Il pose

la souris sur la case départ marquée d'une flèche et 2 jetons-victuailles (choisis au hasard), l'un sur l'autre, sur la case garde-manger à l'autre bout du parcours.

Un deuxième joueur prend le jeu d'adresse.

Deux joueurs jouent toujours simultanément:

- le premier essaie de faire un aller-retour jusqu'au garde-manger sur le parcours

avant que

- le deuxième n'ait réussi à faire rentrer les 2 souris dans les pièges du jeu d'adresse.

Le premier fait avancer sa souris d'autant de cases que de points obtenus au dé. Mais pour cela, il n'a le droit de se servir que d'**une** seule main, l'autre est posée à plat sur la table.

Dès que le deuxième a réussi à faire rentrer ses 2 souris au jeu d'adresse, il crie «**STOP**»:

Si la souris est immobilisée dans sa course «aller» vers le garde-manger, alors le deuxième joueur ramasse les 2 jetons-victuailles du garde-manger.

Si la souris est immobilisée dans sa course «retour» vers la case départ, alors le joueur à la souris ramasse le jeton du dessous et le deuxième joueur, le jeton du dessus.

Si la souris a déjà rejoint la case départ, alors le joueur à la souris ramasse les 2 jetons-victuailles.

Tant que le deuxième joueur n'a pas dit «**STOP**», la souris poursuit sa course pour amasser un maximum de victuailles: à chaque passage par la case départ,

