

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 (Saône-et-Loire), 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).



**ESCALE À
JEUX**

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



YOUPI ! ÇA GLISSE !

• 1 base représentant la montagne • 1 dé • 4 pions • 1 planche d'autocollants.

1/ COLLER LES PASTILLES AUTOCOLLANTES SUR LA MONTAGNE

Coller les autocollants de la planche ci-jointe selon le schéma :

2/ COLLER LES AUTOCOLLANTS SUR LE DÉ

Coller les autocollants de la planche ci-jointe.

BERGKLIMSPEL

INHOUD

• 1 basisplaat, waarop een berg is afgebeeld • 1 dobbelsteen • 4 pionnen • 1 blad met plakplaatjes.

1/ DE RONDE PLAKPLAATJES OP DE BERG KLEVEN

De plakplaatjes volgens bijgevoegd schema oppakken :

2/ DE PLAKPLAATJES OP DE DOBBELSTEEN PLAKKEN.

SLIPPERY SLOPES

CONTENTS

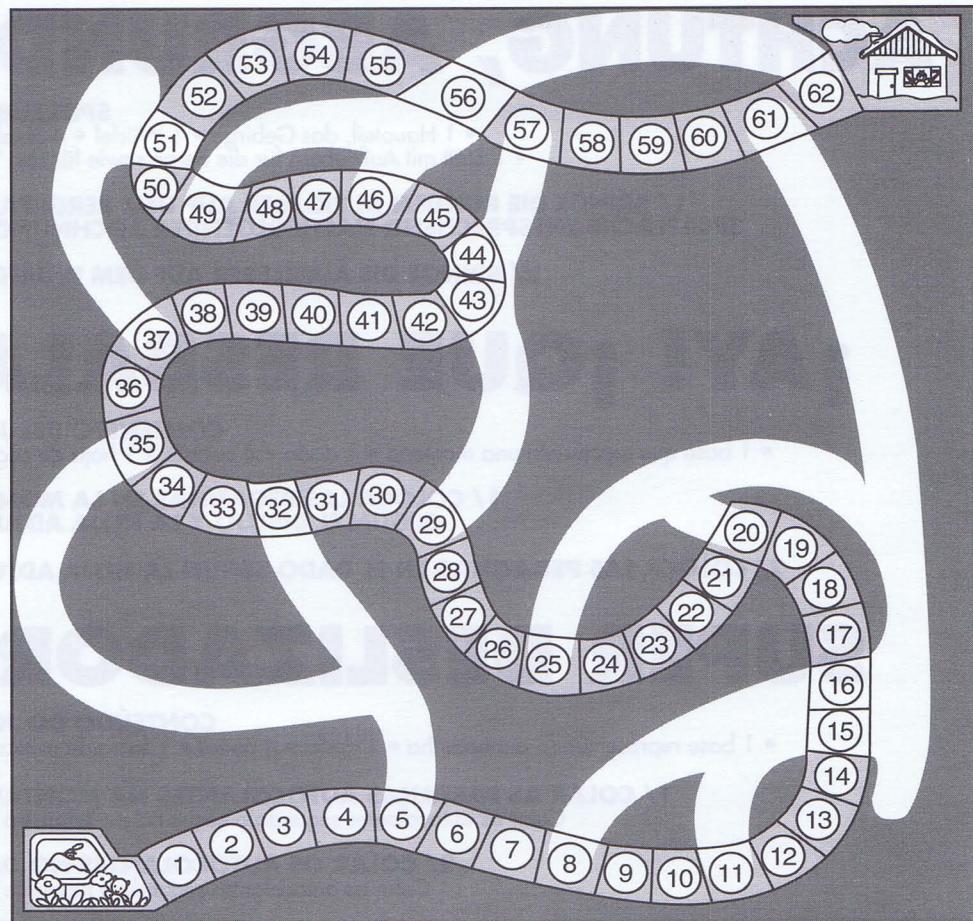
• 1 mountain centre piece • 1 die • 4 playing pieces • 1 sheet of stickers.

1/ APPLYING THE STICKERS TO THE MOUNTAIN

Apply the stickers as shown on the sketch :

2/ APPLYING STICKERS TO THE DIE

Place the stickers on the die.



F

BUT DU JEU

Les joueurs partent de la case départ :



et doivent arriver en premier au chalet :



Mais attention aux pentes neigeuses qui réservent bien des surprises !!

RÈGLE DU JEU

1- Chaque joueur choisit un pion, le place sur la case du départ et lance le dé. Le premier qui tombe sur la marmotte, commence. Il déplace son pion sur le sentier et le pose sur la première case représentant une marmotte.

2 - Les joueurs avancent ainsi sur le sentier et posent leur pion sur les cases, en fonction des indications du dé.

SIGNIFICATIONS DES DESSINS DU DÉ



LA FLEUR

Le joueur doit poser son pion sur la case suivante représentant une fleur.



LA LUGE

Le joueur pose son pion sur la case suivante représentant la luge. Il glisse sur la pente neigeuse.



LE SOLEIL

Le joueur doit poser son pion sur la case suivante représentant un soleil, soit 4 possibilités :



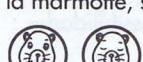
LE GORILLE

Le joueur pose son pion sur la case suivante représentant le gorille, soit 2 possibilités :



LA MARMOTTE

Le joueur pose son pion sur la case suivante représentant la marmotte, soit 2 possibilités :



LE PIQUE NIQUE

Le joueur doit passer son tour.

SIGNIFICATIONS DES CASES DU SENTIER



CASE DÉPART



CASE ARRIVÉE



MARMOTTE ENSOMMEILLÉE

Aller à la case repos représentée par le lit.



SOLEIL + 3

Avancer de 3 cases.



SOLEIL + 4

Avancer de 4 cases.



SOLEIL - 2

Reculer de 2 cases.



GORILLE NOIR

Retourner à la case départ.

NL

DOEL VAN HET SPEL

De spelers vertrekken bij



en moeten proberen als eerste bij het huisje te komen,



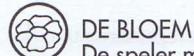
Maar pas op, de gladde sneeuwhellingen kunnen voor verrassingen zorgen !

SPELREGELS

1- Elke speler kiest een pion , zet hem bij het vakje GO en gooit de dobbelsteen. Wie als eerste de marmot gooit mag beginnen. Hij zet zijn pion op het eerste vakje van het pad waarop een marmot is afgebeeld.

2- De spelers gaan op die manier op het pad vooruit en zetten hun pionnen volgens de aanduidingen van de dobbelsteen in de vakjes.

BETEKENIS VAN DE TEKENINGEN OP DE DOBBELSTEEN



DE BLOEM

De speler moet zijn pion in het eerstvolgende vakje met een bloem zetten.



DE SLED

De speler moet zijn pion in het eerstvolgende vakje met een slee zetten. Hij glijdt over de sneeuwhelling, waardoor hij vooruit of achteruit kan gaan.



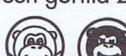
DE ZON

De speler moet zijn pion in het eerstvolgende vakje met een zon zetten; er zijn 4 mogelijkheden :



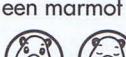
DE GORILLA

De speler moet zijn pion in het eerstvolgende vakje met een gorilla zetten; er zijn 2 mogelijkheden :



DE MARMOT

De speler moet zijn pion in het eerstvolgende vakje met een marmot zetten; er zijn 2 mogelijkheden :



DE PICKNICK

De speler moet een beurt overslaan.

BETEKENISSEN VAN DE VAKJES VAN HET PAD



BEGINPUNT



HUISJE - EINDPUNT



SLAPENDE MARMOT

Doorgaan naar rustvakje met een bed.



ZON + 3

Drie vakjes vooruit gaan



ZON + 4

Vier vakjes vooruit gaan.



ZON - 2

Twee vakjes achteruit gaan.



ZWARTE GORILLA

Terug naar GO gaan.

GB

AIM OF THE GAME

Players start from.....



and must be the first to reach the finish,



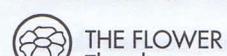
but watch out for those slippery slopes !

RULES OF THE GAME

1 - Each player chooses a playing piece, places it on the START square and rolls the die. The first player to get the ground hog on the die starts play. He moves his playing piece onto the path and places it on the first square with a ground hog on it.

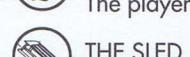
2 - Players move along this path and stop on the squares indicated by the die.

MEANINGS OF THE DRAWINGS ON THE DIE



THE FLOWER

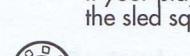
The player must stop on the square showing a flower.



THE SLED

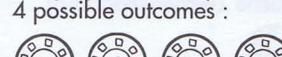
The player puts its playing piece on the next sled square and slides down the mountain.

If your playing piece falls over on the path, put it back on the sled square and let it slide down again !



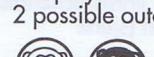
THE SUN

The player must stop on the square showing a sun, 4 possible outcomes :



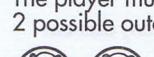
GORILLA

The player must stop on the square showing a gorilla, 2 possible outcomes :



GROUND HOG

The player must stop on the square showing a ground hog, 2 possible outcomes :



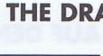
PICNIC

Miss a turn.

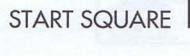
MEANINGS OF THE DRAWINGS ON THE SQUARES



START SQUARE

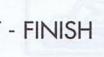


CHALET - FINISH



SLEEPING GROUND HOG

Go to the bed square.....



SUN + 3

Move forward 3 squares.