

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





Il s'agit du reste d'une possibilité parmi d'autres. Selon la façon de faire avancer le kangourou, celui-ci aurait pu tout aussi bien arriver sur la casquette de base-ball, la montre, la brosse à dents etc.



Tout est clair? On continue à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au tour du prochain joueur. Il lance le dé, fait avancer le kangourou (cette fois en partant des lunettes de soleil) et met sur sa propre carte-image un jeton sur le motif où arrive le kangourou.



Celui qui fait preuve d'astuce essaie de faire avancer le kangourou sur une image qui ne porte pas encore de jeton sur sa carte-image. Le but est d'aligner le plus vite possible 5 jetons sur une rangée. Cette rangée de jetons peut être horizontale, verticale ou diagonale.



Il est important de bien observer les cartes-images des autres joueurs. S'il ne manque plus qu'un jeton à un joueur, on essaie d'attirer le kangourou le plus loin possible de l'endroit où se situe l'image qui manque à ce joueur. Voilà qui ajoute du suspense au jeu.

Fin du jeu

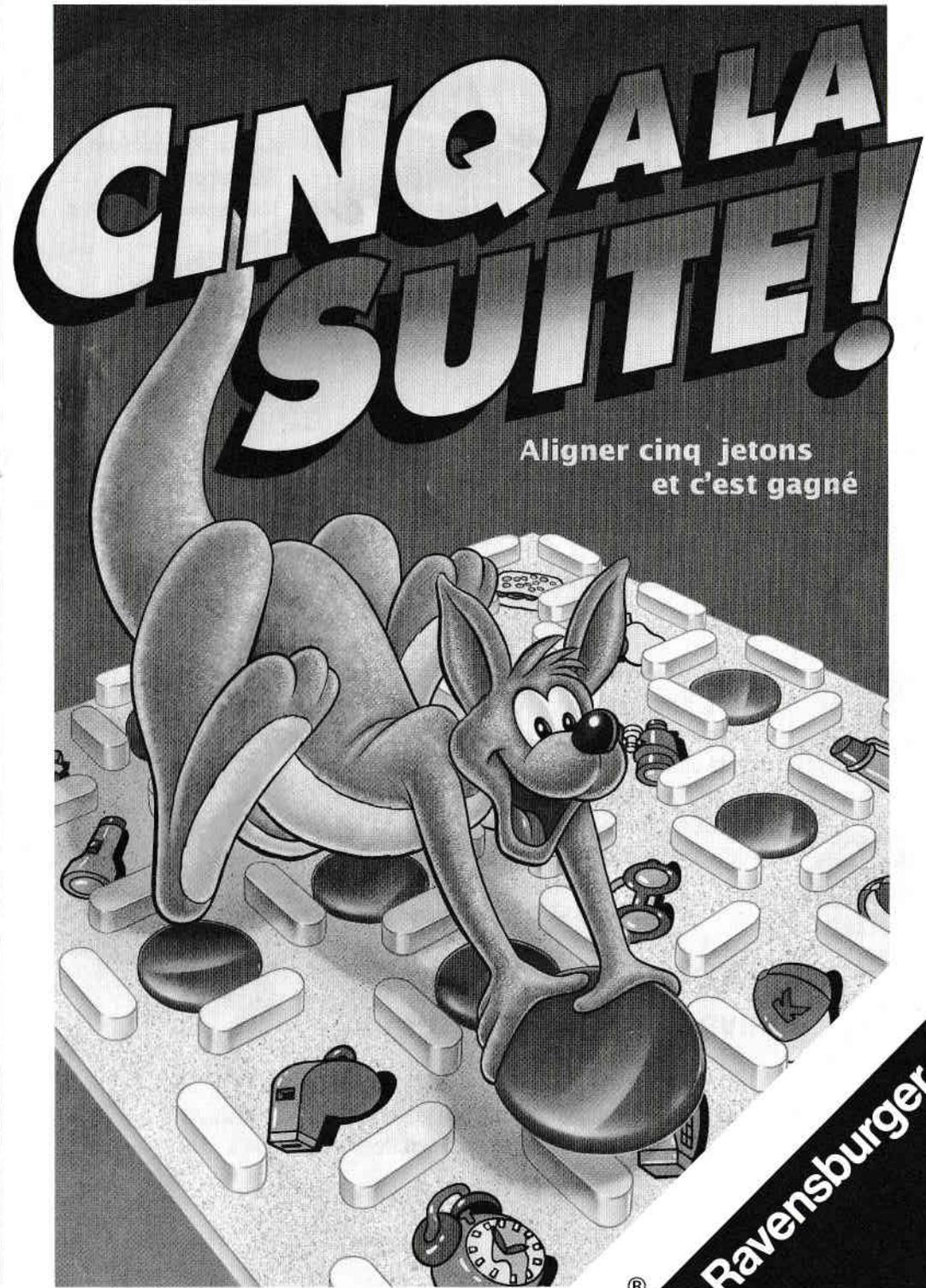
Le premier qui a aligné cinq jetons sur une rangée a gagné la partie. On peut tout de suite entamer une nouvelle partie et la chance risque de tourner!



© 1996 Ravensburger Spieleverlag



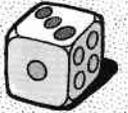
Editions Ravensburger ·
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller



221381

Ravensburger

Ravensburger



CINQ ALA SUITE!

Auteur: Rik Van Even
Illustration: IDL
Jeu Ravensburger® N° 21310 8

Un jeu de dé astucieux pour 2 à 4 enfants
de 5 à 10 ans.

Contenu:

- 5 cartes-images
- 4 supports en plastique pour les cartes-images
- 1 figurine de jeu (kangourou)
- 1 dé
- 72 jetons (planche prédécoupée)

Ça y est, enfin les vacances! Krispy, le kangourou, est drôlement excité. Il part demain en voyage, mais il n'a pas encore fait ses bagages. Tout joyeux à l'idée de son départ, le kangourou saute à travers la carte-image et rassemble toutes ses affaires: des lunettes de soleil, des jumelles, une casquette de base-ball...

A chaque objet que Krispy met dans ses bagages, les joueurs collectionnent des points.



Quelques préparatifs avant de commencer

1. On met la carte-image avec le rebord bleu au milieu de la table. On place le kangourou Krispy en position de départ (le dé au milieu de la carte-image). Krispy sert de pion commun à tous les joueurs.

2. On détache soigneusement les quatre autres cartes-images de la planche prédécoupée. On enlève les longs éléments prédécoupés et on installe les cartes-images sur leurs supports en plastique blanc. Les barrières blanches empêchent les jetons de glisser sur la carte-image. Chaque joueur met devant lui une carte-image et la place de sorte que les motifs soient identiques à ceux de la carte du milieu.

3. On détache les 72 jetons rouges avec précaution de la planche prédécoupée et on les dépose dans la boîte de jeu.

But du jeu

Celui qui fait avancer le kangourou peut mettre ensuite un jeton sur un motif de sa carte. Le premier qui a pu aligner 5 jetons sur une rangée a gagné.

Règle du jeu

Le plus jeune commence à jouer. Il lance le dé et peut ensuite faire avancer le kangourou de une, deux ou trois cases. Le kangourou peut avancer de façon horizontale ou verticale, mais pas diagonale. Pendant un même tour, on peut changer de direction, mais il n'est pas permis d'avancer et de reculer sur les mêmes cases.

Le joueur dont c'est le tour peut, sur sa carte-image, couvrir d'un jeton rouge le motif où se trouve à présent le kangourou. Si un jeton s'y trouve déjà, c'est au tour du joueur suivant.

Exemple: le kangourou se trouve sur le motif parapluie. Le joueur joue un trois. Il fait avancer Krispy de deux cases en avant et d'une case de côté. Krispy arrive ainsi sur la case représentant les lunettes de soleil. Le joueur peut à présent, sur sa carte-image, mettre un jeton sur le motif des lunettes de soleil.