

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).



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

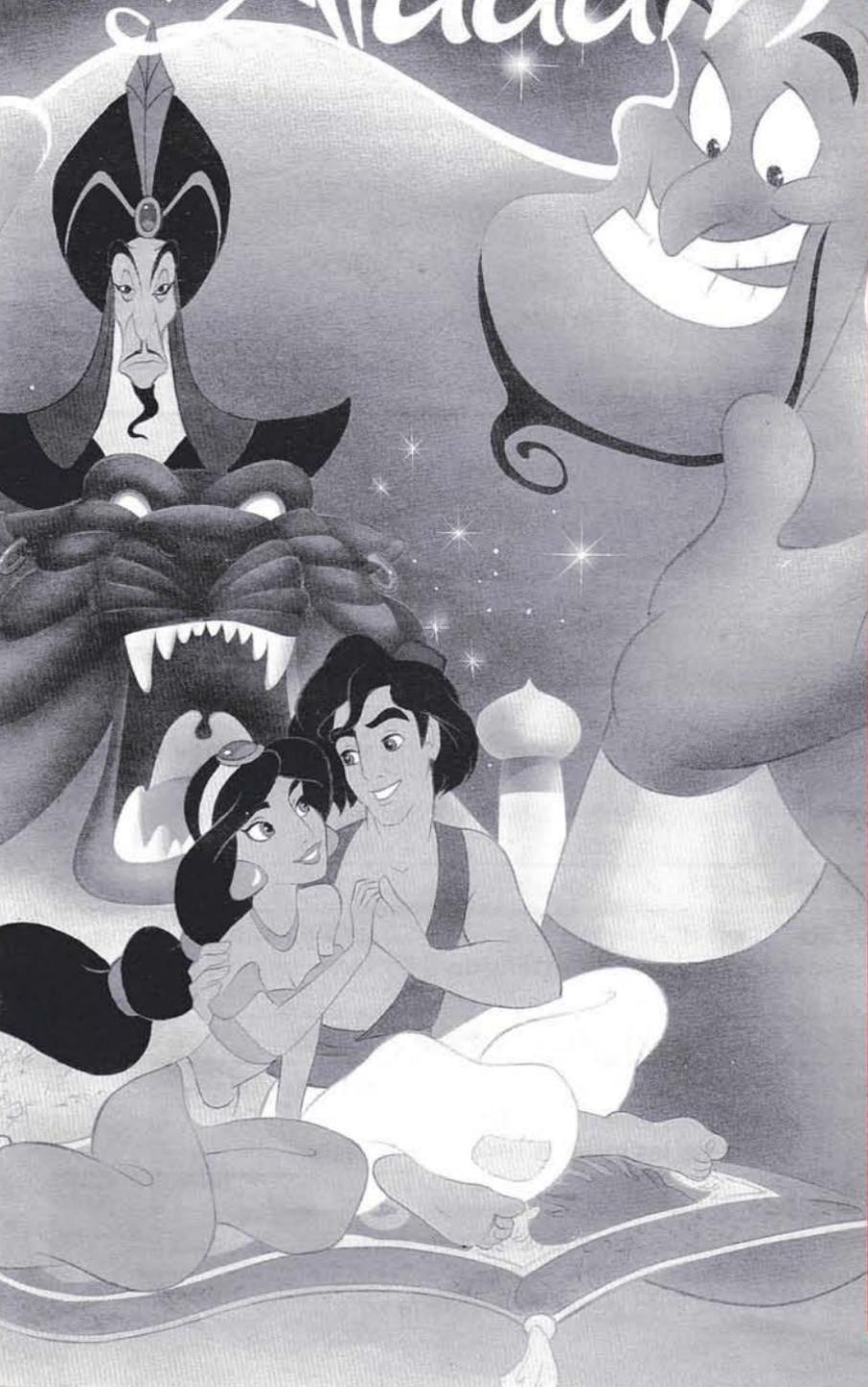
escaleajeux@gmail.com



Disney's

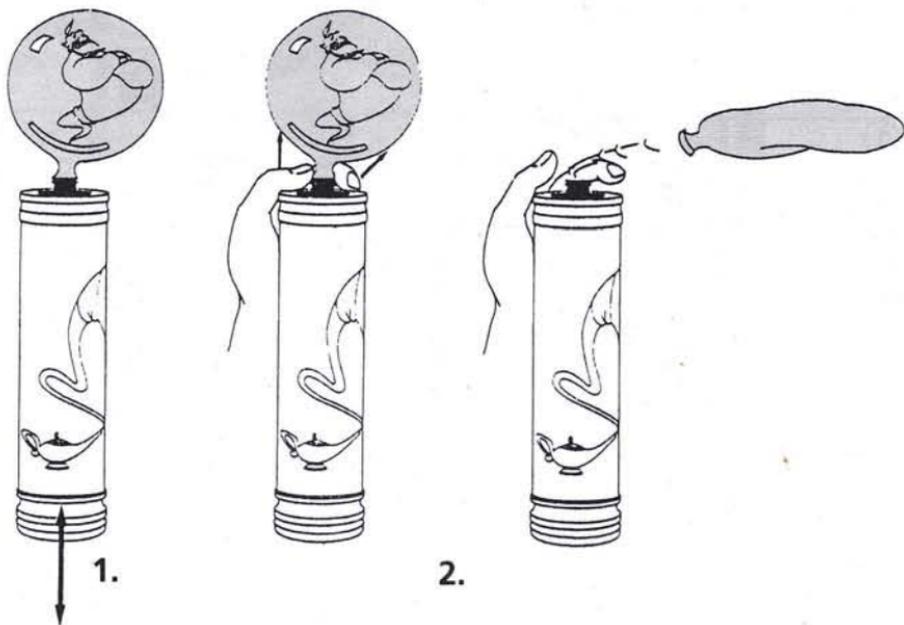
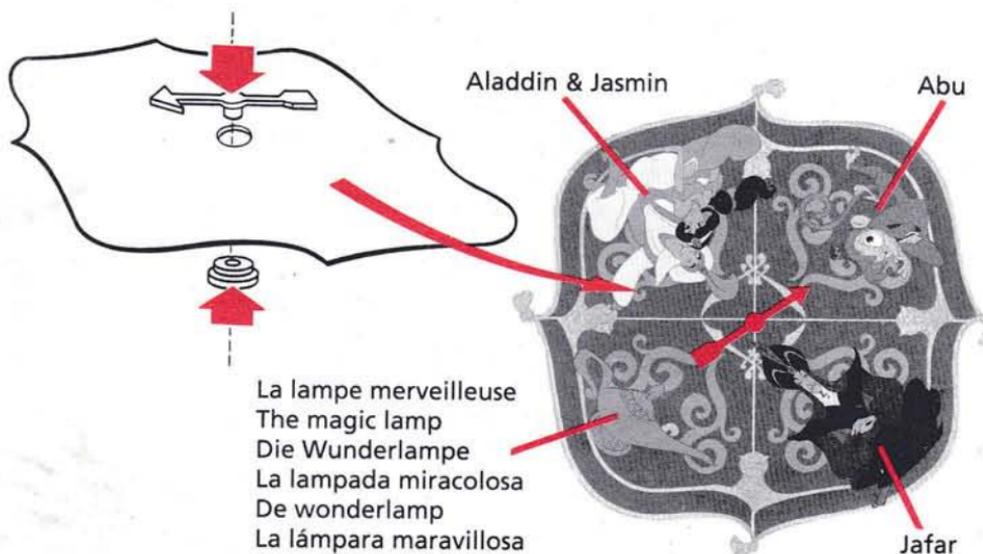
Aladdin

rj



JEUX NATHAN

LA FLÈCHE ET LE GONFLEUR
 THE ARROW AND THE AIR-PUMP
 DER DREHPFEIL UND DIE LUFTPUMPE
 LA FRECCIA E IL GONFIATOIO
 DE PIJL EN DE POMP
 LA FLECHA Y EL INFLADOR



⑨

Case "Génie"
"Genie" square
Geistfeld
Casella del "Genio"
Vakje "Genius"
Casilla "Genio"

Flèche
Arrow
Drehpfeil
Freccia
Pijl
Flecha

⑦

Case "caverne"
"Cavern" square
Höhlenfeld
Casella "caverna"
Vakje "hol"
Casilla "caverna"

⑩

Case "Jafar"
"Jafar" square
Jafarfeld
Casella "Jafar"
Vakje "Jafar"
Casilla "Jafar"

Emplacement
de la lampe
Place of the
lamp
Platz der
Wunderlampe
Punto della
lampada
Plaats van de
lamp
Emplazamiento
de la lámpara

⑥

Case "Abu"
"Abu" square
Abufeld
Casella "Abu"
"Vakje "Abu"
Casilla "Abu"

⑧

Case "cachot"
"Dungeon" square
Kerkerfeld
Casella "prigione"
Vakje "gevangenis"
Casilla "calabozo"

①

Case départ
Start square
Startfeld
Casella di partenza
Vakje "vertrek"
Casilla salida

④

Case "Jasmin"
"Jasmin" square
Jasminfeld
Casella "Jasmin"
Vakje "Jasmin"
Casilla "Jasmin"

⑤

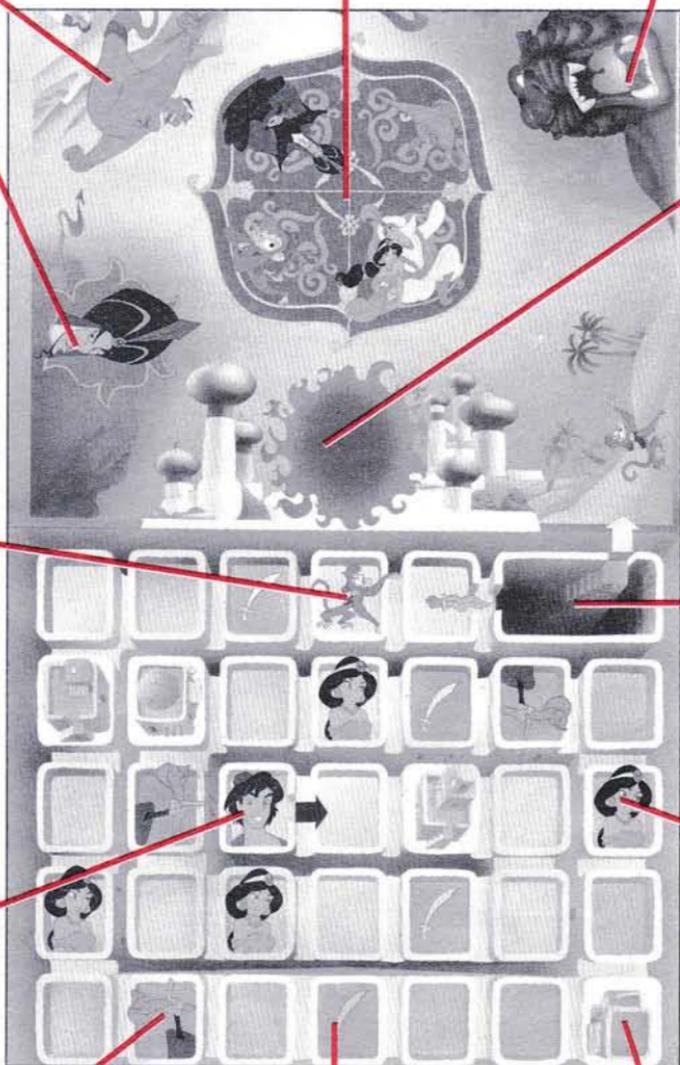
Case "canne-serpent"
"Snake-stick" square
Schlangenstock-Feld
Casella "canna-serpente"
Vakje "slangestaak"
Casilla "bastón-serpiente"

③

Case "garde"
"Guard" square
Wächterfeld
Casella "guardia"
Vakje "wachtpost"
Case "guardia"

②

Case "refuge"
"Refuge" square
Zufluchtsfeld
Casella "rifugio"
Vakje "vluchtheuvel"
Casilla "refugio"



Disney's Aladdin

"Il y a bien longtemps, dans un lointain royaume du pays des Mille et Une Nuits, vivait un jeune garçon du nom d'Aladdin, toujours accompagné d'un petit singe, son fidèle compagnon Abu. Leur rencontre avec la princesse Jasmin allait tous les entraîner dans une incroyable aventure"...

Nombre de joueurs : 2 à 4
 Age : dès 6 ans
 Durée de la partie : 15 à 30 minutes

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 1 gonfleur (la lampe merveilleuse)
- 5 ballons "Génie"
- 4 pions "Aladdin et Jasmin" et 4 socles
- 1 dé et 1 flèche

PRÉPARATION DU JEU

- Placer les pions sur les socles.
- Placer la flèche sur le plateau. (cf. page 2)
- Chaque joueur choisit un pion "Aladdin et Jasmin" qu'il place sur la case départ ①.
- Tous les joueurs prennent 1 ballon "Génie".

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'arriver le premier au Palais à l'aide du Génie pour épouser Jasmin. Mais, attention à l'infâme Jafar le Magicien !

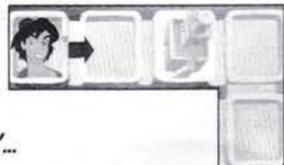
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ce jeu de parcours se déroule dans deux endroits différents :

- la ville où les joueurs utilisent le dé.
- le désert où les joueurs utilisent la flèche.

DANS LA VILLE

... "Avec l'aide d'Abu, Aladdin sauva Jasmin et essaya de la raccompagner le plus vite possible au Palais, loin des dangers de la ville"...



Le plus jeune joueur commence. Les autres joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées. Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case :

- Si un joueur s'arrête sur une case sans dessin ou sur une case "**refuge**" ②, il ne se passe rien.
 - Si un joueur s'arrête sur une case "**garde**" ③, il recule son pion de 3 cases, jusqu'à la case "**refuge**" précédente.
 - Si un joueur s'arrête sur une case "**Jasmin**" ④, il rejoue.
 - Si un joueur s'arrête sur une case "**canne-serpent**" ⑤, Jafar lui jette un sort et le renvoie sur la case qu'indique son doigt.
- ... "Aladdin et ses amis avaient presque quitté les rues sombres de la ville. Mais il leur fallait encore affronter un dernier obstacle" ...
- Si un joueur s'arrête **exactement** sur la case "**Abu**" ⑥, celui-ci le conduit directement sur la case "**caverne**" ⑦, dans le désert.
 - Si un joueur **dépasse** la case "**Abu**", il place aussitôt son pion sur la case "**cachot**" ⑧.

DANS LE DÉSERT

... "Le Génie de la lampe exauça le premier vœu du jeune garçon et aida Aladdin et Abu à sortir de la caverne où ils étaient enfermés. Ils partirent sauver Jasmin, que l'infâme Jafar voulait épouser contre son gré" ...



Dès qu'un joueur a atteint la case "Abu" ou se retrouve au cachot, il n'utilise plus le dé mais la flèche.

Si la flèche s'arrête sur **Jafar**, le joueur devra **passer le tour suivant**.

• Sur la case "**cachot**"

Un joueur reste au cachot jusqu'à ce que la flèche s'arrête sur **Abu**. Délivré par son ami, Aladdin traverse le désert et le pion est placé sur la case "**caverne**".

• Sur la case "**caverne**"

A son tour, le joueur fait tourner la flèche. Pour qu'il puisse

déplacer son pion sur la case "**Génie**" ⑨, il faut que la flèche s'arrête sur la **lampe merveilleuse**. Il y a alors 2 possibilités :

1. Le Génie n'est pas sorti de la lampe (= il n'y a pas de ballon sur le gonfleur). Le joueur place alors son ballon sur le gonfleur et le gonfle pour faire apparaître le Génie. Il devient le maître de la lampe. Puis, il place l'ensemble dans le Palais, à l'endroit indiqué.
2. Le Génie est déjà dans le Palais. Le joueur place alors deux doigts le long du bout de la lampe et remonte le ballon jusqu'à ce qu'il s'envole en se dégonflant. Le Génie disparaît et le maître de la lampe change.

(cf. page 2)

Le joueur devient le nouveau maître de la lampe : il peut gonfler son ballon pour faire apparaître le Génie, et place l'ensemble dans le Palais.

Le pion de l'autre joueur, qui se trouvait sur la case "**Génie**", est alors envoyé sur la case "**Jafar**" ⑩.

• Sur la case "**Génie**"

Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur la case "**Génie**". Si un joueur se trouve sur cette case et que la flèche s'arrête sur **Aladdin et Jasmin**, il peut avancer son pion sur la case "**Palais**". **Il gagne la partie.**

• Sur la case "**Jafar**"

Pour qu'un joueur puisse s'échapper de la case "**Jafar**" où il a été envoyé, la flèche doit s'arrêter sur la **lampe**. Son pion prend alors la place du pion situé sur la case "**Génie**" et fait disparaître le ballon, comme expliqué précédemment. L'autre pion est envoyé sur la case "**Jafar**". Le joueur qui vient de s'échapper gonfle alors le ballon "**Génie**" et place l'ensemble dans le Palais. Il peut y avoir plusieurs pions sur la case "**Jafar**".

FIN DE LA PARTIE

...*"Ils se marièrent et vécurent heureux."*

La partie prend fin dès que la **flèche lancée par le joueur placé sur la case "**Génie**" s'arrête sur Aladdin et Jasmin**. Aladdin triomphe de Jafar et épouse Jasmin.