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

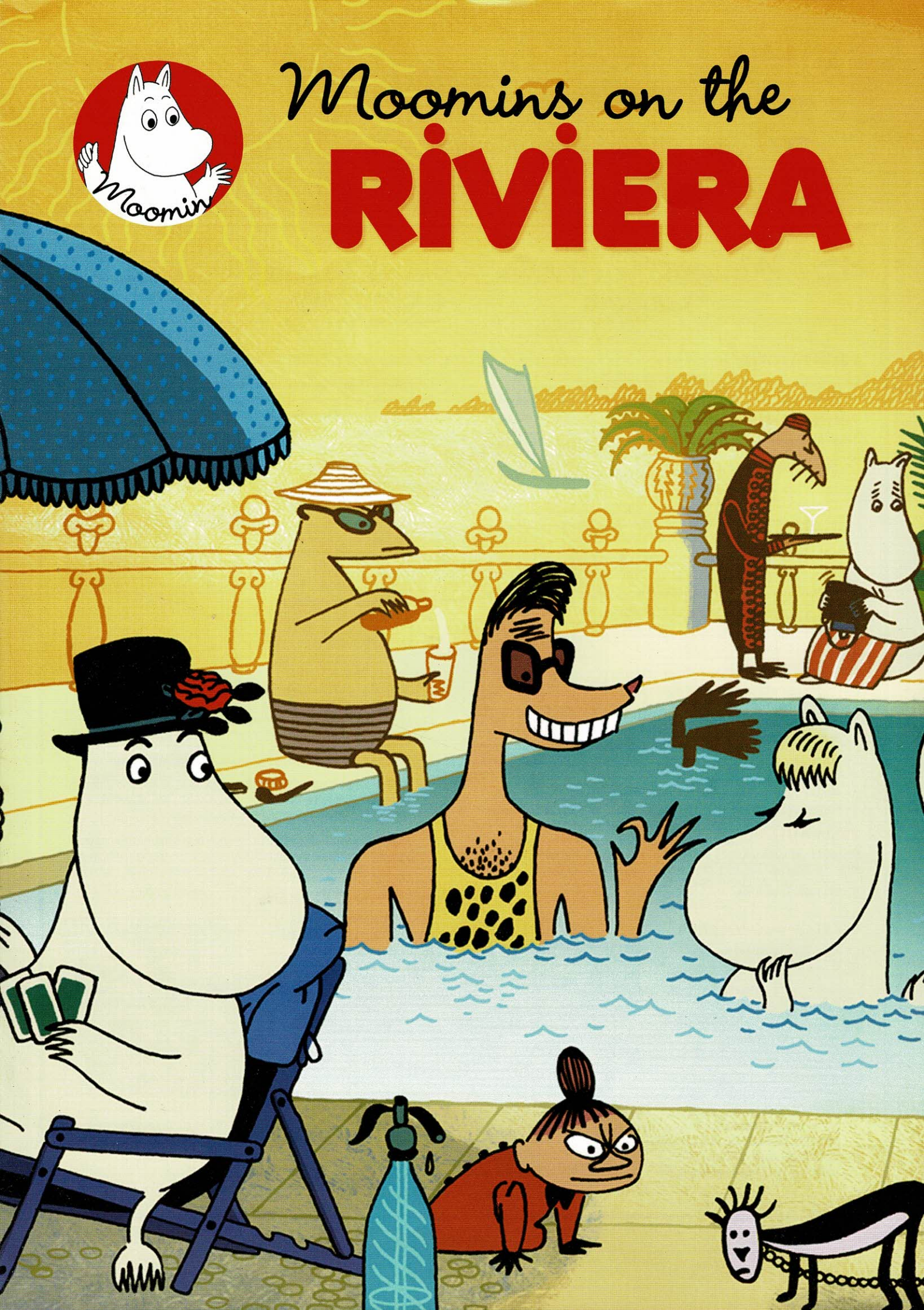
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

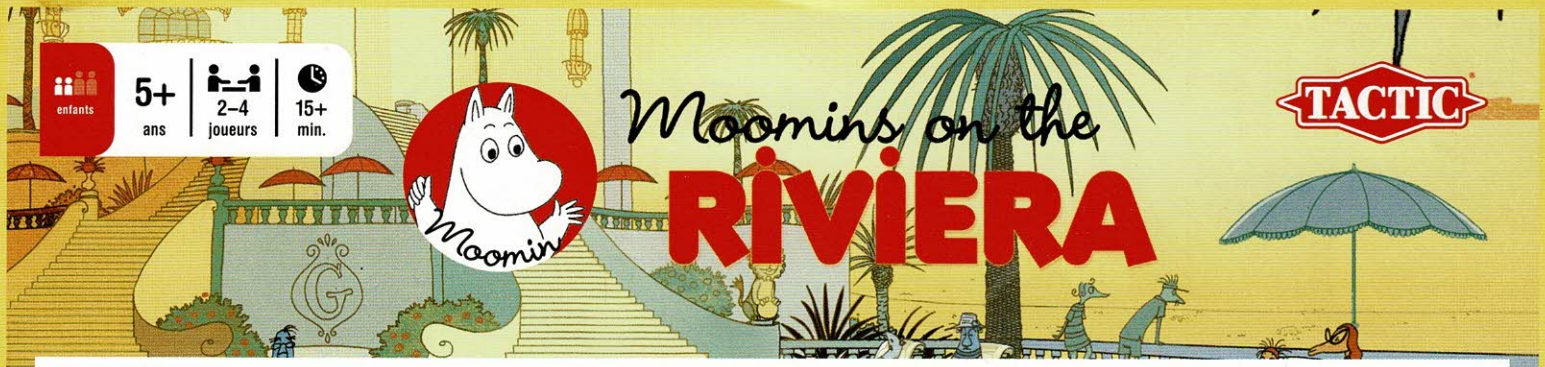
LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Moomins on the RIVIERA





Les Moomins sur la Riviera
règles

CONTENU DE LA BOÎTE :
12 plateaux « chemin », 4 personnages « Moomin » et leurs socles en plastique, 1 personnage « Clark » et son socle en plastique, 22 disques « trésor », 4 cartons "Moomin", une roulette et sa flèche.

BUT DU JEU :

Retrouve le plus de trésors possible avant que l'un des joueurs atteigne la case d'arrivée.

MISE EN PLACE :

- Fixe les personnages sur les socles en plastique.
- Fixe la flèche sur le socle de la roulette avant la première partie.
- Assemble comme tu veux les 12 plateaux « chemin » du labyrinthe, mais vérifie bien qu'il est possible d'atteindre la case d'arrivée en partant de la case de départ !
- Place l'un des deux disques "trésor" sur la case d'arrivée.
- Place l'autre disque "trésor" sur l'emplacement violet représentant la maison de Clark, et place Clark sur le disque.
- Place le reste des disques "trésor" face cachée sur les emplacements de ton choix. Quelques emplacements vont rester vides ; si certains chemins du labyrinthe ne peuvent pas être atteints, ne place donc pas de disque "trésor" dessus.
- Chaque joueur choisit un personnage et un carton "Moomin", puis place son personnage sur la case de départ.

COMMENT JOUER ?

Les Moomins sont en vacances sur la Riviera et doivent retrouver leurs accessoires d'été. Promène-toi sur les chemins sinueux et essaie de collecter un maximum de trésors !

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

À TON TOUR :

- Fais tourner la flèche de la roulette !
- Déplace ton personnage le long du chemin de ton choix, jusqu'à ce que tu atteignes un disque "trésor" ou une fleur identique à celle qui est indiquée par la flèche de la roulette. Plusieurs personnages peuvent se trouver sur la même fleur.
- Si tu t'arrêtes sur un disque « trésor », prends-le et place-le sur ton carton "Moomin", face cachée. Laisse ton personnage sur l'emplacement vide. Tu peux regarder les trésors que tu as gagnés, mais ne les montre pas aux autres joueurs !
- C'est ensuite à ton voisin de gauche de jouer.

Clark a trouvé le plus gros trésor, et il l'a caché dans sa maison ! Pour t'emparer du trésor de Clark, tu dois t'aventurer dans sa maison pendant qu'il n'y est pas. Mais attention, cela pourrait te coûter certains des trésors que tu as déjà !

- Les joueurs peuvent collecter le disque "trésor" de Clark comme n'importe quel autre trésor, mais seulement quand Clark ne se trouve pas dans sa maison.
- Si la flèche de la roulette indique Clark, le joueur qui a fait tourner la flèche déplace Clark le long de n'importe quel chemin, jusqu'à ce qu'il rencontre un personnage ou qu'il arrive sur une fleur violette.
- Si Clark rencontre un personnage, le joueur à qui appartient ce personnage doit choisir l'un des trésors de son carton "Moomin" et le retirer de la partie. La même chose se produit si un joueur arrive sur Clark ou juste à côté de lui en déplaçant son personnage.
- Quand Clark et un personnage se rencontrent, Clark est replacé sur sa maison. Si un personnage s'y trouve, le joueur à qui appartient ce personnage doit choisir l'un des trésors de son carton "Moomin" et le retirer de la partie.
- Si Clark arrive sur une fleur violette, il s'arrête et se déplacera la prochaine fois que la flèche de la roulette indiquera Clark.

FIN DE LA PARTIE :

Quand l'un des joueurs amène son personnage sur le disque "trésor" situé sur la case d'arrivée, ce joueur prend le disque et la partie se termine. À ce moment, chaque joueur révèle les disques qu'il possède sur son carton "Moomin" et compte combien d'objets il a trouvés (il peut y avoir plusieurs objets sur le même disque "trésor"). Le joueur possédant le plus grand nombre d'objets gagne la partie !

Si plusieurs joueurs sont à égalité, il y a donc plusieurs gagnants !