

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





Garden Panic!

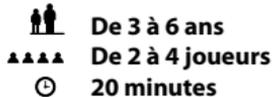


Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

GARDEN PANIC !

Jeu d'Association



Contenu : - 1 plateau
- 4 socles
- 20 pions
- 1 dé

Le but du jeu est d'être le premier à remplir son panier de 4 légumes.

• Jeu idéal pour stimuler

la rapidité, l'attention, la concentration et la stratégie.

• Préparation du jeu

On installe tous les légumes au centre du plateau, correspondant au potager, et les 4 taupes dans chaque coin.

Chaque joueur dispose d'un socle vide, correspondant au panier, pour disposer ses légumes.

• Déroulement du jeu

A. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé sur lequel figure 4 couleurs + 2 faces « Taupe ». Chaque couleur du dé représente un légume : Rouge = la tomate ; Orange = la carotte ; Jaune = la courge ; Violet = le navet.

B. Lorsque le dé tombe sur une face « Couleur », le joueur prend le légume correspondant du potager et le place dans son panier. Par

exemple, si le dé tombe sur la couleur rouge, le joueur prend une tomate du plateau et la place sur l'encoche de la couleur rouge sur sa planche.

C. Lorsque le dé tombe sur la face « Taupe », le joueur prend une taupe du potager et la place sur une encoche de la couleur de son choix dans son panier. Une fois que la taupe est posée sur une encoche du panier, le joueur ne peut plus y placer de légume.

D. Afin de libérer un emplacement occupé par une taupe dans un panier, il suffit que le joueur retombe sur la face « Taupe » lorsqu'il lance le dé. Dans ce cas, le joueur retire la taupe de son panier et la replace sur un coin du potager.

E. Lorsqu'un joueur retombe sur une couleur pour laquelle il a déjà obtenu le légume dans son panier, rien ne se passe, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

F. Un joueur ne peut avoir plus d'une taupe dans son panier.

G. Le premier à avoir placé les 4 légumes dans son panier a gagné.



Illustration :

Mickaël Milcent



Variante Escale à jeux : Adieu la taupe

Pour vous éviter de coucher vos bambins à une heure indue, nous vous proposons de modifier un petit point de règle.

Lorsque la taupe apparaît :

- Si vous n'avez pas de taupe dans votre panier, vous en prenez une du jardin que vous placez dans votre panier.
- Si vous avez déjà une taupe dans votre panier, vous la retirez et vous la remettez dans la boîte.

Et voilà quelques précieuses heures de gagnées !