

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



ARRÊTEZ-LES!

Le plus rusé gagne le magot

Un jeu Ravensburger N° 23 509 4

Un jeu de course-poursuite pour 2 à 4 joueurs de 7 à 12 ans.

Auteur: **M. Ludwig**

Illustration du jeu: K. Schliehe

Illustration de la règle du jeu: A. Döringer

Contenu : 4 pions-voleur en bois
1 pion-gendarme en bois
1 dé (ordinaire)
1 plan de jeu
1 règle du jeu

But du jeu

Les voleurs réussiront-ils à traverser le bois pour cacher le magot dans leur caverne avant d'être rattrapés par le gendarme ?

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un pion voleur et se place sur la case départ symbolisée par la place du village. Le pion gendarme est placé au hasard sur le plan de jeu.

Règle du jeu

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion-voleur d'autant de cases en direction de la caverne. Ensuite, il place le gendarme sur la case de son choix, si elle est déjà occupée par un ou plusieurs autres voleurs, la situation devient très dangereuse pour eux.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Si le chien apparaît sur la face du dé, le joueur n'avance pas son pion mais tous les voleurs qui se trouvent sur la même case que le gendarme devront reculer jusqu'à la case verte précédente.

Ils pourront à nouveau repartir de cette case quand leur tour viendra.

Certains voleurs pourront ainsi reculer jusqu'à la case départ ... Le joueur qui a lancé le dé indiquant le chien ne bouge pas son pion.

Les cases vertes

Les voleurs sont tranquilles sur les deux places vertes puisque le gendarme ne peut y aller.

La case claire avant le pont

Le voleur qui arrive avec le nombre exact de points sur cette case a bien de la chance. Au tour suivant, il pourra passer sur le pont qui compte pour un point au dé.

Fin du jeu

La course-poursuite touche à sa fin dès que le premier voleur a atteint la caverne. Il a gagné... son magot.