

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



Jeux Ravensburger® No 604 5 137 0

Auteur: Wolfgang Kramer

Dessin: Hermann Wernhard

Un jeu amusant pour enfants

Pour 2 à 6 joueurs de 6 à 10 ans

Contenu : 1 plan de jeu, 33 cartes, 2 pions, 1 règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur cherchera à boucler son parcours le plus rapidement possible afin de pouvoir déposer sa carte. Mais puisqu'il n'y a que 2 vélos dans le parcours, les adversaires, par leurs mouvements, influencent le but du parcours de chacun.

En effet, chaque joueur peut jouer avec n'importe quel vélo!

Préparation du jeu

Du tas de cartes, bien mélangées, chaque joueur reçoit 5 cartes. Chacune d'elles représente un lieu sur le plan du jeu. 2 vélos sont posés au départ de la partie, sur le parking, au milieu du plan de jeu, d'une façon opposée, l'un regardant vers la droite, l'autre vers la gauche. S'il n'y a que 2 joueurs, on ne jouera qu'avec 1 seul vélo.

Règle du jeu

Avant de débiter la partie, chaque joueur prendra soin de classer ses cartes de façon à obtenir le parcours le plus court possible. Ses cartes sont tenues de façon à être cachées de la vue de l'adversaire.

Chaque joueur, son tour venu, peut déplacer au choix l'un ou l'autre des vélos. A chaque coup, on n'avancera que d'une case. Avec le vélo, on ne peut pas faire marche arrière. Si un joueur veut aller dans

un sens inverse à la position du vélo, il doit d'abord atteindre le prochain coin de rue.

Chaque joueur recherchera donc à atteindre les endroits qui lui sont décrits sur les cartes qu'il a en main. Si un de ces lieux est atteint, le joueur doit immédiatement poser la carte à côté du tas, face visible. Il importe peu que ces lieux soient atteints par sa propre action ou celle d'un adversaire. Attention, si on oublie de poser une carte au moment où le vélo se trouve à un endroit précis, il faut chercher à revenir sur cet endroit, pour pouvoir déposer la carte correspondante. Ce coup serait donc perdu!

Nous noterons que certains tronçons de route ont des significations particulières, selon les symboles qui y sont imprimés:



Docker

Ici on peut déposer une carte au choix.



Echange

On peut ici, échanger une de ses cartes, en tirant au choix, une carte de la pile restée au centre du jeu et poser une des siennes sous le tas.



Panne

Ou bien prendre en compte une carte supplémentaire ou laisser passer un tour sans jouer.

Fin de la partie:

Le vainqueur sera celui qui le premier, aura su déposer toutes ses cartes et aura gagné ainsi cette partie.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger, Attenschwiller, France

