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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

JEU

La Chasse aux Trésors Perdus MD

Pour 2 à 4 joueurs

Vous êtes invités à un jeu très particulier de course au trésor. Avec vos adversaires, vous êtes mis au défi de retrouver 4 articles plutôt bizarres figurant sur votre liste de trésors perdus. Vous gagnez la partie lorsque vous réussissez le premier à recueillir tous les articles indiqués sur votre liste et à revenir au point de départ. Amusez-vous bien!

OBJET

Soyez le premier à recueillir les 4 objets bizarres figurant sur votre liste de trésors perdus et à retourner au point de départ avec votre pion.

CONTENU

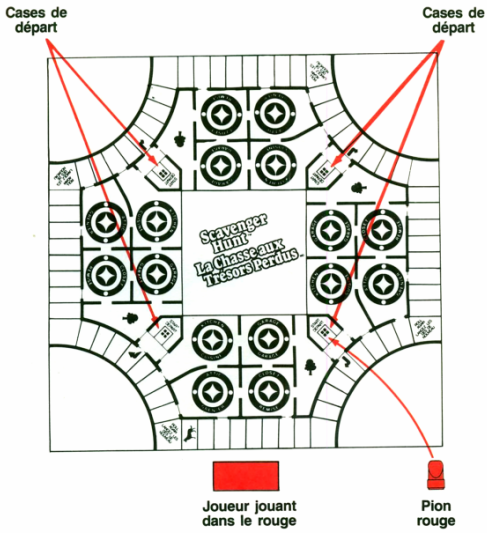
- 1 table de jeu
- 1 porte-cartes en plastique
- 4 pions en plastique
- 2 supports en plastique
- 2 dés
- 1 jeu de 60 cartes
- 1 feuille d'articles en carton
- les instructions

COMMENT ASSEMBLER LE JEU

1. Dépliez la table de jeu et posez-la sur une surface plane. Placez le porte-cartes en plastique au centre, sur l'inscription "La chasse aux trésors perdus".

2. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "DÉPART" correspondant à sa couleur. Les cases "DÉPART" sont celles en forme de maison.

FIGURE 1



3. **PRÉPARATION DES DISQUES REPRÉSENTANT LES OBJETS ET DU PION REPRÉSENTANT UN CHIEN:** Détachez avec soin les 2 pions représentant les chiens et les 16 disques représentant les objets bizarres de la feuille d'articles en carton. Mélangez les disques et distribuez-en 4 à chaque joueur (vous ne devez pas les cacher à vos adversaires). Les disques restant sont hors jeu. Vos 4 disques sont les 4 objets que vous devez retrouver sur la table de jeu. Vous devez toutefois les recueillir dans un ordre donné, qui est expliqué au Règlement 4, ci-dessous, sous la rubrique "COMMENT ÉTABLIR LA LISTE DES TRÉSORS PERDUS". Insérez les 2 pions-chien dans les 2 supports de plastique. Laissez-les hors de la table de jeu jusqu'à ce qu'ils entrent en jeu.

4. **Comment établir la liste des trésors perdus:** Chaque joueur établit sa propre liste d'après l'ordre dans lequel les objets doivent être recueillis. Voici comment . . .

A. Distribuez à chaque joueur une feuille de papier et un crayon (non fournis).

B. Retirez du jeu de cartes: 1 carte GARAGE, 1 carte GRENIER, 1 carte REMISE et 1 carte CUISINE. Mélangez ces 4 cartes et placez-les en pile face contre terre sur la table de jeu. Notez que chaque carte a 4 cases correspondantes sur la table de jeu, chacune d'une couleur différente. Par exemple, il y a 1 case GRENIER rouge, 1 case GRENIER bleue, 1 case GRENIER jaune et 1 case GRENIER verte. Ces couleurs correspondent aux couleurs des pions des joueurs.

C. Retournez la carte du dessus de sorte que tout le monde puisse la voir. Chaque joueur place l'un de ses disques-objet **RETOURNÉ** sur la case de la table de jeu correspondant à la carte et à la couleur du pion du joueur. Par exemple, si la carte REMISE est retournée, le joueur dans le bleu place l'un de ses disques sur la case REMISE bleue. Le joueur dans le rouge place l'un de ses disques sur la case REMISE rouge, etc.

D. Une fois les disques placés, chaque joueur inscrit les objets placés et l'emplacement de ces derniers.

E. Retournez la carte suivante. Tous les joueurs placent un second disque retourné sur la table de jeu et inscrivent l'objet et son emplacement sur leur feuille.

F. Placez les troisième et quatrième disques et inscrivez les objets et leur emplacement sur votre feuille.

LE RÉSULTAT: Chaque joueur a une liste de 4 objets ainsi que l'ordre dans lequel ils doivent les trouver. Durant la chasse au trésor, vous devez chercher l'article No 1 d'abord, puis l'article No. 2, et ainsi de suite.

5. Replacez les 4 cartes dans le jeu de cartes, mélangez et distribuez 5 cartes face contre terre à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes mais doivent les cacher à la vue des autres joueurs. Les autres cartes sont placées face contre terre dans le porte-cartes qui se trouve sur la table de jeu.

COMMENT JOUER LA PARTIE

Lancez le dé. Celui qui obtient le plus grand nombre de points joue le premier, suivi sur la gauche par les autres joueurs.

QUE FAITES-VOUS LORS DE VOTRE TOUR: Lors de votre tour, vous devez déplacer votre pion du point de DÉPART et le diriger vers le PREMIER ARTICLE de votre liste. Vous déplacez votre pion en fonction du lancé des dés. Vous vous servirez aussi souvent des cartes que vous avez en main pour déplacer votre pion. Voici comment . . .

A. Tirez une carte de la pile centrale et ajoutez-la à votre main sans la montrer.

B. Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre total de cases indiqué par le nombre de points obtenus le long de la **piste blanche externe** ou à travers les cases représentant **une chambre ou une cour.** *Veuillez noter:* le lancé des dés détermine non seulement de combien de cases vous vous déplacez, mais aussi comment vous vous déplacez le long de la **piste blanche externe** et à travers les **cases des chambres et des cours.** Les déplacements sont expliqués ci-dessous . . .

DÉPLACEMENT SUR LA PISTE BLANCHE EXTERNE: Chacune des cases de cette piste compte pour un point du lancé des dés. Vous devez toujours vous déplacer du nombre total de cases indiqué par les dés. Déplacez votre pion dans le sens des flèches. *Exception:* Le seul moment où vous devez reculer sur cette piste est le moment où vous rebondissez sur un pion représentant un chien. Pour plus de renseignements, voyez les cartes représentant un chien à la page 3.

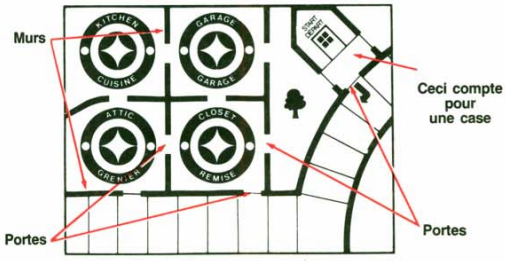
DÉPLACEMENT SUR LES CASES REPRÉSENTANT UNE CHAMBRE OU UNE COUR: Ces cases sont au nombre de 20: 4 REMISES, 4 GARAGES, 4 CUISINES, 4 GRENIERS et 4 COURS (symbolisées par un arbre). Chaque case représentant une chambre ou une cour où vous vous posez compte pour un point des dés et vous devez jouer une carte de votre main correspondant à chaque chambre ou cour où vous vous posez (pour plus de détails, voir "Les cartes et comment les jouer" sur cette page). Lorsque vous vous déplacez dans ces cases, vous pouvez avancer ou reculer et monter ou descendre durant un même tour. . . et vous pouvez retourner dans la même chambre durant un même tour si vous avez les cartes correspondantes et s'il vous reste encore des points sur votre lancé de dés!

AUTRES RÈGLEMENTS RÉGISSANT LES DÉPLACEMENTS:

— LES PORTES: Pour entrer ou sortir de la **piste blanche externe**, et pour vous déplacer dans les cases des chambres et des cours, vous devez passer par les portes. Vous ne pouvez pas traverser les lignes noires qui représentent des murs. Les murs et les portes sont illustrés à la figure 2.

— LES CASES DEVANT DÉPART: Les cases qui se trouvent immédiatement devant la case DÉPART comptent pour un point du lancé de dés. Ne jouez pas de carte pour traverser ou vous poser sur cette case. Cette case est illustrée à la figure 2.

FIGURE 2



— SI VOUS VOUS POSEZ SUR UNE CASE OCCUPÉE PAR UN AUTRE JOUEUR: Lorsque vous vous trouvez sur la **piste blanche externe**, si, conformément à votre lancé de dés, vous devez vous poser sur une case occupée par un autre joueur, avancez votre pion jusqu'à la case libre suivante car plusieurs pions ne peuvent pas occuper simultanément la même case. Quant aux **cases** représentant **des chambres ou des cours**, votre pion ne peut pas traverser ou se poser sur une case occupée par un autre joueur. *Conseil stratégique:* Durant la partie, vous pourriez faire en sorte que votre pion occupe une **case** représentant **une chambre ou une cour** de façon à empêcher un autre pion d'entrer dans cette case!

— DOUBLES: Si vous obtenez un double chiffre en lançant les dés, tirez immédiatement une autre carte de la pile centrale et ajoutez-la à votre main, et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué par les dés.

— CASES "LANCEZ LES DÉS DE NOUVEAU": Si vous vous posez sur une case "Lancez les dés de nouveau", tirez une autre carte de la pile centrale et ajoutez-la à votre main. Lancez les dés de nouveau et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué par les dés.

— DEPLACEZ-VOUS EN FONCTION DU LANCÉ DES DÉS: Déplacez-vous toujours du nombre total de cases indiqué par les dés, même si vous vous éloignez de votre destination. Par exemple, si vous vous trouvez sur une **case** représentant **une chambre ou une cour,** mais que vous n'avez pas de cartes correspondantes, passez par une porte jusqu'à la piste externe blanche et finissez votre trajet, conformément au lancé des dés. Deux exceptions à cette règle sont expliquées dans la section suivante . . .

Deux exceptions:

EXCEPTION No 1 . . . Bloqué dans le garage: Toutes les **cases** représentant **une chambre ou une cour** ont une porte qui s'ouvre sur la piste externe blanche, à l'exception du garage. Si votre pion est dans le **garage**, et que vous n'avez pas de carte correspondante en main pour déplacer votre pion dans une case adjacente et qu'il vous reste des points sur votre lancé de dés, vous êtes bloqué. Votre tour est terminé. Vous ne pouvez pas finir votre trajet conformément au lancé des dés et vous devez attendre votre prochain tour pour tirer une autre carte et lancer de nouveau les dés. Voir une illustration de ceci à la page 4, sous la rubrique "Bloqué dans le garage — Voir la ligne bleue".

EXCEPTION No 2 . . . Ramasser un disque: Lorsque vous ramassez un disque en vous posant dans la case représentant une chambre où se trouve votre disque, s'il vous reste encore des points sur votre lancé des dés, votre tour est terminé. Ne finissez pas votre trajet. Attendez jusqu'à votre prochain tour pour tirer une carte et lancer de nouveau les dés. Voir la rubrique "Ramasser un disque" à la page 3 pour plus de détails.

LORSQUE VOTRE TOUR PREND FIN: Dans la plupart des cas, votre tour est terminé lorsque vous avez déplacé votre pion du nombre total de cases indiqué par les dés. **Si vous désirez toutefois prolonger votre tour,** vous le pouvez en échangeant vos cartes. A la fin de votre tour, s'il vous reste deux cartes correspondantes en main, placez-les retournées dans l'autre pile (pile des cartes dont vous vous défaussez) du porte-cartes et prenez un autre tour en tirant une autre carte de la pile centrale, lançant les dés et déplaçant votre pion. *Important:* Vous pouvez échanger autant de paires de cartes que vous désirez durant un tour pour gagner un autre tour!

Comme vous pouvez le constater, il est possible de jouer pendant plusieurs tours durant un même tour si vous continuez à échanger des cartes ou si vous vous posez sur une case portant l'inscription "Lancez les dés de nouveau".

Important: Vous ne pouvez pas échanger des cartes contre un autre tour après avoir été bloqué dans le GARAGE ou après avoir ramassé un disque.

SI VOUS N'AVEZ PLUS DE CARTES EN MAIN: Il est possible que, durant un tour, vous ayez joué toutes les cartes de votre main. Dans un tel cas, votre tour prend fin dès que vous terminez votre trajet conformément au lancé des dés. Tirez 5 nouvelles cartes de la pile centrale et attendez votre prochain tour pour les jouer.

LES CARTES . . . ET COMMENT LES JOUER: Pour pouvoir entrer dans une case représentant une chambre ou une cour, vous devez jouer une carte qui y corresponde. Ce cont les **cartes de lieu** et il y en a 51 dans le jeu. Ce sont:

Cartes de lieu:

8 cartes CUISINE
. . . à jouer pour traverser ou se poser sur une case CUISINE

8 cartes REMISE
. . . à jouer pour traverser ou se poser sur une case REMISE

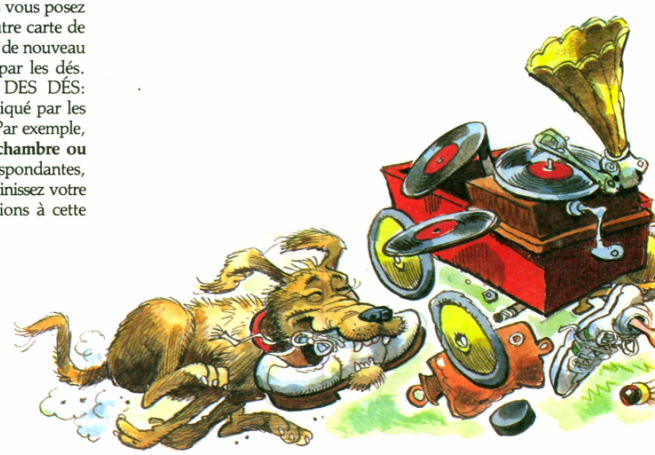
8 cartes GRENIER
. . . à jouer pour traverser ou se poser sur une case GRENIER

8 cartes GARAGE
. . . à jouer pour traverser ou se poser sur une case GARAGE

8 cartes COUR (symbolisée par un arbre)
. . . à jouer pour traverser ou se poser sur une case COUR

11 cartes à 4 flèches

Ce sont les cartes joker qu'on peut jouer pour traverser ou se poser sur une case CUISINE, REMISE, GRENIER, GARAGE ou COUR. *Important:* Les cartes à 4 flèches ne peuvent pas vous servir pour pénétrer dans la case où se trouve le disque que vous devez ramasser. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Ramasser un disque" à la page 3.



Comment jouer une carte de lieu:

1. Placez la carte voulue de votre main, devant vous, retournée.
2. Déplacez votre pion jusqu'à la case correspondante appropriée.
3. Si vous avez suffisamment de points sur votre lancé de dés, continuez à placer les cartes et à vous déplacer comme précité.
4. Placez toutes les cartes que vous avez jouées retournées dans l'autre pile du porte-cartes.

Souvenez-vous: Votre lancé de dés détermine de **combien** de cases vous vous déplacez. Les cartes de lieu déterminent **où vous vous déplacez.**

Cartes représentant un chien:

Il y a 9 cartes représentant un chien dans le jeu de cartes. Vous jouez les cartes représentant un chien pour placer un chien sur n'importe quelle case libre de la **piste externe blanche**. Une fois en place, les chiens forment une barricade . . . aucun pion ne peut traverser la case ou passer par-dessus. Si un pion se heurte à un pion représentant un chien, il rebondit et finit son trajet en reculant sur la piste externe, chaque case de recul comptant pour un point sur le lancé des dés.

Comment jouer une carte représentant un chien:

1. Placez la carte représentant un chien de votre main, devant vous, retournée.
2. Placez le chien formant barricade sur une case libre de la piste externe.

Pourquoi placer un chien formant barricade sur la piste?

Un chien formant barricade est un excellent instrument de défense . . .vous pouvez arrêter les progrès d'un adversaire sur la piste externe en posant un chien dans la case voulue. C'est aussi un excellent instrument d'attaque . . . en rebondissant sur une barricade, vous pouvez rebrousser chemin sur la piste externe et demeurer dans le secteur voulu. Ceci est illustré à la figure 3.

Autres règles régissant les chiens et les barricades:

— Jouer une carte représentant un chien ne compte pas pour un point sur votre lancé des dés.

— Vous pouvez jouer une carte représentant un chien au début ou à la fin de votre tour.

— Un chien formant barricade placé sur la piste peut être déplacé seulement lorsqu'une autre carte représentant un chien est jouée.

— Vous pouvez jouer plus d'une carte représentant un chien durant un même tour.

— Vous ne pouvez pas placer un chien formant barricade sur une case de la piste externe où s'ouvre une porte . . . les chiens ne peuvent pas être placés de façon à bloquer une entrée ou une sortie!

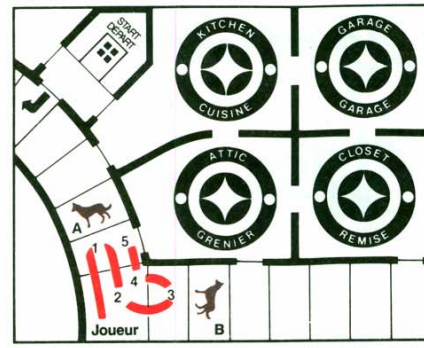
— Lorsque vous êtes "bloqué entre deux chiens formant barricade", vous devez rebondir en avançant et reculant entre les deux barricades jusqu'à épuisement des points indiqués par les dés, aussi longtemps que vous ou votre adversaire n'aurez pas joué une autre carte représentant un chien pour déplacer la barricade.

Ceci est illustré à la figure 3.

Bloqué entre deux chiens

Au début de votre tour, vous êtes sur la case identifiée par la mention "Joueur". Vous n'avez pas en main une carte GRENIER, ni une carte représentant un chien. Vous avez tiré une carte GARAGE et avez obtenu "5" au lancé des dés.

FIGURE 3



ÉTAPES DES DÉPLACEMENTS	
1	Avancez d'une case sur la piste externe, rebondissez sur le chien formant barricade au point A.
2 3	Reculez de deux cases sur la piste externe et rebondissez sur le chien formant barricade au point B.
4 5	Finissez votre trajet, conformément au lancé des dés, en avançant de deux cases vers le chien formant barricade au point A.

Vous savez maintenant vous déplacer sur les différentes cases et jouer les cartes. Vous découvrirez, en lisant ce qui suit, comment ramasser un disque.

RAMASSER UN DISQUE: Les joueurs ne peuvent ramasser que les disques qu'ils doivent ramener, et seulement dans l'ordre indiqué sur la liste des trésors perdus.

Comment ramasser un disque:

1. Déplacez votre pion dans la case occupé par le disque que vous désirez ramasser. Vous ne devez pas y entrer par compte exact des dés. Vous devez toutefois jouer une carte correspondant à la case où se trouve le disque pour y entrer. . . et vous ne pouvez pas vous servir d'une carte à 4 flèches pour ce faire.
2. Ramassez le disque et placez-le sur votre case DÉPART.
3. Votre tour est maintenant terminé, même s'il vous reste des points sur votre lancé des dés. Vous ne pouvez pas, non plus, échanger des cartes pour obtenir un tour supplémentaire.

Jouez comme indiqué ci-dessus, en déplaçant vos pions en fonction du lancé des dés et en jouant vos cartes de façon stratégique. Si toutes les cartes de la pile centrale ont été jouées, et placées sur l'autre pile, mélangez les cartes de cette dernière et placez-les face contre terre dans le porte-cartes. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ramasse ses 4 disques dans l'ordre voulu et retourne au point de départ!

COMMENT GAGNER LA PARTIE

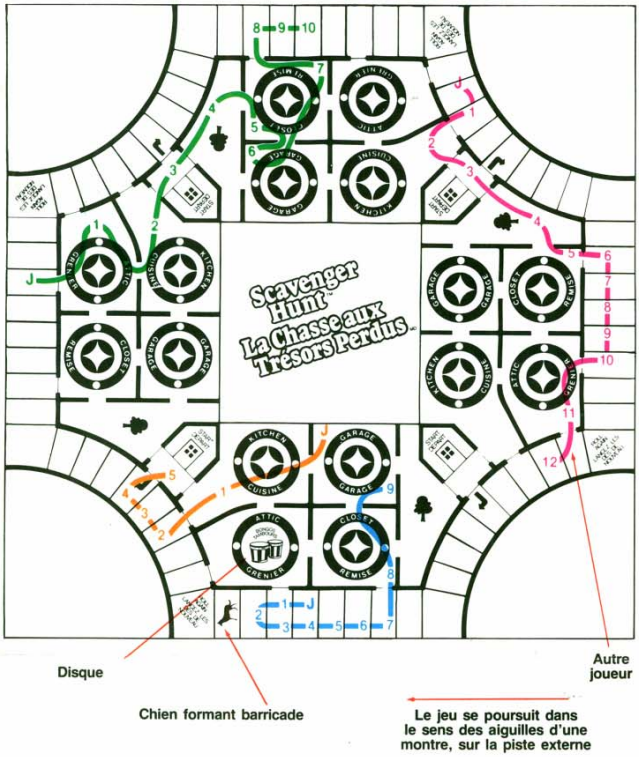
Si vous arrivez le premier à ramener votre pion à la case de DÉPART après avoir ramassé vos 4 disques dans l'ordre voulu, vous gagnerez la partie. Vous n'êtes pas tenu de pénétrer dans la case DÉPART par compte exact . . . mais la case où se trouve les disques compte pour un point du lancé des dés!

Ci-dessous un résumé des diverses possibilités durant un tour. A la page 4, il y a une illustration de 4 déplacements possibles sur la table de jeu. Grâce à ces instructions, vous jouerez une partie passionnante de Chasse aux trésors perdus . . .

RÉSUMÉ DES DIVERSES POSSIBILITÉS DURANT UN TOUR

1. Vous devez tirer une carte de la pile centrale.
2. Vous devez lancer les dés et déplacer votre pion du nombre total de cases indiqué par les dés.
3. Si, en lançant les dés, vous obtenez un chiffre double, tirez une carte supplémentaire.
4. Déplacez votre pion dans le sens des aiguilles d'une montre le long de la **piste externe blanche** ou parmi les **cases représentant une chambre ou une cour**, ou combinez les deux déplacements.
5. Si vous désirez entrer dans une case représentant une chambre ou une cour, jouez une carte de lieu correspondante.
6. Pour ramasser un disque, jouez uniquement une carte de lieu correspondante (vous ne pouvez pas jouer une carte à 4 flèches).
7. Vous pouvez jouer les cartes représentant un chien au début ou à la fin de votre tour. Placez les chiens formant barricade sur une case libre de la piste externe pour barrer la route à vos adversaires ou pour vous permettre de reculer le long de la piste externe.
8. Si vous vous posez sur une case portant l'inscription "Lancez les dés de nouveau", tirez une carte et lancez de nouveau les dés.
9. Si vous échangez des cartes appareillées contre un nouveau tour, tirez une carte et lancez de nouveau les dés.
10. Si vous jouez toutes vos cartes, tirez 5 nouvelles cartes de la pile centrale.

QUATRE DÉPLACEMENTS POSSIBLES



La figure ci-contre illustre 4 déplacements possibles, indiqués par 4 lignes de couleur différente. Ci-dessous une explication de chaque déplacement, étape par étape. Reportez-vous de l'explication à l'illustration et vice-versa pour comprendre la stratégie qui a commandé ces quatre déplacements.

Cartes et déplacements — VOIR LA LIGNE VERTE

Au début de votre tour, votre pion se trouve sur la case identifiée par un "J" (joueur) et vous avez en main une carte à 4 flèches, une carte GRENIER, une carte REMISE, une carte CUISINE et une carte COUR. Vous tirez une autre carte REMISE et obtenez "10" au lancé des dés.

ÉTAPES DES DÉPLACEMENTS	
1	Jouez la carte GRENIER et posez-vous sur la case GRENIER.
2	Jouez la carte CUISINE et posez-vous sur la case CUISINE.
3	Posez-vous sur la case qui se trouve devant DÉPART.
4	Jouez une carte COUR et posez-vous sur la case COUR.
5	Jouez une carte REMISE et posez-vous sur la case REMISE.
6	Jouez la carte à 4 flèches et posez-vous sur la case GARAGE.
7	Jouez votre dernière carte REMISE et posez-vous sur la case REMISE. (Vous avez utilisé toutes vos cartes).
8 9 10	Déplacez-vous vers la piste externe pour finir les 3 derniers déplacements correspondant au lancé des dés.

Votre tour est terminé; tirez 5 nouvelles cartes et attendez votre prochain tour pour les jouer.

DÉPLACEMENTS FORCÉS — VOIR LA LIGNE ORANGE

L'objet sur le disque que vous devez recueillir se trouve dans le GRENIER. Au début de votre tour, vous êtes sur la case GARAGE identifiée par un "J" (joueur). Vous n'avez qu'une seule carte en main et il s'agit de la carte CUISINE. Vous tirez une autre carte CUISINE et obtenez "5" au lancé des dés.

Vous avez 2 possibilités . . . choisissez A ou B:

POSSIBILITÉ A (illustrée)

ÉTAPES DES DÉPLACEMENTS	
1	Vous DEVEZ jouer la carte CUISINE et vous poser sur la case CUISINE.
2 3 4	Déplacez-vous sur la piste externe pour poursuivre votre trajet conformément au lancé des dés, même si vous vous éloignez de votre disque.
5	Posez-vous sur la case qui se trouve devant DÉPART.

Il vous reste encore une carte CUISINE en main et votre tour est terminé!

POSSIBILITÉ B (non illustrée)

1	Vous DEVEZ jouer la carte CUISINE et vous poser sur la case CUISINE.
2	Déplacez-vous sur la piste externe, d'une case seulement.
3	Jouez votre seconde carte CUISINE et posez-vous de nouveau sur la case CUISINE.
4 5	Déplacez-vous sur la piste externe de nouveau pour finir votre déplacement conformément au lancé des dés, même si vous vous éloignez de votre disque.

Votre tour est terminé; vous n'avez plus de cartes en main. Tirez 5 nouvelles cartes et attendez votre prochain tour pour les jouer.

Cartes et déplacements — VOIR LA LIGNE VIOLETTE

Au début de votre tour, votre pion se trouve sur la case identifiée par un "J" (joueur) et vous avez en main une carte REMISE, une carte CUISINE, une carte GRENIER et une carte COUR. Vous tirez une autre carte GRENIER et obtenez "12" au lancé des dés, un double "6". Vous tirez de nouveau une carte, une autre carte GRENIER. Vous procédez maintenant à vos déplacements, conformément à votre lancé des dés.

ÉTAPES DES DÉPLACEMENTS	
1	Déplacez-vous d'une case sur la piste externe.
2	Jouez la carte CUISINE et posez-vous sur la case CUISINE.
3	Posez-vous sur la case qui se trouve devant DÉPART.
4	Jouez une carte COUR et posez-vous sur la case COUR.
5	Jouez une carte REMISE et posez-vous sur la case REMISE.
6 7 8 9 10	Déplacez-vous de 5 cases sur la piste externe.
11	Jouez une carte GRENIER et posez-vous sur la case GRENIER.
12	Déplacez-vous de nouveau sur la piste externe pour finir votre trajet, conformément à votre lancé des dés . . . un autre joueur se trouve sur cette case, posez-vous par conséquent sur la case libre suivante.

Il vous reste 2 autres cartes GRENIER en main, que vous pouvez échanger contre un tour supplémentaire, si vous le désirez.

BLOQUÉ DANS LE GARAGE — VOIR LA LIGNE BLEUE

Au début de votre tour, votre pion se trouve sur la case identifiée par un "J" (joueur). Vous désirez recueillir un disque dans la case GRENIER et vous n'avez pas de carte GRENIER. Vous avez toutefois une carte REMISE et une carte GARAGE. Vous tirez une carte représentant un chien et vous obtenez "11" au lancé des dés. Suivant le nombre de points que vous avez obtenu au lancé des dés, vous pourriez aller au-delà de la case GRENIER. Par conséquent, faites ce qui suit:

ÉTAPES DES DÉPLACEMENTS	
	Tout d'abord, jouez votre carte représentant un chien et posez-le de façon à former une barricade, comme illustré. Ceci ne compte pas comme un déplacement.
1 2 3 4 5 6 7	Avancez de 2 cases sur la piste externe, rebondissez sur le chien formant barricade et reculez jusqu'à la porte de la REMISE. (Vous avez utilisé 7 points du lancé des dés).
8	Jouez la carte REMISE et posez-vous sur la case REMISE.
9	Jouez la carte GARAGE et posez-vous sur la case GARAGE.

Il vous reste encore à vous déplacer de deux cases pour finir votre tour, conformément à votre lancé des dés. Mais vous n'avez plus de cartes en main. Vous êtes "Bloqué dans le GARAGE". Votre tour est terminé. Tirez 5 nouvelles cartes et attendez votre prochain tour pour les jouer.

© 1983 Milton Bradley Canada, Inc.
Milton Bradley Canada, Inc., Mississauga, Ontario, L4T 3T1

04/83 779C431101