

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



**Exemple:** Tu as obtenu DINGO  
Annonce bien fort : **"Dingo dit... fais une grimace"**

C'est au tour des autres joueurs d'entrer en piste.



DINGO



FAIS UNE GRIMACE

### ECOUTE BIEN

Maintenant c'est à toi de jouer... Ecoute attentivement !

Si le visage dessiné sur ton tapis correspond à celui obtenu sur le dé, tu dois faire l'action annoncée.

"Qu'a annoncé l'autre joueur...? **Dingo dit ... fais une grimace"**

Tu es sur le tapis Dingo ? ... tu dois faire une grimace.

**Fais vite, tu n'as que cinq secondes !**

Si tu fais l'action annoncée dans les cinq secondes, bravo. Si tu ne la fais pas dans le temps prévu, désolé, tu es éliminé jusqu'à la prochaine partie.

Tu as fait l'action annoncée mais... Oh non ! Tu n'es pas sur le bon tapis.

Désolé, toi aussi tu es éliminé.

### MICKEY DIT

Si le dé indique Mickey, tous les joueurs doivent faire l'action annoncée.

Faites très vite car le joueur le plus lent est éliminé.

### CHANGE DE PLACE

Si l'action annoncée te demande de changer de place, choisis un autre tapis.

S'il est occupé par un joueur, il doit te laisser la place et se rendre sur ton tapis.

**REMARQUES :** S'il y a un tapis libre, tu peux te déplacer jusqu'à celui-ci, si tu préfères.

Si deux joueurs choisissent le même tapis, le premier arrivé reste, l'autre doit trouver très vite un autre tapis avant d'être éliminé.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur.

### LE GAGNANT

Le gagnant est le dernier joueur encore en jeu lorsque tous les autres ont été éliminés.

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour jeuxsoc.fr – Novembre 2008

© Disney. Jeu © 1996 Hasbro International Inc.

Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

**MB**  
JEUX 14306F0496



© Disney



Lance le dé, fais ce qu'il dit.  
Sois le dernier sur ton tapis !



## CONTENU

6 tapis Disney, 2 dés  
1 feuille d'autocollants

## BUT DU JEU

Etre le dernier joueur à rester en jeu.

## ASSEMBLAGE

La première fois que vous jouez, colle tous les autocollants personnages sur un dé, et tous les autocollants actions sur l'autre dé.

## PRÉPARATION DU JEU

Disposer les 6 tapis de couleur à différents endroits de la pièce.  
Un joueur (ou un adulte) doit lancer les dés au début de chaque tour.

## AVANT DE COMMENCER

Chaque joueur choisit un tapis et se tient debout dessus. Le tapis choisi a peu d'importance, tous les joueurs changeront de place en cours de partie. Chacun doit bien penser à regarder le personnage qui figure sur son tapis.

## LE JEU

### Lance les dés

Si tu es en charge des dés, lance-les. Sur un des dés, tu vois un personnage Disney. L'autre dé indique l'action que doivent faire les joueurs concernés.

### Personnages



MICKEY



PLUTO



DONALD



DAISY



MINNIE



DINGO

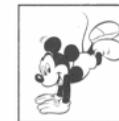
### Actions



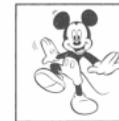
FAIS UNE GRIMACE



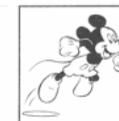
SAUTE À CLOCHE-PIED  
JUSQU'À UN AUTRE TAPIS



SAUTE COMME UN LAPIN  
JUSQU'À UN AUTRE TAPIS



TIENS-TOI SUR UNE JAMBE



SAUTE À PIEDS JOINTS  
JUSQU'À UN AUTRE TAPIS



METS TES MAINS  
SUR TA TÊTE

Annonce à voix haute ce que les dés indiquent pour que tout le monde entende.