

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

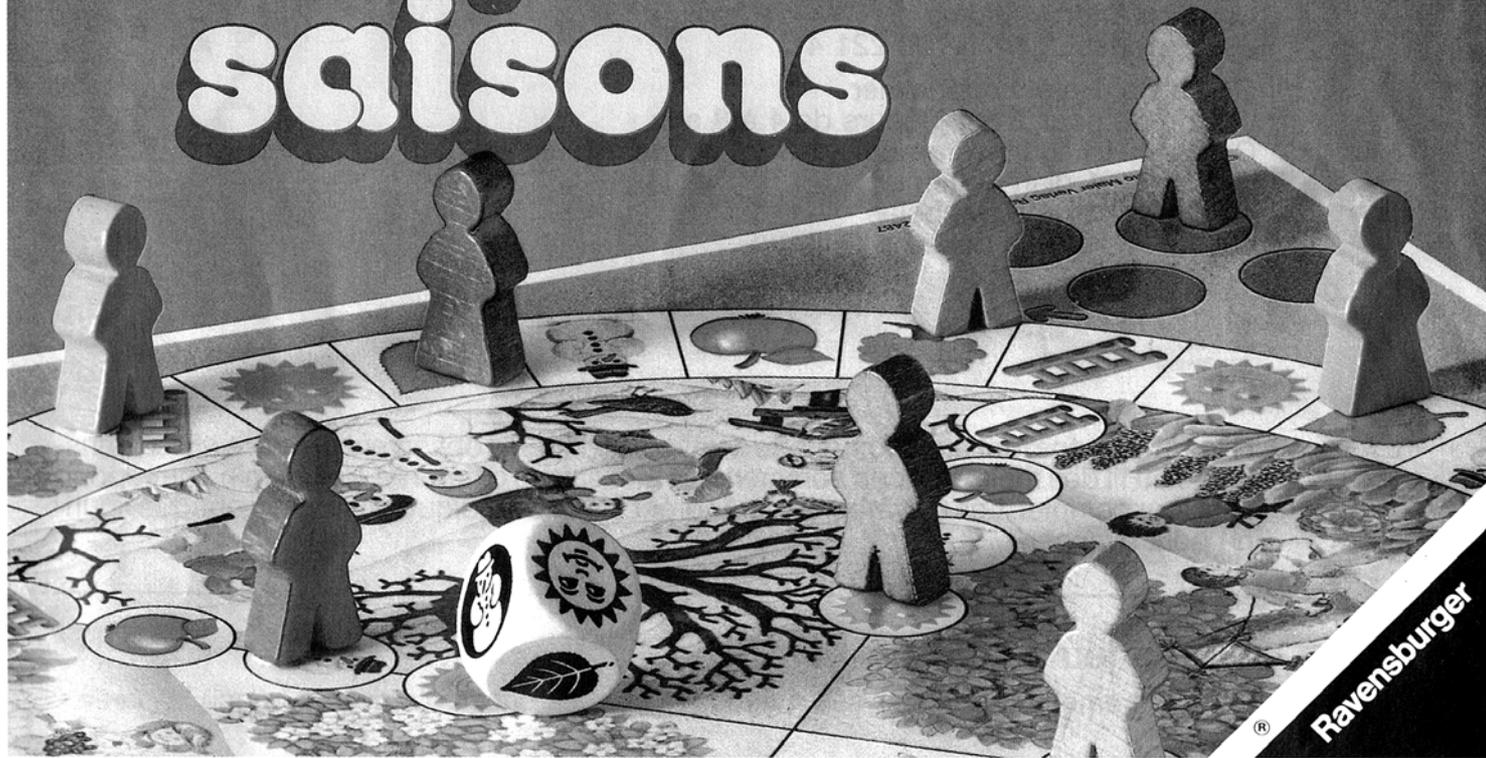
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les quatre saisons

L'arbre change
de parure
à chaque saison



Ravensburger

Les quatre saisons

L'arbre change de parure à chaque saison

Un jeu d'Andrea Makus
Jeu Ravensburger® N° 00 221 4

Graphiste: Horst Laupheimer
Jeu de dé pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans
Contenu: 16 figurines en bois de 4 couleurs différentes
1 plan de jeu
1 dé à symboles
1 règle de jeu



Filles et garçons font une promenade à travers l'année. Ils observent un arbre qui se transforme au fil des mois. Chacun commence à une saison différente. Le chemin correspond à un tour complet. Les 6 symboles qui figurent sur le dé indiquent jusqu'où chaque figurine peut avancer.

But du jeu

Celui qui amène le premier ses 4 figurines sur ses cases d'arrivée a gagné la partie.



Préparatifs

On étale le plan de jeu sur la table. Chaque joueur reçoit 4 figurines d'une couleur, 2 filles et 2 garçons.

Chacun place ses figurines sur les cases-départ de sa couleur; les cases-départ se trouvent aux 4 coins du plan de jeu.

Règle du jeu

Le plus jeune commence. Il lance le dé et place une de ses figurines sur la première case où figure le même symbole que celui du dé, en suivant le sens donné par la flèche.

Exemple: Le dé indique une échelle. Le joueur prend une de ses figurines et la met sur la première case où se trouve une échelle.

Au fur et à mesure du jeu, de plus en plus de figurines entrent sur le parcours en cercle qui ne cesse de se remplir. On peut, parmi ses figurines, faire avancer celle de son choix. Avant de déplacer une de ses figurines, le joueur doit vérifier si la case où figure le symbole joué au dé est libre. Si cette case est occupée, il doit alors déplacer une autre de ses figurines. Si toutes les cases où devraient se rendre ses figurines sont occupées, il **doit** prendre **une** de ses figurines qu'il fait avancer jusqu'à la prochaine case portant le même symbole.

Exemple: Le dé indique un bonhomme de neige. Les cases à bonhomme de neige où le joueur devrait avancer sont occupées. Le joueur choisit une de ses figurines et la place sur la prochaine case libre où figure un bonhomme de neige.

Cases d'arrivée

Chaque joueur a 4 cases d'arrivée qui sont placées l'une derrière l'autre, en face des

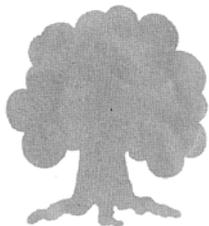


cases-départ. Elles portent des symboles comme les autres cases du jeu. Pour atteindre les cases d'arrivée, il faut jouer au dé un des symboles qui figurent sur ces cases-là. On place alors sa figurine sur la case d'arrivée portant le même symbole que celui de dé. Au cas où on ne peut plus faire avancer aucune figurine parce que toutes les autres figurines se trouvent déjà au but ou juste devant, on doit laisser passer son tour. Peut-être aura-t-on plus de chance au prochain tour!

Fin de jeu

Le gagnant est celui qui a amené le premier ses 4 figurines sur les cases d'arrivée.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Editions Ravensburger Attenschwiller, France



257225