

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

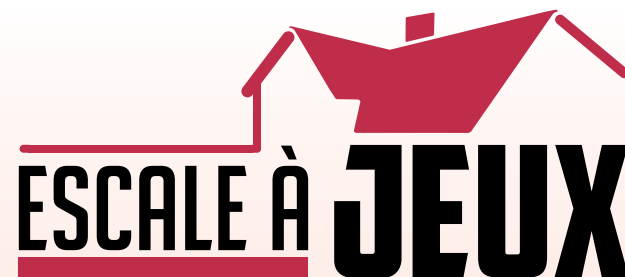
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com





6-12 ANS • 2 À 4 JOUEURS

Règle du jeu

Je ne peux plus le supporter! Cette brute de Brutus essaie de gagner le cœur de ma tendre Olive. Mais Olive est fidèle jusqu'au bout. Elle est d'ailleurs en ce moment sur le toit et me lance ses doux cœurs. Je n'ai qu'à les attraper! Hélas, Brutus et son acolyte la Sorcière essaient de me jouer leurs sales tours. Ils essaient de me pousser à l'eau pour que je manque les cœurs d'Olive. Et c'est à vous de m'aider à être plus malin qu'eux et à attraper autant de cœurs que possible.

But du jeu

A chacun son tour d'être Popeye et d'essayer d'attraper autant de cœurs que possible tout en se déplaçant sur le plateau et en évitant d'être poussé à l'eau.

Matériel

1 plateau de jeu – 2 supports plastique pour figurines imprimées recto-verso – 24 cœurs – 28 cartes – 3 dés.

Préparation

1. Posez le plateau au milieu des joueurs.
2. Enlevez avec précaution les 24 cœurs du carton prédécoupé. Placez-les, cœurs visibles, sur le grand cœur blanc situé en haut du plateau.
3. Otez avec soin les figurines Popeye et Brutus du carton prédécoupé. Pliez-les en deux et insérez-les sur les supports plastique. Placez Popeye sur la barque de **gauche** et Brutus sur la barque de **droite**. Ces deux barques symbolisent les cases "Départ".
4. Séparez les cartes "Tonneau" des cartes "Sorcière". Mélangez chaque paquet. Puis répartissez les cartes "Tonneau" sur les deux cases représentant un tonneau et les cartes "Sorcière" sur les 3 cases représentant la Sorcière.
5. Chaque joueur lance les deux dés et celui avec le plus grand total commence la partie en tant que "Popeye". Le joueur situé à sa **gauche** est "Brutus" et celui à sa **droite** est "Olive".
6. Popeye utilisera le dé blanc, Brutus le dé bleu et Olive le dé rouge.

Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 joueurs, chacun représentant tour à tour l'un des personnages.

• Jeu à 2 joueurs:

Dans ce jeu à 2 joueurs, Popeye doit aussi jeter le dé d'Olive.

• Jeu à 3 joueurs:

Chacun joue l'un des personnages

• Jeu à 4 joueurs:

Chacun des 4 joueurs restera à tour de rôle en marge du jeu.

Exemple: Première répartition des personnages

Le 1er joueur: Olive

Le 2e joueur: Popeye

Le 3e joueur: Brutus

Le 4e joueur: Attend son tour

Premier changement de dés (et de personnages)

Le 1er joueur: Attend son tour

Le 2e joueur: Olive

Le 3e joueur: Popeye

Le 4e joueur: Brutus

Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Comme vous l'avez vu, les changements de personnages s'effectuent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements sur le plateau de Popeye et Brutus

Le plateau représente la maison au bord de l'eau où Popeye et Olive habitent. Cette maison a trois étages et les appartements de Popeye et d'Olive sont sur le toit.

Les planchers et les murs de la maison délimitent les cases du plateau. Chaque pièce compte pour une case. Vous pouvez vous déplacer entre les différentes pièces et étages **uniquement** en utilisant les ouvertures dans les murs et les planchers.

Pour se déplacer il faut respecter les règles suivantes:

A – Chaque case compte pour 1 point sur le dé. (on compte 1 point pour se déplacer de la case départ sur le plateau).

B – Les escaliers sont utilisés pour monter ou descendre d'un étage à l'autre.

C – L'échelle centrale est seulement utilisée pour **descendre**.

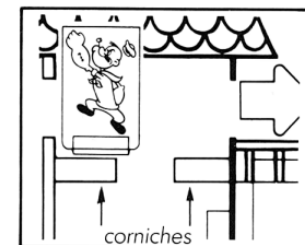
D – Popeye est le seul à pouvoir utiliser les corniches et les sorties disposées de chaque côté de la maison.

E – On peut déplacer les personnages dans toutes les directions – vers le haut, le bas, la droite et la gauche – mais jamais en diagonale.

F – Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les points de votre jet de dé.

Vous pouvez vous arrêter avant si vous le désirez.

G – Si Popeye ou Brutus est poussé à l'eau, replacez-les sur les barques "Popeye" ou "Brutus" pour recommencer.



Le jeu

Il se déroule de la façon suivante: Olive commence, suivie de Popeye et enfin Brutus.

Olive

Jetez le dé rouge 2 fois. A chaque jet, descendez un cœur vers l'étage inférieur:

- Si le chiffre indiqué par le dé est **impair**, vous descendrez un cœur sur l'une des 4 cases "Cœur" **impaires**.
- Si le chiffre indiqué par le dé est **pair**, vous descendrez un cœur sur l'une des 4 cases "Cœur" **paires**.

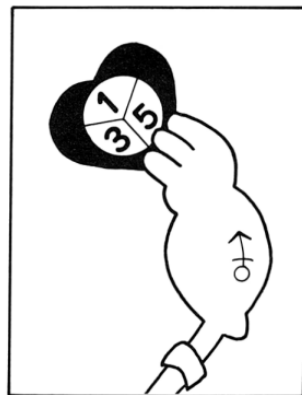
Note:

- Il n'y aura jamais plus d'un cœur à la fois de chaque côté du plateau,
- Un cœur ne peut descendre d'une case paire à une case impaire.
- Les cœurs ne peuvent être attrapés par Popeye que dans les cases "Attrapez des cœurs ici"

A chacun des tours suivants, Olive continue de descendre le **même** cœur jusqu'à ce que:

- Popeye attrape ce cœur
- ou
- Le cœur tombe à l'eau.

Olive doit alors envoyer un autre cœur du sommet de la maison.



Case "Attrapez des cœurs ici".

Popeye

Jetez le dé blanc une fois et déplacez Popeye d'un nombre de cases égal ou inférieur au chiffre indiqué sur le dé. Votre total vous donne une – ou plusieurs – des possibilités d'action suivantes:

A. Déplacez Popeye jusqu'à une case "Attrapez des cœurs ici" sur laquelle se trouve un cœur. Si vous passez par cette case, ou si vous tombez dessus, prenez le cœur et placez-le côté "Cœur" visible devant vous.

B. Déplacez Popeye sur une case "Prenez des Epinards". Retournez la première carte de la pile à côté de cette case. Vous la placerez ensuite à côté du plateau. Si elle représente une boîte d'épinards posée sur un tonneau, vous avez droit à un tour supplémentaire. Jetez le dé et jouez. Si vous tombez sur la même case que Brutus pendant ce déplacement, vous pouvez le pousser à l'eau. Ramassez alors un cœur en haut du plateau.

Mais si la carte retournée ne représente pas une boîte d'épinards posée sur un tonneau, votre tour est fini.



Case "Prenez des épinards".

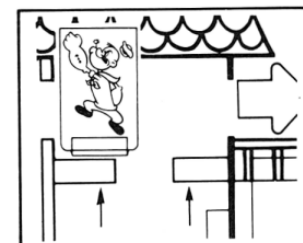
C. Déplacez Popeye sur l'une des corniches à côté d'une "Sortie" pour pouvoir:

- soit rester sur la corniche pour éviter d'être poussé à l'eau par Brutus.
- soit sauter de l'une des deux corniches dans la direction des flèches "NE STOPPEZ PAS!". Popeye doit atterrir sur le plancher juste sous la corniche.

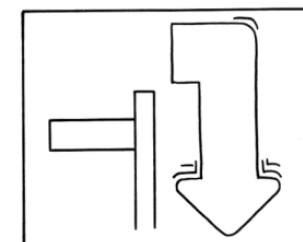
Mais pendant sa chute, il ne peut pas attraper de cœur au passage.

- soit sauter de la corniche de **droite** et frapper le punching-ball au passage. Si Brutus se trouve juste en-dessous du seau (soit sur l'échelle ou sur l'escalier central), le seau d'eau qui est directement relié au punching-ball le fera tomber à l'eau.

Ramassez alors un cœur en haut du plateau.



Corniches.

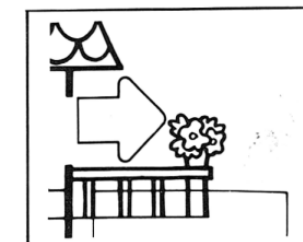
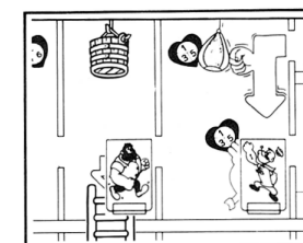


Flèche "Ne stoppez pas".

D. Déplacez Popeye sur l'une des cases "Sortie":

- Popeye peut se déplacer de l'une à l'autre des cases "Sortie" et continuer à se déplacer à condition d'avoir encore des points sur le dé. Servez-vous de ces "Sorties" quand vous le voulez, et surtout lorsque Brutus se rapproche!

NB: 1 déplacement d'une case "Sortie" à une autre compte pour 1 point sur le dé.



Case "Sortie".

Votre partie en tant que Popeye est finie quand:

- Brutus ou la Sorcière vous pousse à l'eau, ou
- Vous n'attrapez pas un cœur avant que celui-ci ne tombe à l'eau.

Dans ces deux cas, chacun passe alors son dé à son voisin de **gauche**.

- Dé blanc : Popeye
- Dé bleu : Brutus
- Dé rouge : Olive

Olive commence la partie suivante.

Brutus

Note: Brutus n'attrape pas de cœurs.

Jetez le dé bleu une fois et déplacez Brutus d'un nombre de cases égal ou inférieur au chiffre indiqué sur le dé. Pendant ce déplacement vous pouvez:

A. Essayer de poser Brutus sur la case occupée par Popeye. Si vous y arrivez, poussez Popeye à l'eau.

Chacun passe son dé à son voisin de gauche, et la partie recommence.

B. Si vous ne pouvez pas atteindre Popeye avec votre jet de dé et si Popeye n'est pas sur une corniche ou sur une case "Sortie", retournez la première carte de la pile Sorcière **au même étage que Popeye**. Posez la carte à côté du plateau. Si la Sorcière tient une bouteille, Popeye tombe à l'eau automatiquement.

Chacun passe son dé à son voisin de gauche.

Si la Sorcière a les mains vides, il n'arrive rien à Popeye et votre tour est fini.

Pour gagner

Quand il n'y a plus de cœurs en haut du plateau, le jeu est fini. Chaque joueur retourne ses cœurs et additionne les chiffres imprimés *au verso*. Le joueur avec le plus grand total a gagné.

Note: en cas d'ex-aequo, le joueur avec le plus grand nombre de cœurs gagne.



Notre Service Consommateurs se tient à votre disposition pour répondre à toutes les questions concernant ce jeu.

Miro-Meccano

118/130 Avenue Jean-Jaurès
75019 Paris

Règle du jeu © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915 USA © 1983 King Features Syndicate, Inc. © 1983 Nintendo of America, Inc. Imprimé en France.



AGES 6-12 • 2 TO 4 PLAYERS

Rules

It's all I can stand – I can stand no more! Brutus, that bully, is trying to weasel his way into the heart of me sweetie, Olive Oyl. But Olive Oyl's true blue, through and through. Why, right now she's up on the rooftop tossing her tender sweet hearts down to me. Garsh – I just got to catch them! The trouble is: Brutus and his sidekick, the Sea Hag, are up to their old tricks. They're trying to knock me into the water so's I'll miss Olive's hearts. Mates, it's up to you to help me outsmart these scalawags and catch as many hearts as I can.

Object

Everyone gets a chance to be "Popeye!" When it's your turn, try to catch as many hearts as possible while moving around the game board and avoid being knocked into the water.

Equipment

game board • 2 plastic stands with double-face movers • 24 heart winks • 28 cards • 3 dice

Set Up

1. Place the game board in the centre of the playing area.
2. Carefully remove all 24 heart winks from the perforated sheet. Place them with the heart side *face up* onto the game board in the cloud on top of the board.
3. Carefully remove the Popeye and Brutus doubleface movers from the perforated sheet. Fold each mover in half and fit them into the plastic stands. Place Popeye onto the **left** "Popeye" space, and Brutus onto the **right** "Brutus" space.
4. Separate the "Barrel" cards from the "Sea Hag" cards. Shuffle each deck. Then, evenly distribute all the "Barrel" cards onto the 2 spaces featuring a barrel, and all the "Sea Hag" cards onto the 3 spaces featuring the Sea Hag.

5. Each player rolls 2 dice once. The player who rolls the highest number begins the game as "Popeye." The player to the **left** of "Popeye" begins the game as "Brutus." The player to the **right** of "Popeye" begins the game as "Olive Oyl."
6. "Popeye" takes the white die. "Brutus" takes the blue die. "Olive Oyl" takes the red die.

Everyone will have a turn playing one of the characters.
The Fourth Player will be left out of the game for the time being.

Moves on the Board

This game board is actually the waterfront building in which Popeye and Olive Oyl live. As you can see, there are 3 levels to this building, and Popeye's and Olive Oyl's houses are up on the roof. The floors and the walls of this building make up the spaces on the game board. Each room counts as one space. You may move from room to room, and level to level through the openings in the floors and walls **only**.

The following conditions apply as you move your characters along the game board:

- A. Each space counts as one number on the die. (Moving from a "Popeye or Brutus" space onto the game board counts as 1 move.)
- B. Stairs are used to go up and down to different levels.
- C. The ladder in the centre of the game board can only be used to go **down**.
- D. Only Popeye can land on the ledges and use the balconies located at either side of the game board.
- E. You may move your characters in any direction – up, down, left, or right – but not diagonally.
- F. You do not have to take the full count of your die roll while moving your characters along the board. You may stop short of the count whenever you wish.
- G. When either Popeye or Brutus are knocked into the water, place them at either "Popeye" or "Brutus" space to begin again.

Playing

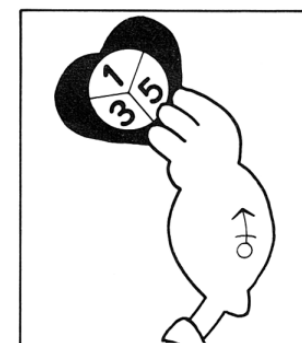
The order of turns is as follows:

"Olive Oyl" goes first, then "Popeye," and then "Brutus."

Olive Oyl

Roll the red die 2 times. Each time you roll the die, move 1 heart down to the next level. If the number you roll is **odd**, move the heart down to the next **odd** (1,3,5) space. If the number you roll is **even**, move the heart down to the next **even** (2,4,6) space. End your turn.

Note: There will never be more than 1 heart on either side of the board at one time.



On each subsequent turn, "Olive Oyl" continues to move **the same** heart down the board until:

- A. The heart is caught by Popeye.
- B. The heart falls into the water.

When either occurs, begin again by moving a new heart down from the top of the board.

Popeye

Roll the white die once and move Popeye the number of spaces equal to, or less than your roll. You may do one or, if your roll allows, all of the following as you move him along the board:

- A. Move Popeye to an odd or even space that has a heart on it. If you pass through it, or land on it, take the heart off the board and place it with the heart side **face up** in front of you.

- B. Move Popeye to a "Take Spinach" space. Turn the top card on the pile **next to that space face up**. Place the card along side the game board. If the card has a can of spinach on top of the barrel, you take an extra turn by rolling the die again and moving. If you land on the same space as Brutus on this turn, you can knock him into the water.

Collect 1 heart from the top of the board.

If the card you turn over has no spinach on top of the barrel, end your turn.

- C. Move Popeye to one of the ledges next to a balcony in order to do one of the following:

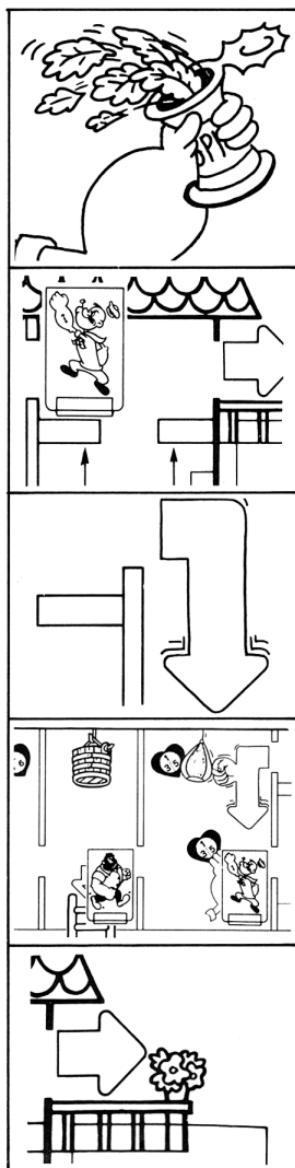
1. Stay on the ledge to avoid being knocked into the water by Brutus.
2. "Jump" off either of the ledges in the direction of the downward arrows. Popeye must land on the floor of the level directly below the ledge.

He cannot catch a Heart in mid air – Only an odd or even Space.

3. "Jump" off the *right* ledge and hit the punching bag on the way down. If Brutus is directly below, either at the steps or the ladder, the bucket attached to the punching bag will knock him into the water.

Collect 1 heart from the top of the board.

- D. Move Popeye to one of the balconies spaces in order to do the following: When Popeye lands on a balcony you may continue to move him around to the opposite balcony space, and keep moving him, if you still have moves left on your roll. Use the balconies whenever you wish – especially if Brutus is close behind!



You must end your turn as "Popeye" if one of the following things happens:

- A. Either Brutus or the Sea Hag knocks you into the water.
- B. You do not catch a heart before it falls into the water.

When either occurs, everyone passes their die to the player on their LEFT. White die = Popeye. Blue die = Brutus. Red die = Olive Oyl. "Olive Oyl" begins the next round.

Brutus

Note: Brutus does not catch hearts.

Roll the blue die once and move Brutus the number of spaces equal to, or less than your roll. You may do one of the following as you move him along the board:

- A. Try to move Brutus to the same space occupied by Popeye. If you reach him, knock Popeye into the water. **Everyone passes their die to the left.**
- B. If you are not able to reach Popeye on your roll, and if Popeye is not on a ledge or balcony space, turn over the top card in the Sea Hag pile on the same level as Popeye. Place the card along side the game board. If the Sea Hag appears with a bottle in her hand, Popeye is automatically knocked into the water. **Everyone passes their die to the left.**

If the Sea Hag appears without a bottle in her hand, nothing happens to Popeye. End your turn.

Winning

When all the hearts are gone from the top of the game board, the game ends. Each player turns over his or her hearts so that the numbers are **face up**. Everyone adds the numbers on their heart winks. The player with the highest total wins the game!

Note: In the event of a tie, the player with the most hearts wins the game.

Two-player Game

In a two-player game, the player playing "Popeye" must also roll the die for "Olive Oyl".



The Palitoy Company
Owen Street Coalville Leicester England.

Rules © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Printed in France.
© 1983 King Features Syndicate, Inc. © 1983 Nintendo of America, Inc.