

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



Dans la grande forêt de Palombie vit un animal aussi sauvage que surdoué. Jamais un chasseur n'a réussi à s'approcher de son nid pour le capturer ou le prendre en photo. Son nom :

le
MARSUPILAMI

Un jeu de société pour toute la famille, à partir de 7 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée de la partie : 30 à 40 minutes

Un jeu de Dominique EHRHARD

CONTENU

- le Marsupilami et sa queue à ressort
- 1 plateau de jeu représentant la forêt palombienne
- 3 dés spéciaux
- 16 cartes "photo"
- 4 pions "photographe"
- 1 notice

PRÉPARATION

- Coller les autocollants sur les dés (voir page 2).
 - Détacher les huit rondelles prédécoupées au centre du plateau : **le Marsupilami se déplace uniquement sur ces huit trous situés autour de son nid.** Le placer sur l'un d'eux. Sa queue doit être rétractée : le crochet, au bout de la queue, se bloque dans le dos de l'animal; une simple pression sur la tête suffit à la libérer (voir page 2).
 - Mélanger les cartes "photo" et les placer, face cachée, à côté du plateau. Retourner ensuite la première photo de la pile.
 - Choisir un photographe et le placer sur son socle. Le joueur le plus âgé est le premier à être le Marsupilami. Il est chargé de déplacer l'animal et de déclencher sa queue. Le pion "photographe" de ce joueur reste en dehors du jeu pour l'instant.
- Tous les autres joueurs placent leur pion, au choix, sur une des quatre grandes cases à l'un des coins du plateau.

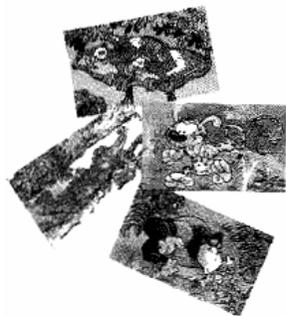
BUT DU JEU

Il s'agit d'être le premier à posséder une photo de chaque animal : l'alligator, les perroquets, Maurice le singe, sans oublier, le Marsupilami.

Le moment est venu de pénétrer dans la mystérieuse forêt palombienne...

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur situé à gauche de celui qui tient le rôle du Marsupilami commence. Il lance un ou plusieurs dés, déplace son pion et fait éventuellement une photo. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés...



LES PHOTOS

La carte "photo" retournée indique quel animal les joueurs peuvent photographier en ce moment. Pour cela, il faut se rendre sur **n'importe quel appareil photo orienté vers l'animal qui figure sur la carte retournée**. A chaque fois qu'un joueur réussit à prendre une photo, il gagne la carte et une nouvelle carte "photo" est retournée. Un joueur n'a le droit de posséder qu'une photo par animal.

LES DÉS

Pour se déplacer, un joueur peut lancer, **au choix, 1, 2 ou 3 dés**. Une fois qu'il les a lancés, il ne peut pas modifier son choix.

- Les faces **1**, **2**, **3**, **5** et **6** : le photographe ou le Marsupilami se déplace d'un nombre de cases égal à la somme des points obtenus sur les dés. Il ne peut y avoir qu'un photographe par case (sauf sur les cases départ) mais un photographe peut sauter par-dessus un autre.

- Les faces  : une nouvelle carte "photo" est retournée : le joueur a fait trop de bruit et l'animal s'est enfui.

On ne tient compte des  que si c'est un photographe qui a lancé les dés.

- Le joueur qui obtient un  avec l'un des dés commence par retourner une nouvelle photo **avant** de déplacer son pion.

exemple : le joueur a décidé de lancer les 3 dés. Il obtient **2**,  et **3**. Une nouvelle photo est retournée, puis le joueur déplace son pion de 5 cases. Attention : si c'est le Marsupilami qui joue, la photo ne change pas et l'animal se déplace de 5 cases (trous) dans un sens ou dans l'autre autour de son nid.

Tout serait simple sans...

LA QUEUE DU MARSUPILAMI

Quand arrive son tour de jeu, le joueur qui tient le rôle du Marsupilami lance un ou plusieurs dés et déplace l'animal dans le sens de son choix. Puis, il l'oriente vers un photographe imprudent et déclenche la queue. Deux possibilités se présentent alors :



1. la queue du Marsupilami n'a fait tomber aucun pion :

- le joueur reste Marsupilami.
- la queue est rétractée.
- la partie se poursuit et c'est au photographe suivant de jouer.

2. un pion a été renversé par la queue :

- le joueur auquel appartient ce photographe enlève son pion du plateau et devient Marsupilami.
- la queue est rétractée.
- le joueur qui vient de réussir ce superbe coup de queue peut faire rentrer son pion "photographe" en jeu; il se place sur une des cases de coin, relance un ou plusieurs dés et déplace son pion.

Remarques :

- A chaque fois qu'il entre en jeu, un photographe peut partir de n'importe quel coin du plateau.
- Si le Marsupilami fait tomber deux pions à la fois, seul le premier pion touché est pris en compte.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a réussi à prendre une photo de chacun des quatre animaux.

HOUBA HOUBA HOP!