

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 (Saône-et-Loire), 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



Bei Nacht und Nebel

Dans le nuit et le brouillard

Jeu Ravensburger N° 01 194 0

Auteur : **Manfred Ludwig**

Illustrations : Michael Pleez / Jean Michel Paillé

Un jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU

1 plan de jeu avec 4 plaques tournantes,
80 caches (+ 5 réserve),
4 figurines de jeu,
12 jetons jaunes,
1 règle du jeu.

Pendant une nuit noire, quelques amis ont décidé de tester leur courage. Lequel d'entre eux fera le plus vite le tour du lac de la forêt ? Dans le cône de lumière de la lampe torche apparaît le chemin. Mais attention ! Le brouillard peut tomber soudainement, et avec les hiboux qui hurlent dans la nuit, on peut facilement perdre son orientation.

BUT DU JEU

Avec sens de l'orientation, et rapidement, trouver un chemin dans la forêt. Celui qui revient le premier, après 3 tours autour du lac de la forêt, à son point de départ, a gagné !

PREPARATION

Avant la première partie, les quatre plaques tournantes doivent être installées (voir le dessin) Elles resteront fixées après le jeu. Avant le début du jeu, on met les caches sur les trous du plateau de jeu, de sorte que personne ne puisse voir où se trouvent les couleurs. Chaque joueur choisit un pion et le place sur sa case de départ. En plus, chacun reçoit 3 jetons jaunes. Toutes les plaques tournantes sont maintenant tournées aléatoirement puis calées en face d'une marque. Vous êtes prêts à jouer.

REGLE DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence. Il prend son pion et le pose sur une case voisine de son choix reliée à sa case de départ. Il repousse toujours le cache de la case atteinte vers la case de départ :

Le trou découvert peut montrer trois couleurs différentes :

- Si sous le cache se trouve une case grise, le chemin est libre. Le joueur rejoue immédiatement et découvre une autre case qu'il peut atteindre depuis la case où il est actuellement, en repoussant à chaque fois le cache sur la case qu'il vient de quitter, etc.
- S'il atterrit sur une case blanche, il est un peu gêné par le brouillard. Il doit rester sur place et ne pourra repartir qu'à son prochain tour de jouer.
- S'il atterrit sur une case rouge, il est complètement perdu ! Il doit s'arrêter pour faire le point et passera également sur place son prochain tour.

Les joueurs se succèdent dans le sens horaire.

Les pions des autres joueurs font obstacle. On ne peut pas les sauter et ils doivent être contournés.

Après chaque tour autour du lac, les joueurs doivent aller sur leur case de départ. Lorsqu'un joueur arrive sur sa case de départ, il s'arrête là jusqu'au prochain tour et rend un jeton.

FIN DE LA PARTIE

Celui qui a fait trois fois le tour du lac et a rendu tous ses jetons gagne la partie.

TRUCS ET ASTUCES

Les caches doivent être remis précisément lorsqu'ils sont repoussés sur un trou, afin que personne ne puisse voir, quel type de case se dissimule dessous. Il est très important d'observer et d'essayer de retenir les chemins gris et les cases blanches et rouges. Les plaques ne sont plus tournées au cours du jeu. Celui qui cherche encore plus de fun peut aussi introduire la règle suivante : celui qui tombe sur un champ rouge, doit retourner à sa case de départ et repartir de là bas.

