

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**

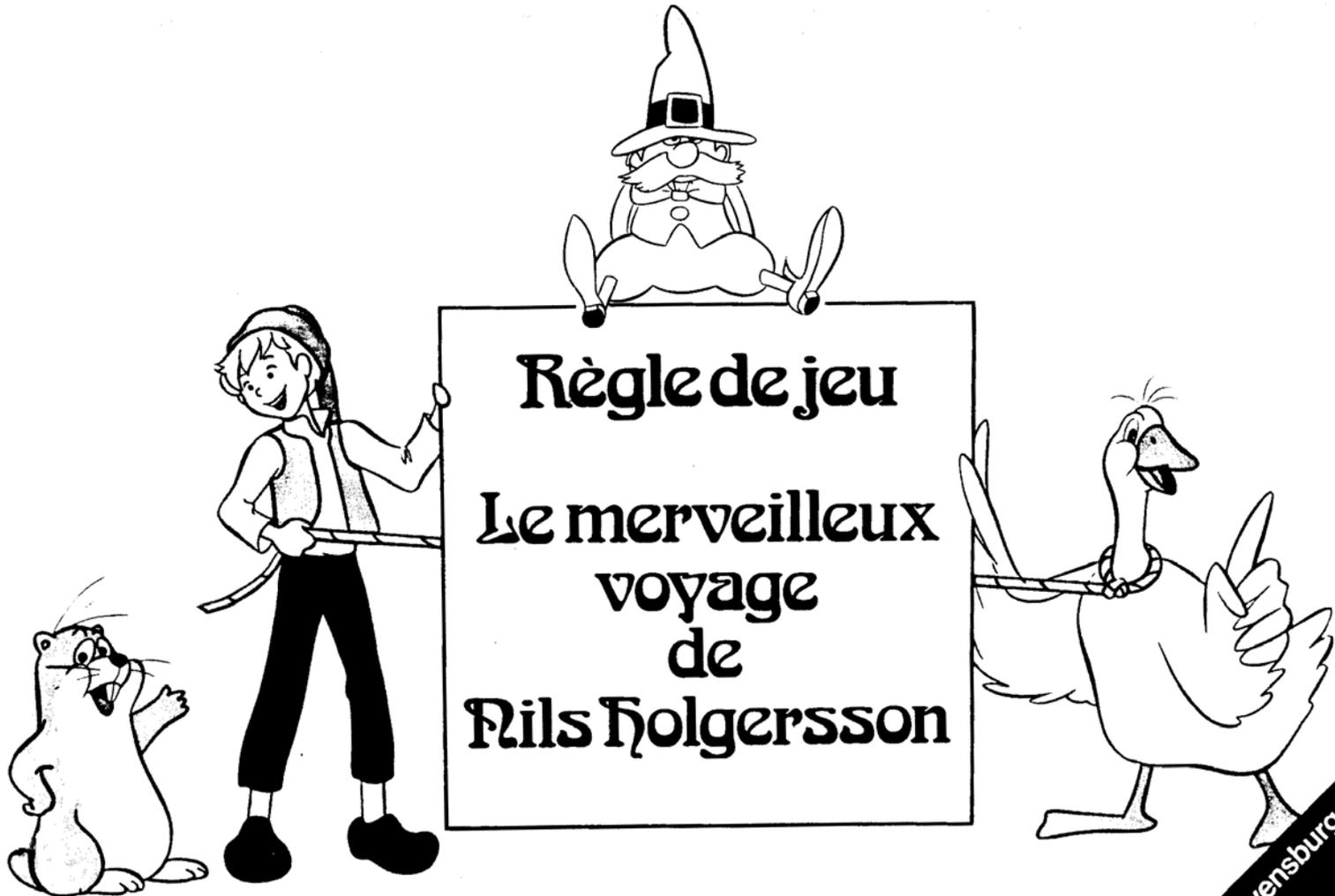
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com







Déroulement du jeu

- 1- Choisis l'une des cartes «AVENTURE» disposées sur le dessus des 2 ou 3 tas, annonce-la, mais ne la prends pas. Laisse-la sur le paquet car d'autres joueurs pourront choisir de faire le même parcours: le plus rapide gagnera alors la carte.
- 2- Cherche le chemin le plus rapide pour te rendre à la case correspondant à la carte «AVENTURE» que tu viens d'annoncer.
- 3- Lance les dés, additionne les chiffres et avance ton pion du nombre de points obtenus, en direction de la case correspondant à la carte «AVENTURE» choisie.

Remarques:

- * Tu ne dois jamais repartir en sens inverse.
 - * Pour avancer ton pion du nombre de points indiqué sur les dés les cases «AVENTURE» comme les cases rondes bleues et blanches valent 1 point.
 - * Tu peux te placer sur une case déjà occupée par un autre pion.
- 4- Lorsque tu atteins ou dépasses la case représentant la carte «AVENTURE» choisie, tu gagnes cette carte «AVENTURE» que tu retires du paquet, tu l'additionneras en fin de partie.



- 5- Si ton pion s'arrête sur une case bleue, tu prends une carte «EVENEMENT» et tu suis immédiatement les indications portées sur celle-ci. Repose-la ensuite à l'envers sous le tas.

Les pièges de smirre le renard

En général, évite le plus possible le renard le long du parcours, car à chaque rencontre, il te créera des ennuis.

Lorsque les dés sont lancés et que le renard apparait sur l'une des faces, il faut déplacer le pion «renard» de la façon suivante:

* Si vous êtes 2 ou 3 joueurs

- avance ton pion d'autant de cases que l'indique le dé
- Puis déplace le pion «renard» sur une case de ton choix pour gêner l'un de tes adversaires de l'une des 3 manières ci-dessous.

* Si vous êtes 4, 5 ou 6 joueurs

- Ne bouge pas ton pion.
- Avance uniquement le pion «renard» d'autant de cases que l'indique le dé pour gêner l'un de tes adversaires de l'une des 3 manières ci-dessous:

- a) Tu peux barrer le chemin d'un joueur en posant le pion «renard» devant la case où est situé son propre pion. Le joueur devra alors, quand son tour viendra, changer de direction



Le merveilleux voyage de Nils Holgersson

Grâce à ce jeu, revis d'une aventure à l'autre le merveilleux voyage que NILS HOLGERSSON fit avec les oies sauvages, et durant lequel il déjoua les nombreux pièges tendus par le méchant renard SMIRRE.

Jeu Ravensburger® N° 601 5 448 1
Auteur : Wolfgang Kramer
Design: Merchandising München
Licence: Merchandising München

Matériel de jeu:

- 1 plan de jeu
- 6 pions de couleur
- 1 pion «renard»
- 1 dé
- 1 dé avec 2 faces représentant SMIRRE le renard
- 25 cartes «AVENTURE» numérotées
(chacune d'elles reprend une image du plan de jeu)
- 20 cartes «EVENEMENT» représentant NILS et son
compagnon le hamster
- 1 règle de jeu



But du jeu

Durant le parcours, essaie de gagner autant de cartes «AVENTURE» que possible en évitant les obstacles que SMIRRE le renard dresse sur ton passage.

Les cartes «EVENEMENT», avec un peu de chance, te faciliteront la tâche.

Préparation du jeu

- 1- Mélange les cartes «EVENEMENT», retourne les à l'envers, et fais-en 1 seul tas.
- 2- Mélange les cartes «AVENTURE» et pose - les à l'endroit,
 - en 2 tas, si vous êtes 2 à 3 joueurs,
 - en 3 tas, si vous êtes 4 à 6 joueurs,(**Attention:** la carte «AVENTURE» N° 1 ne doit jamais se trouver sur le dessus, en début de partie; si cela arrivait, tu remélanges).
- 3- Pose le pion «renard» sur la case 14, «Terrier de SMIRRE».
- 4- Fais choisir un pion de couleur à chaque joueur qui le pose ensuite sur la case départ n° 1, «La Ferme des parents de NILS».
- 5- A tour de rôle, chaque joueur jette les dés; celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie.



ou attendre qu'un autre joueur déplace le pion «renard», car il est interdit de passer par dessus le pion «renard», ou de reculer.

- b) Tu peux «assiéger» une case «AVENTURE» convoitée par l'un de tes adversaires en posant le pion «renard» sur celle-ci. Tant qu'il ne sera pas déplacé, la case «AVENTURE» ne pourra être gagnée par un joueur.
- c) Tu peux placer le pion «renard» sur l'une des cases où est déjà posé le pion d'un de tes adversaires afin de l'envoyer en prison dans le terrier de SMIRRE, (case 14), jusqu'au prochain tour.

Remarque: Si en jouant, ton pion s'arrête sur l'une des cases où est placé le pion «renard» tu vas immédiatement en prison jusqu'au prochain tour.

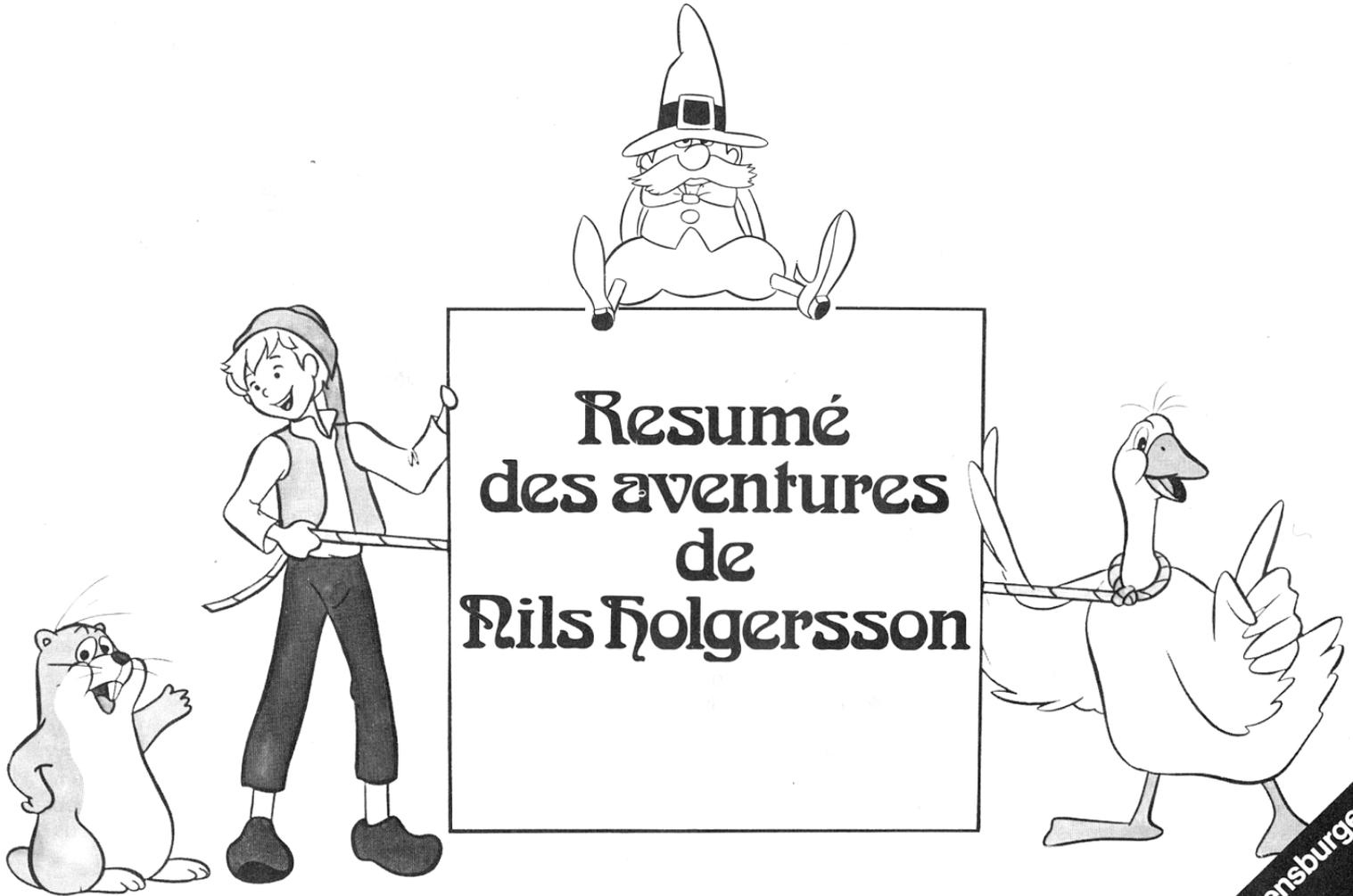
Fin de partie

La partie est terminée, lorsque toutes les cartes «AVENTURE» ont été retirées par les joueurs; le gagnant étant celui qui a le plus de cartes «AVENTURE».

- © 1982 by Merchandising München KG
- © 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France





**Resumé
des aventures
de
Nils Holgersson**

Resumé des aventures de Nils Holgersson



Case 1: LA FERME DES PARENTS DE NILS

NILS HOLGERSSON est un petit garçon très polisson. Il vit avec ses parents dans une ferme en SUEDE. Il passe son temps à faire de mauvaises plaisanteries à ses parents, aux autres enfants et surtout aux animaux. Un jour, il attrape un lutin dans son filet; ce dernier furieux transforme NILS et son ami le hamster QUENOTTE en lutin.

Ils se retrouvent donc aussi petits que le lutin et à son étonnement, NILS peut comprendre le langage des animaux. Un vol d'oies sauvages passe alors au dessus de la ferme et il entend leur appel: «Viens avec nous en LAPONIE». MARTIN, le jars apprivoisé de la ferme, qui lui aussi les entend, s'élançe pour les rejoindre; NILS et QUENOTTE essaient de le retenir, mais ils sont beaucoup trop petits et ils sont emportés avec MARTIN dans les airs. Alors commence pour les trois amis un voyage passionnant avec les oies sauvages.

AKKA, l'oie sauvage qui conduit la bande n'est pas très contente quand MARTIN, ce jars «lourdaud» vient se joindre à elles; elle le lui fait remarquer. Le soir venu, NILS tente de consoler MARTIN et s'aperçoit avec étonnement que pour la première fois de sa vie, il a pitié d'un animal. Il en est tellement surpris qu'il ne peut s'endormir et voit alors un renard qui s'approche et vole une oie sauvage. Courageusement, il poursuit le renard et réussit à lui faire lâcher prise. A partir de ce jour, toutes les oies sont les amies de NILS, mais SMIRRE le renard, qui fait peur à tous les autres animaux, devient son ennemi.

Case 2: NILS ET LES ECUREUILS

NILS entend l'appel au secours d'un écureuil. L'animal est enfermé dans une cage à la ferme. NILS et QUENOTTE essaient de le libérer, mais n'y parviennent pas. Ils décident alors de lui amener ses petits qui sont restés dans leur nid au fond de la forêt; SMIRRE le renard les guette, et les oies sauvages doivent leur venir en aide pour leur permettre de réussir.

Case 3: LA CAPTURE DE MARTIN LE JARS

Au bord d'une rivière, NILS et QUENOTTE voient deux garçons en train de pêcher. Nos deux amis, affamés, essaient de s'approcher de leur panier plein de bonnes choses, mais les garçons s'en aperçoivent. MARTIN le jars vole à leur secours cependant il n'est pas aussi rapide qu'une oie sauvage et les enfants l'attrapent.



Case 4: MARTIN LE JARS AU CHATEAU

Les deux garçons emmènent MARTIN le jars au château. Sa vie va t-elle se terminer dans la casserole du cuisinier? Comment NILS et QUENOTTE peuvent-ils l'aider? De nombreux écoliers se précipitent vers les cuisines du château pour voir le spectacle, NILS et QUENOTTE profitent de cette bousculade pour fuir avec MARTIN par la fenêtre.

Case 5:
LE DEFI

Deux oies sauvages n'aiment pas MARTIN le jars. Elles lui lancent un défi. Il doit leur prouver son adresse en plongeant, volant, courant et sautant. Ces dernières ont compté sans NILS qui aide MARTIN à relever ce défi.

Case 6:
LE LUTIN

Un jour Madame EMILIA la cigogne amène le lutin auprès des oies sauvages. NILS entend mal la conversation qu'il a avec AKKA, mais comprend que le lutin, bien que toujours fâché contre lui, lui donnera bientôt une chance de redevenir un vrai petit garçon.

Case 7:
LE CHATEAU

Une bande de rats gris attaque le château. NILS accompagne les oies au château pour porter secours au rat noir, mais ils se trompent de chemin et sont alors encerclés par les attaquants. «Joue leur un air» lui crient les oies en lui donnant une flûte enchantée. NILS joue une vieille chanson, et miracle, les rats gris commencent à danser et le suivent aveuglément à travers la campagne.



Case 8:
LA FETE SUR LA MONTAGNE KULLABERG

Une fois par an, à l'occasion de la journée pour la paix, tous les animaux se réunissent sur la montagne KULLABERG. Ce jour là, tous les animaux font la paix, s'amuse et dansent. Or SMIRRE le renard manque à sa parole et attrape une oie sauvage; il est alors condamné à ne plus jamais participer à la fête sur la montagne KULLABERG.

Case 9:
L'ATTAQUE PRES DE LA RIVIERE

SMIRRE le renard ne pense maintenant qu'à sa vengeance surtout envers NILS. Lorsque les oies sauvages ont fait fausse route et s'arrêtent près de la rivière, SMIRRE essaie de les approcher pour en saisir une. Une martre l'aide à traverser la rivière, mais NILS est vigilant et empêche le méchant animal de réussir. Furieux SMIRRE tente une nouvelle ruse en promettant à AKKA de ne plus s'attaquer aux oies sauvages à condition qu'elles lui livrent NILS. AKKA refuse catégoriquement. NILS est très content de cette preuve d'amitié.

Case 10:
LA TOUR DE L'EGLISE

Un soir les oies sauvages s'arrêtent sur la tour d'une église. NILS et QUENOTTE ne peuvent pas dormir et se promènent dans la ville où ils découvrent des choses invraisemblables: une statue en fer les poursuit, une figure en bois sculptée s'anime et ils se retrouvent dans le musée de la Marine. Ils se réfugient dans un petit bateau et se trouvent en difficulté sur la mer; mais heureusement à l'aube le cauchemar se termine et tout redevient normal.

Case 11:

MARTIN le jars et FINDUVET l'oie sauvage

MARTIN le jars a un secret; il apporte de la nourriture à FINDUVET, une belle oie ayant dû s'arrêter dans un moulin abandonné car elle a une aile déboîtée. NILS, curieux découvre le secret et vient porter secours à FINDUVET. Il remet l'aile en place, mais FINDUVET s'évanouit sous la douleur; NILS s'enfuit de peur de l'avoir tuée. Mais le lendemain FINDUVET est guérie et tous peuvent reprendre leur voyage.

**Case 12:**

LA GROTTTE DU ROCHER

Pendant une tempête, les oies sauvages trouvent refuge dans une grotte. A l'intérieur, des moutons, serrés les uns contre les autres, tellement ils ont peur, parlent des renards qui chaque nuit attrapent un de leurs amis. NILS leur redonne courage en leur expliquant comment se défendre. La nuit venue, les renards s'approchent mais grâce au conseil de NILS les moutons réussissent à les mettre en fuite.

Case 13:

LA CITE ENGLOUTIE

NILS et QUENOTTE ont trouvé une pièce de monnaie sur la plage. En jouant avec, une ville entière surgit des flots. «Cette ville réapparaît un court instant tous les 100 ans» leur signale un petit garçon, et vous pouvez la délivrer grâce à une pièce de monnaie. NILS et QUENOTTE cherche alors la pièce avec laquelle ils viennent de jouer, mais elle reste introuvable et la cité disparaît à nouveau dans la mer.

Case 14:

LE TERRIER DE SMIRRE LE RENARD

SMIRRE est amoureux de la belle renarde TULIPE. Un jour celle-ci est attaquée par un loup, SMIRRE lui porte immédiatement secours. TULIPE, impressionnée par son courage accepte de l'épouser. Afin de fonder une famille, ils aménagent un joli terrier.

Case 15:

SAUVETAGE SUR LA GLACE

Sans le vouloir, NILS vexe la sorcière des vents. Furieuse celle-ci déclenche une tempête dans le pays. NILS aperçoit alors deux enfants en danger sur le lac; il présente ses excuses à la sorcière, qui au fond a très bon coeur, et arrête la tempête; les enfants sont sauvés.

Case 16:

LE ZOO

NILS apprend la triste histoire de l'aigle GORGO élevé il y a bien des années par AKKA, et qui est maintenant prisonnier dans un zoo. NILS veut l'aider et réussit après beaucoup de difficultés à ouvrir la porte de sa cage. Heureux et plein de gratitude, GORGO l'aigle s'envole vers la liberté.



Case 17:
LE FEU DANS LA FORET

NILS aura, à son tour, besoin de l'aide de GORGO l'aigle pour sauver PETER le hamster prisonnier des flammes au milieu de la forêt en feu.

Case 18:
QUENOTTE ET PETER LES HAMSTERS

Pour le remercier de ce sauvetage de dernière minute, PETER montre à son ami QUENOTTE un endroit où l'on trouve des fruits merveilleux.



Case 19:
LE LAC DES OISEAUX

Pour se reposer, les oies sauvages s'arrêtent près d'un lac très connu, mais SMIRRE le renard qui connaît lui aussi ce lieu de repos les poursuit. NILS est toujours là, et peut avertir AKKA juste à temps pour chasser le méchant renard.

Case 20:
LA LIBERTE POUR POIL-GRIS LE FAON

Une biche est venue voir AKKA pour lui raconter ses maheurs; son fils POIL-GRIS est attaché dans un enclos. NILS a une idée pour le sauver; il demande aux souris de ronger la corde avec laquelle on l'a attaché. Libéré POIL-GRIS s'en va, mais il est poursuivi par le fermier et doit sauter de l'autre côté du ravin.

Case 21:
LA MANSARDE

Arrivés dans une ville, NILS et QUENOTTE sont accueillis par MARCO un étudiant qui leur offre quelque chose à manger. Soudain le vent se lève et le manuscrit de MARCO représentant des semaines de travail s'envole. NILS et QUENOTTE appellent les oies sauvages qui rattrapent toutes les feuilles et les rapportent à MARCO.

Case 22:
LE REVE

Nos amis ne sont plus très loin de la LAPONIE. L'aigle GORGO raconte à NILS une invraisemblable histoire: «Le soleil et le vent glacé se disputent pour régner sur la LAPONIE»; NILS croit alors voir le soleil et le vent se disputer et terrifié, il veut intervenir; mais QUENOTTE le secoue et le réveille, heureusement ce n'était qu'un mauvais rêve.

Case 23:
LA CASCADE

Enfin, le petit groupe arrive dans les montagnes. Comme l'eau est claire et propre ici! SMIRRE le renard, toujours à la poursuite des oies sauvages ne peut résister à l'envie de prendre un bain. Mais les autres animaux l'observent et se moquent de lui. Le pauvre SMIRRE a honte!



Case 24:**LE CHATEAU DES CYGNES**

Une triste nouvelle appelle les oies sauvages au château des cygnes. Lors d'une tempête, les cygnes ont perdu tous leurs oeufs. Arrivé au château, MARTIN le jars se dispute avec les cygnes et soudain une bagarre générale éclate. NILS a beaucoup à faire pour apaiser cette querelle, chasser SMIRRE et chercher les oeufs perdus.

Case 25:**LE TRESOR**

Des corneilles ont trouvé un pôt rempli de pièces d'or, mais elles ne peuvent pas l'ouvrir. SMIRRE le renard leur suggère de faire appel au petit NILS si intelligent, mais comme récompense pour leur avoir donné cette idée, il demande qu'elles lui remettent NILS. Les corneilles acceptent le marché. NILS réussit à ouvrir le pôt et BATAKI la corneille l'emmène chez SMIRRE; NILS comprend le piège que lui a tendu SMIRRE et l'explique aux corneilles, qui furieuses bombardent le renard de pièces d'or.

© 1982 by Merchandising München KG

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France



®

Ravensburger

250840