

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Vas-y, Médor (SELECTA – s.d.)

Jeu de course au trésor aux dés

2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

Contenu (tout en bois sauf la règle)

4 planches formant le plan de jeu

1 dé à couleurs (bleu rouge jaune vert blanc blanc)

1 dé à points (1 1 2 2 3 rien)

4 chiens

1 règle de jeu

But du jeu

Faire parvenir le plus de chiens possible au savoureux saucisson qui est le but.

Pour commencer

Placer les 4 planches bord à bord (début = 4 cases ; fin = maisons)

Placer les 4 chiens sur les 4 cases.

Le jeu

Les 4 chiens appartiennent à tous en commun.

Il n'y a personne, par exemple, qui ne possède que le chien rouge.

C'est le premier qui obtient un nombre un avec le dé qui a le droit de commencer.

Celui dont c'est le tour prend les 2 dés et les jette.

Le dé à couleurs indique quel chien le joueur peut avancer. Les 2 côtés blancs du dé à couleurs signifient qu'il faut laisser passer un tour !

Le dé à points indique de combien de cases le joueur peut avancer avec le chien.

Si par exemple, le joueur obtient la couleur Jaune et le chiffre Un, il peut avancer le chien jaune d'une case.

Puis c'est au tour du suivant. Et ainsi de suite à tour de rôle, jusqu'à ce que tous les chiens soient parvenus au saucisson.

Sur une case, la place ne suffit malheureusement que pour 3 chiens, sinon ils tomberaient de la planche à jouer. Mais si le 4^e chien y arrive aussi, il peut avancer tout de suite d'une case supplémentaire. Ainsi, on évite la bousculade.

Si un chien atteint la saucisse, le joueur qui a réalisé ce coup, le retire de la planche à jouer et le met devant lui. Il n'est pas obligé d'atteindre exactement la case du but.

Par contre, celui à qui le dé indique la couleur d'un chien déjà arrivé au but doit passer un tour.

Le jeu est terminé quand tous les chiens sont arrivés au but. Le gagnant est celui qui, à la fin, a fait parvenir le plus de chiens au but.

Autre règle : lorsque les chiens ont atteint le saucisson, on les remet sur leur case de départ et ils continuent à jouer. Cela jusqu'à ce qu'un des joueurs soit arrivé à faire parvenir 4 chiens au but.

Dans ce cas, il faut bien retenir qui a fait parvenir quel chien.