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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









JOUETS RECYCLÉS

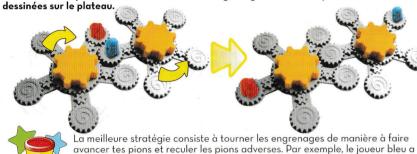
Choisis l'un des pions adverses qui ne se trouve pas en sécurité sur une mollette. Attrape le Crabouill'Tout et aplatis-le complètement! Mets ensuite ce jouet dans la poubelle de recyclage. Si tu te retrouves à cours de pâte PLAY-DOH pour façonner tes pions, utilise la pâte de la poubelle.



POUR TOURNER LES ENGRENAGES

Lors de ton tour, tu peux faire bouger les pions qui se trouvent sur cette zone. Tourne alors la molette de l'un des engrenages dans la direction de ton choix, autant que tu veux. Cela fera bouger tous les engrenages du plateau de jeu, et tous les pions qui se trouvent sur un engrenage vont bouger gussi!

Assure-toi de repositionner correctement les engrenages dans les empreintes



pu faire avancer son M. Patate et en même temps, faire reculer le camion

LE GAGNANT

Le premier joueur à atteindre le pot Play-Doh de la ligne d'arrivée avec deux de ses jouets a gagné la partie!

Pour finir complètement le jeu, il faut ranger les deux jouets gagnants dans le paquet cadeau!

RÈGLES POUR LES PLUS PETITS

Au lieu de devoir amener deux jouets jusqu'à la ligne d'arrivée, les plus petits peuvent gagner dès qu'ils auront réussi à amener un seul de leurs jouets en bout de chaine de montage.

À COURS DE PÂTE À MODELER PLAY-DOH?

Chuck rouge de son adversaire.

Retrouve la pâte à modeler PLAY-DOH dans les magasins près de chez toi.

RANGEMENT DU JEU

Retire les jouets en pâte à modeler et les boîtes du plateau de jeu, remets la pâte à modeler PLAY-DOH dans les pots et referme correctement les couvercles. Pour ranger ton jeu dans la boîte, retire délicatement tous les engrenages du plateau de jeu. Tu peux laisser les molettes sur les engrenages, mais lors de ta prochaine partie tu devras les retirer pour refixer les engrenages sur le plateau de jeu.

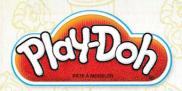
© 2010 Hasbro, Tous droits réservés, Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email: conso@hasbro.fr Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar, Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

Pâte à modeler. N'est pas destinée à être mangée. Le résultat des moulages dépend de l'âge et du niveau de dextérité de l'enfant.

À L'ATTENTION DES PARENTS : CONTIENT DU BLÉ. NON TOXIQUE.







RÈGLE DU JEU

Contient: · 1 plateau de jeu · 4 pots de pâte à modeler PLAY-DOH · 4 engrenages en plastique gris avec bases et molettes jaunes • 1 plateau de roulette avec base et flèche • 4 moules à jouets (un M. Patate, un camion Chuck, un Petit Poney et un pot PLAY-DOH) •1 outil Crabouill'Tout •1 poubelle de recyclage •1 paquet cadeau •1 rèale du jeu.

Le montage nécessite l'aide d'un adulte

BUT DU JEU

Conduis tes jouets en pâte Play-Doh jusqu'au paquet cadeau, au bout de la chaine de fabrication des jouets. Amuse-toi à tourner les engrenages dans tous les sens... mais attention au Crabouill'Tout! Pour gagner : sois le premier à emballer deux de tes jouets dans le paquet cadeau!

MONTAGE



MONTAGE DES PIÈCES DE JEU

Retire les pièces de jeu des planches en carton et des emballages plastiques. Jette les déchets à la poubelle. Détache délicatement la base et la flèche de la roulette ainsi que les moules à jouets des cadres en plastique. Si besoin, utilise une lime ou du papier de verre pour retirer l'excès de plastique des pièces de jeu.

MONTAGE DE LA ROULETTE



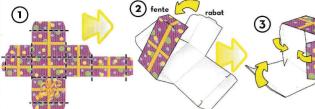
MONTAGE DES MOULES À JOUETS



MONTAGE DU PAQUET CADEAU ET DE LA POUBELLE DE RECYCLAGE

Plie et assemble le paquet cadeau comme indiqué ci-dessous. Fais ensuite de même pour la poubelle de recyclage.

Remarque: La poubelle de recyclage n'a pas de couvercle.



Plie suivant les pointillés.

Forme une boîte avec les côtés les plus longs, insère le rabat dans la fente

Replie vers l'intérieur les rabats du dessous, puis replie le fond et referme.

MISE EN PLACE

FIXATION DES ENGRENAGES SUR LE PLATEAU DE JEU

Fixe chacun des quatre engrenages au plateau de jeu comme indiqué ci-dessous. Puis positionne-les selon leur empreinte sur le plateau.



Fixe une base, tige vers le haut, sous un trou du plateau de jeu.



Clippe par-dessus un engrenage, le côté avec les dessins vers le haut. Assure-toi que la tige de la base est bien centrée et fixée dans l'engrenage.



Ensuite, clippe une molette jaune sur l'engrenage

FABRIQUE TES JOUETS!

Choisis un moule à jouets et n'importe quelle couleur de pâte à modeler Play-Doh. Façonne ensuite chaque jouet comme indiqué ci-dessous. Remets l'excès de pâte à modeler dans le pot et referme le couvercle. Commence la partie avec deux jouets sur le plateau.



Mets un petit bout de pâte PLAY-DOH dans le moule ouvert.



Referme le moule et presse fermement.



Retire délicatement ton jouet en pâte à modeler du moule. Retire l'excès de pâte et remets-la dans le pot.



Jouets supplémentaires : Tu peux mettre autant de jouets que tu veux sur le plateau de jeu. Alors n'hésite pas à en fabriquer plusieurs! Tu auras également besoin de jouets supplémentaires pour remplacer les pions que tes adversaires aplatiront et qui se retrouveront au recyclage.

COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence. Continuez ensuite à jouer à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre

Lors de ton tour : Fais tourner la roulette et suis les rèales décrites ci-dessous. Ton tour est





nombre de cases indiaué

par la roulette.



Ecrabouille et envois au recyclage l'un des jouets de tes adversaires!



Fais tourner les engrenages et observe le déplacement des pions!

CASES DU PLATEAU

Déplace tes pions d'une case à une autre tout au long de la chaîne de fabrication des jouets, en direction du pot de pâte PLAY-DOH situé en bout de chaîne. Si tu atterris sur une case déjà occupée par un autre pion, passe par-dessus et pose ton pion sur la prochaine case disponible. Toutes les cases sur lesquelles ton pion peut atterrir sont décrites ci-dessous.



Liane de départ : Tous les pions prennent le départ à cet endroit.





Cases rouges et flèche verte: Si ton pion atterrit sur une de ces cases, ton tour est terminé.



Flèche raccourci : Si tu es suffisamment chanceux pour atterrir sur cette case, glisse à travers le tube et va directement jusqu'aux engrenages!



Cases engrenages: Chaque engrenage a cing cases. Tu peux te déplacer d'une case engrenage vers n'importe qu'elle autre case engrenage adjacente. Voir DÉPLACEMENT SUR LES ENGRENAGES pour connaître les déplacements autorisés et interdits sur les cases engrenages.



Cases molettes: Si ton pion atterrit sur la case jaune, au centre d'un engrenage, il est protégé. Il ne peut en aucun cas être écrabouillé par le Crabouill'Tout!



Ligne d'arrivée : Tu dois atteindre la case ligne d'arrivée, représentée par le pot Play-Doh en bout de chaine de montage, pour pouvoir mettre ton jouet dans le paquet cadeau. Tu n'es pas obligé d'obtenir de la roulette le chiffre exact pour tomber pile sur la case liane d'arrivée.

DÉPLACEMENT SUR LES ENGRENAGES

Déplacer tes pions à travers les engrenages est facile! Assure-toi seulement de te déplacer sur des cases adjacentes.



Par exemple, le pion bleu peut se déplacer sur n'importe quelle case directement à côté de lui. Mais il ne peut pas aller sur les cases 🏋 car elles sont bien trop loin!