

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# La PANTHÈRE ROSE

Ce jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs contient :

- 1 plateau de jeu muni de 26 trous
- 16 socles pour 16 figurines composées de 4 personnages différents
- 16 couvercles

Le but du jeu est d'amener le plus possible de ses figurines au bout de la piste en évitant de tomber dans les trous tout en essayant d'y pousser les autres. On peut se garder d'un trou en utilisant un couvercle mais, attention, les couvercles sont en nombre limité !

Avant que le jeu ne commence, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le score le plus élevé devient la Panthère Rose, place une de ses figurines sur la case départ marquée d'une flèche et commence à jouer, les autres joueurs choisissent alors chacun un autre personnage.

- A chaque tour le joueur jette le dé et avance une de ses figurines du nombre de cases indiqué.
- Les figurines peuvent dépasser un trou sans y tomber et se doubler les unes les autres.
- Si un joueur doit s'arrêter sur une case déjà occupée, il pousse d'une case la figurine qui s'y trouve si la suivante est libre. Si cette case est un trou, la figurine tombe sans que le

joueur à qui elle appartient ne puisse mettre un de ses couvercles. Elle ne peut être récupérée. Si la case suivante est occupée et si le joueur ne peut bouger une de ses autres figurines, il doit passer son tour.

- Si un joueur doit s'arrêter sur une case avec un trou, il peut soit utiliser un couvercle et ainsi stationner, soit laisser tomber la figurine qui ne peut être récupérée.
- Un couvercle posé ne peut être repris et profite ainsi aux autres joueurs.
- La partie se termine quand toutes les figurines encore en jeu sont arrivées au bout de la piste.
- Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

On compte les points de la façon suivante :

- 1 figurine arrivée vaut 1 point
- 1 couvercle conservé vaut 2 points

On additionne les points représentés par les figurines arrivées et les couvercles non utilisés.

On peut utiliser une règle plus simple pour les jeunes joueurs (5/7ans). Le gagnant est le 1er qui fait entrer une de ses figurines dans la case "Arrivée" ; on ne compte pas les points.