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









CARTES AIGLE

Si vous retournez une carte Aigle, avancez d'abord votre suricate du nombre de cases indiqué.

Ensuite, tous les joueurs placent leurs mains à plat sur la table, en DEHORS de la piste. Le joueur qui a posé la carte appuie sur le rocher « aigle » pour voir si l'aigle se réveille :

- Si l'aigle s'envole, tous les joueurs doivent appuyer au plus vite sur le bouton de leur couleur pour se cacher.
- Les cases des joueurs les plus RAPIDES disparaîtront sous terre et emmèneront avec eux les suricates à l'abri de l'aigle. La case du joueur le plus LENT restera à la surface, et ce joueur devra renvoyer son suricate au départ s'il se trouve sur la colline, ou reculer d'une case s'il se trouve sur la piste.

Attention, les deux cases non colorées au pied de la colline font partie de la piste.

• Le réveil de l'aigle : l'aigle ne se réveille pas toujours, c'est aléatoire. Si un joueur appuie sur son bouton couleur alors que l'aigle ne s'est pas réveillé, il doit renvoyer un suricate de sa case couleur au départ, ou bien reculer d'une case l'un de ses suricates situés sur la piste.

Attention, n'oubliez pas de rentrer l'aigle dans son buisson quand vous recommencez à jouer.

Lorsque toutes les cartes ont été retournées, on les mélange à nouveau pour reconstituer une pioche.

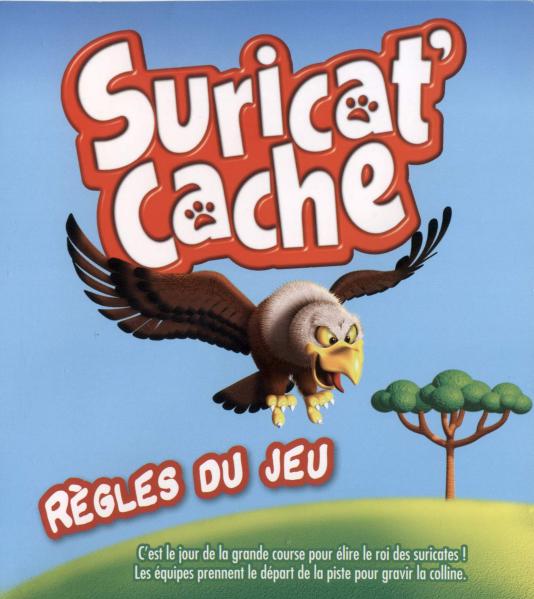
GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui amène son troisième suricate au sommet de la colline prend possession de la case centrale et est déclaré **ROI DES SURICATES**!

Attention, si un suricate-atteint le sommet grâce à une carte Aigle, il doit réaliser son dernier challenge contre les autres joueurs. S'il le perd, il renvoie son suricate au départ. S'il gagne, il est déclaré vaingueur!



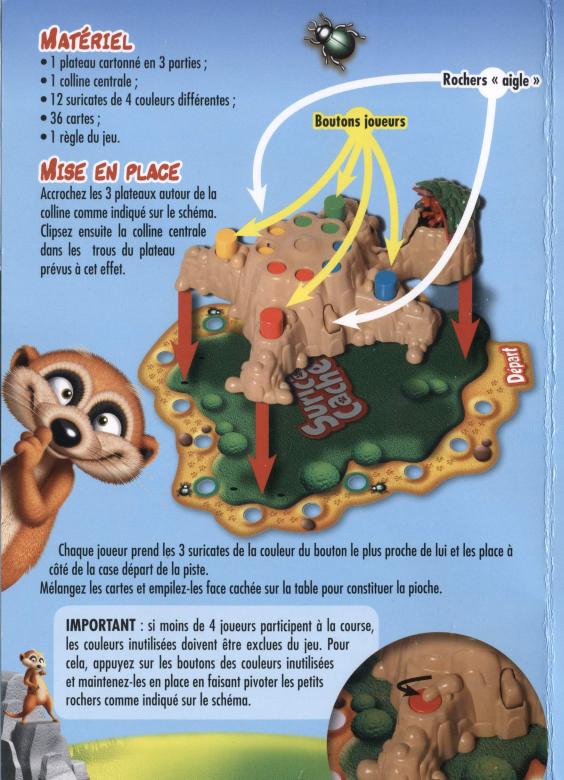




Le premier joueur qui amène l'un de ses suricates sur le dernier trou central de la colline est sacré roi de la sayane!

Mais un grand danger les attend au sommet de la colline : l'aigle est tapi dans son buisson. Quand il surgit, il faut vite se cacher dans un trou, mais le dernier caché se fait toujours attraper. Alors pour gagner, mieux vaut avoir de bons réflexes...





DÉROULEMENT OU JEU

Le joueur qui sait le mieux imiter le cri du suricate commence. Il retourne une carte de la pioche et suit ses indications (voir chapitre suivant). Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le deuxième joueur retourne une carte, et ainsi de suite.

CARTES EMPREINTES



Si vous retournez une carte Empreintes, déplacez votre suricate du même nombre de cases que le nombre d'empreintes représentées sur la carte.

Attention, au cours du déplacement, ne prenez en compte que les cases vides! Les cases occupées ne comptent pas.

IMPORTANT : un seul suricate de la même couleur peut se trouver sur la piste. C'est seulement quand le premier suricate d'un joueur est arrivé sur sa case colorée sur la colline qu'il peut déplacer un deuxième suricate de cette même couleur.



Lorsqu'ils arrivent sur la colline, les suricates ne sont pas obligés de terminer leur mouvement : ils vont directement sur la case de leur couleur et ne se déplacent plus — sauf pour repartir éventuellement au départ lorsqu'ils sont attrapés par l'aigle.

CARTES SCARABÉE

Si vous retournez une carte Scarabée, déplacez votre suricate jusqu'à la case Scarabée libre la plus proche. Cela peut le faire reculer, si la case libre la plus proche est derrière votre suricate! En cas de distance égale, vous pouvez choisir d'avancer.

Il existe 3 cas de figure où vous ne déplacez pas votre suricate :

• Si aucune case scarabée n'est libre :

• Si vous êtes sur la colline :

• Si vous êtes déià sur une case scarabée.

Case Scarabée



