

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)



**Fang mich! ...wenn du kannst** © 1982 Spear Spiele

**Fangen** © 1987 Ravensburger

## *Attrape-moi ... si tu peux*

Un jeu de mémoire et de poursuite captivant pour deux à quatre joueurs à partir de quatre ans.

### **Contenu**

Le jeu contient 4 ensembles de 6 disques dans les couleurs rouge, vert, bleu et jaune ainsi que 4 pions des mêmes couleurs. Les disques de couleur portent au dos des chiffres ou symboles. Dans chaque couleur, il y a deux fois « 2 » et « STOP », une fois « 3 » et « 1 » (ou « X », selon la version).

### **Principe du jeu**

La vitesse du déplacement est déterminée par les chiffres et les symboles au dos des disques qui sont toujours conservés face cachée.

En mémorisant leur emplacement, on peut déplacer rapidement son pion de sorte à rejoindre les adversaires et à les expulser du jeu. Le dernier joueur en jeu est le vainqueur.

### **Préparation**

Tous les disques sont mélangés avec la face écrite cachée. Chaque joueur tire un disque. Le joueur qui a tiré la plus haute valeur sera le premier joueur (un chiffre est supérieur à un symbole).

On mélange à nouveau tous les disques face cachée et on les dispose en cercle. On pose ensuite les pions à distance régulière les uns des autres : il y a donc cinq cases vides entre deux pions.

Important : À 3 joueurs, on n'utilise que trois couleurs, tant pour les disques que pour les pions. À 2 joueurs, tous les disques et tous les pions sont en jeu : chaque joueur contrôle deux couleurs et donc deux pions.

### **Déroulement de jeu**

Les joueurs déplacent leurs pions dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour peut avancer d'une case ou dévoiler le premier disque devant son pion et se conformer à ses instructions, après quoi il le replace face cachée.

S'il tire « STOP », il ne bouge pas. S'il tire « 2 » ou « 3 », il avance de deux ou trois cases. S'il tire « X » ou « 1 », il avance d'une case et peut échanger les places de deux disques sans les regarder, bien sûr.

Un joueur, qui rejoint ou dépasse le pion d'un adversaire, prend ce pion ainsi que tous les disques de sa couleur. Si un disque de cette couleur est occupé par un autre pion, il ne sera pris que lorsqu'il se libérera.

Le dernier joueur en jeu est le vainqueur.

*Traduction très libre de François Haffner*