

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)



## LE JEU EN BREF

Type: jeu de piste et de mémoire

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: à partir de 5 ans

Durée: 30 à 45 minutes

Tactique et Mémoire ○○●○○ Chance

# Retrouve ton chien!

... et ramène-  
le aussi vite  
que possible  
à la maison!



**Schmidt  
France**

Ton petit chien a disparu. Où est-il passé ? As-tu une chance de le retrouver ? Vite, tu pars à sa recherche.

Tu fouilles toute la ville, tu cours partout ; par bonheur, tu recueilles çà et là un renseignement qui te met sur sa piste.

Petit à petit, tu t'approches du refuge où il a trouvé un abri: il te reste à le retrouver parmi les autres chiens. Et vous vous embrassez, fous de joie, avant de gambader gaiement, le coeur léger, sur le chemin du retour.

## But du jeu

Le premier joueur qui atteint le refuge avec ses cinq jetons-Indice et ramène son chien à la maison gagne la partie.

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 chiens, chacun avec le dessous des pattes d'une couleur différente
- 4 pions
- 20 jetons-Indice
- 1 dé.

## Préparation

- Les quatre chiens sont posés côte à côte (et sans que personne voie la couleur de leurs pattes !) sur la case Refuge.
- Les jetons-Indice sont bien mélangés, couleur cachée, et disposés sur les cases Indice (jetons „cahier” sur les cases „Ecole”, etc.).
- Chaque joueur se choisit enfin un pion et le pose sur la case Départ de la même couleur, où se trouve sa maison.

## Le jeu

C'est le plus jeune qui commence, et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour jouer, jetez le dé et avancez votre pion d'une case par point obtenu. Vous avancez sur le chemin de la couleur de votre pion, et dans la direction indiquée par la flèche; il y a donc deux joueurs qui vont dans le sens des montres, et deux joueurs dans le sens contraire.

Les grandes cases Indice comptent pour une case normale. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

**Les cases Indice:** Les joueurs y trouvent leurs jetons Indice. Lorsqu'un joueur passe ou se pose sur une case Indice, il prend un jeton et le retourne en le montrant aux autres. Si c'est un jeton de sa couleur, il le garde et le pose devant lui. Si le jeton est d'une autre couleur, il le remet, face cachée, là où il l'a ramassé.

Si, par chance, vous passez sur deux cases Indice, vous ramassez bien sûr deux jetons.

**Les cases Os:** Si un joueur pose son pion sur une case Os, il rejoue. S'il ne fait qu'y passer, il ne rejoue pas.

**Les cases Policier:** Si un joueur se pose sur une case Policier, il retourne secrètement, sans le montrer aux autres, un jeton de son choix ramassé sur une case Indice; puis il le remet à sa place, même s'il est de sa couleur.

## Fin de la partie:

Dès qu'un joueur a réuni ses cinq jetons-Indice, il se dirige vers le Refuge. Lorsqu'il est arrivé à la case qui est juste avant la cage (il s'arrête même s'il reste des points à jouer), il doit encore retrouver son chien. Aussitôt, il prend un des chiens du Refuge et le retourne (sans faire voir ses pattes aux autres !). S'il n'est pas de sa couleur, il le repose là où il était. Au tour de jeu suivant, il regarde les pattes d'un autre chien, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retrouve le sien.

Le premier joueur qui retrouve son chien (avec les pattes de la même couleur que son pion) le ramène à la maison. Au tour suivant, ils reprennent ensemble (le pion et le chien) le chemin de leur couleur. Pour passer de la case Flèche à la maison, il faut 1 point. Les points supplémentaires ne comptent pas: le premier arrivé à la maison avec son chien gagne la partie.

