

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PROMPTOYO !

—Sorcery—



7-99



2-5



15 MIN

LE BUT DU JEU

Tu es une petite grenouille qui tente d'échapper aux sorcières. Le but du jeu est donc d'arriver le premier au puits pour s'y cacher et ne pas finir dans la potion magique.

PRÉPARATION DU JEU

Mélange et pose les 15 cartes (faces au hasard) devant les joueurs. Place le plateau sur le côté. Chaque joueur choisit une couleur de pion et le pose sur la case départ du plateau (Start, en bas à gauche).

DÉROULEMENT DU JEU

Tu lances les 3 dés en même temps et tous les joueurs cherchent la carte correspondante (1 seule solution). Le premier qui tape la carte avec les éléments identiques à ceux du lancer de dés, avance d'une case.

LES RÈGLES D'OR

Pour avancer, tu dois être le premier à trouver la bonne carte.

Si tu tapes une mauvaise carte ou si tu fais une erreur, tu deviens « hors jeu » et tu devras attendre le prochain lancer de dés pour rejouer, laissant ainsi plus de temps à tes adversaires !

On ne peut pas être 2 sur la même case, tu avances donc jusqu'à la prochaine case libre.

Ouvre bien les yeux et méfie toi des pièges car toutes les cartes se ressemblent mais elles sont toutes différentes !

COMMENT RETROUVER LA BONNE SORCIÈRE ?

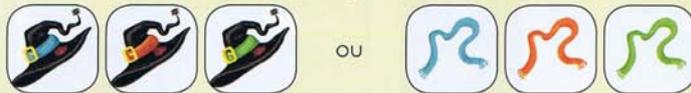
2 dés vont donner plusieurs indications sur la sorcière

La couleur de ses cheveux : blancs ou rouges ?

Porte-elle une paire de lunettes ou pas ?



La couleur de son chapeau ou de son écharpe : bleue, orange ou verte.



ou



Si les 2 dés sortent :
cheveux blancs avec lunettes
et chapeau bandeau vert

Voici la bonne sorcière,
et il n'y en a qu'une seule !

COMMENT RETROUVER MAINTENANT LA BONNE CARTE ?

Le 3^{ème} dé va indiquer un animal en plus de la sorcière !



Si l'animal est présent sur la carte sorcière,
tape la carte (ex: chat ou grenouille).

Si l'animal n'est pas présent sur la carte,
(ex: hibou ou chauve-souris) tape

la 'carte sonnette' car cette carte n'existe pas, donc ne perds pas de temps de chercher ailleurs ! Montre la carte sorcière sans l'animal. Si c'est la bonne carte, tu avances d'une case et tu retournes la 'carte sorcière' pour faire apparaître l'animal et modifier ainsi le plan de jeu ! Si tu as montré une mauvaise carte tu es hors-jeu !

FASTOCHE LE CHIEN !

Oublie les autres dés

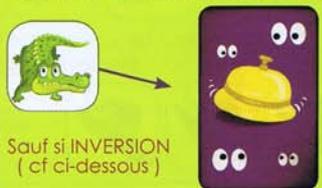
Si cette face apparaît, tape le plus vite possible la 'carte chien' pour avancer d'une case.



LE CROCODILE !

Attention au piège

Si cette face apparaît, tape le plus vite possible la 'carte sonnette' pour avancer d'une case. Si tu tapes la carte 'Crocodile', tu recules d'une case.



Sauf si INVERSION (cf ci-dessous)

ATTENTION NE PAS TAPER.. DIRE !



Si la main apparaît avec une combinaison de sorcière, annonce l'un des 2 animaux présents sur la carte en la montrant. Si c'est la bonne carte et le bon animal, tu avances d'une case, sinon tu deviens 'hors-jeu'.

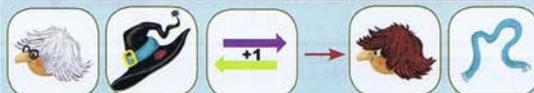
Ex: si les dés sortent



A la place de taper la carte, dis « chat » ou « grenouille » en montrant la carte.



ON INVERSE TOUT... OU PRESQUE, pour avancer de 2 cases !



On inverse la couleur des cheveux, on met ou on enlève les lunettes, on change l'accessoire en gardant sa couleur.

Donc, si les dés sortent : Sorcière cheveux blancs, avec lunettes, chapeau bleu... tu cherches la carte avec la sorcière aux cheveux rouges, sans lunettes avec une écharpe bleue !



Attention au piège

Tape la carte 'Crocodile'



Toujours Fastoche !

Tape la carte 'Chien'

Contenu de la boîte



5 pions en bois - 3 dés en bois
15 cartes - 1 plateau de jeu - la règle

Attention ! Informations à conserver

Zoé Yatéka Créations

BP 80153

91241 St Michel / Orge Cedex

FRANCE

Illustrations Panka Pásztohy
www.pankimanki.com



Auteur Jean-Luc RENAUD

zoeyateka.com

Fabriqué en Europe



Attention !
Danger d'étouffement

© Copyright 2011 - Zoé Yatéka Créations

LA COURSE FARFELUE DES SOURIS DES CHAMPS



Une course de souris pleine de rebondissements qui réunit toute la famille. (à partir de 5 ans)



Meilleur Jeu Enfant 2010 - Parthenay
Meilleur Jeu Festival 2010 - Parthenay
1er Prix Tendence 2011 - Salon du jeu Paris



COUP DE COEUR
LUDOTHECAIRES
2011