

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



doodle jump®

Le jeu de plateau



Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

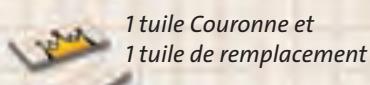
Auteur : Max Kirps
Design : Ideenfabrik
Rédaction : Philipp Sprick



À bord :



4 Doodler et
4 plaquettes Doodler



1 tuile Couronne et
1 tuile de remplacement



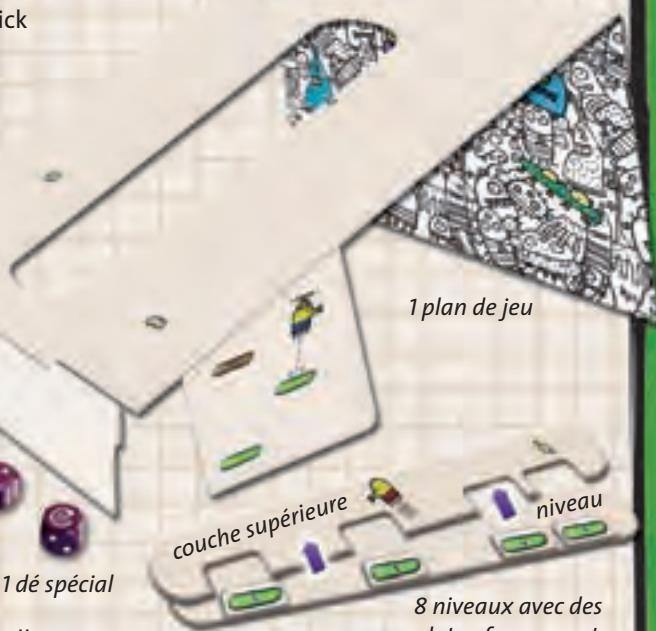
18 tuiles Bonus (recto)



7 tuiles Obstacle
(ovnis, monstres, trous noirs)



5 dés normaux + 1 dé spécial



1 plan de jeu

couche supérieure
niveau
8 niveaux avec des plates-formes vertes

Principe du jeu

Le vainqueur est le joueur qui parvient le premier tout en haut avec son Doodler. Tout cela demande d'avoir de la chance au dé et le goût du risque ...

Compte à rebours ...



Placez les tuiles Bonus dans le compartiment de la boîte. Les tuiles Couronne, Obstacle et la tuile de remplacement restent en dehors. *Conseil : Jouez sans les tuiles à la toute première partie !*



Insérez les rabats dans la boîte de manière à pouvoir accéder facilement au compartiment.



Détachez les niveaux des planches pré découpées et séparez la couche supérieure (voir Illustration). Placez les 8 niveaux sur le plan de jeu incliné dans l'ordre que vous voulez.



Sur tous les étages pairs à partir du bas, placez une tuile Bonus piochée au hasard : elle doit toujours être sur la plate-forme portant le nombre le plus élevé et, bien sûr, recto visible.



Chaque joueur choisit une plaquette et le Doodler correspondant. Placez ensuite celui-ci au pied du plan incliné.



La partie peut commencer.

Déroulement du jeu !

Le joueur qui obtient le plus grand nombre au dé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance tous les dés (à 2 joueurs, 1 dé normal est laissé de côté). Le schéma ci-contre indique les options de jeu possibles :

Votre lancer de dé est donc réussi ...

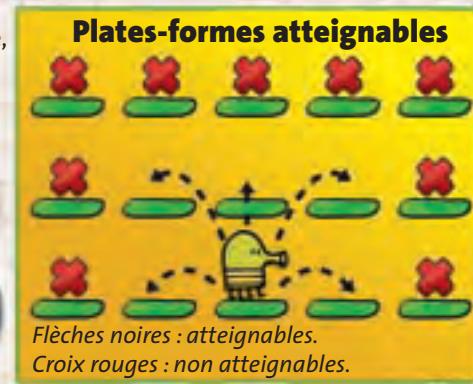
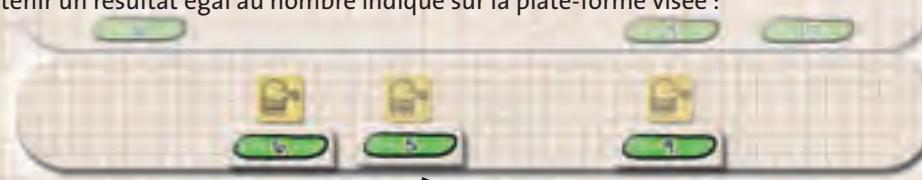
- A) si vous **sauvez** sur une plate-forme ou ...
- B) si vous pouvez **utiliser le dé spécial**.

Si vous ne pouvez faire ni l'un, ni l'autre, pas de chance, vous **tomberez C** !

A) Sauter !

Au début, un Doodler peut atteindre toutes les plates-formes du premier niveau. Ensuite, il ne peut sauter que sur les plates-formes voisines (voir ci-contre). Un Doodler ne peut jamais sauter vers le bas, ni sur place.

Pour sauter, choisissez un dé ou additionnez autant de dés que vous le voulez, pour obtenir un résultat égal au nombre indiqué sur la plate-forme visée :



Exemple :
Avec le 6, le joueur peut sauter sur la plate-forme 6, avec 4+1 sur la plate-forme 5 ou avec 1+4+1 sur la plate-forme 9.

Déplacez ensuite le Doodler sur la plate-forme atteinte et mettez **de côté** le(s) dé(s) utilisé(s).

Attention : Il n'est **jamais** permis d'effectuer plusieurs sauts avec un même dé.

B) Utilisez le dé spécial

Le dé spécial indique différents symboles. Mettez-le **de côté** une fois utilisé.

1 ou 2 : Même effet qu'un dé normal.	Faire coulisser : Poussez un niveau au choix vers la gauche ou la droite. Tenez bien les niveaux en dessous et au-dessus. Le niveau ne peut dépasser du plan de jeu que d'1 cran vers la droite ou la gauche. <i>Conseil : Cette action permet de se rapprocher de certaines plates-formes.</i>	Déplacer : Retirez un niveau au choix (sauf le niveau supérieur) en l'attrapant délicatement à deux mains. Tous les autres niveaux descendent d'1 cran. Replacez ensuite le niveau retiré en haut du plan de jeu. <i>Conseil : Cette action permet d'empêcher un joueur de gagner.</i>	Relancer les dés : Relancez tous les dés non encore utilisés. <i>Conseil : Si votre lancer ne vous permet pas de sauter, vous pouvez exceptionnellement retenir tout de même votre chance aux dés.</i>

--	--

Exemple :

Continuer ou décider d'arrêter ?

À chaque fois que vous avez **A**) sauté ou **B**) utilisé le dé spécial, vous devez décider si vous voulez continuer ou vous arrêtez.

- Si vous décidez de continuer,** relancez **tous les dés non encore utilisés**. Bien sûr, le risque de chute augmente ...
- Si vous décidez d'arrêter,** votre Doodler reste sur la plate-forme atteinte. C'est alors au tour du **Joueur suivant** de jouer ; il relance tous les dés ...

C) Tomber !

Si, après votre lancer de dés, vous ne pouvez pas sauter selon les règles, ni utiliser le dé spécial, dommage ! Vous tombez ! Cela signifie que votre Doodler chute tout droit vers le bas jusqu'à la prochaine plate-forme libre (libre = sans Doodler, ni tuile). Voir ci-contre). S'il ne rencontre aucune plate-forme libre, il doit recommencer au départ.

Après une chute, c'est au tour du **Joueur suivant** de jouer ; il lance tous les dés ...

Particularités !

1. Éjection :

Si ton Doodler saute sur une plate-forme occupée par un autre Doodler, tu l'éjectes de la plate-forme (voir Illustration). Le Doodler adverse tombe selon les mêmes règles qu'une chute (voir ci-dessus).

2. Tuiles Bonus (à laisser de côté à la toute première partie) :

Si tu atterris sur une tuile Bonus, prends-la, retourne-la et ...

- Utilise-la **tout de suite**, si elle indique un éclair.
- Utilise-la **n'importe quand** durant la partie (à ton tour de jeu), si elle indique un Doodler.

Lorsque tu **utilises** une tuile Bonus, place-la ensuite **à côté de la boîte** ; elle est sortie du jeu. En attendant, tu peux équiper ton Doodler avec cette tuile : place-la simplement au bon endroit sur ta plaquette Doodler.

Remarque : Un joueur peut posséder et utiliser plusieurs tuiles, même identiques, à la fois.

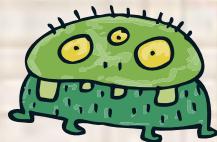
Le **verso** de chaque tuile explique ses effets :

	Trampoline et ressort	Bouclier de protection	Chaussures de saut	Chapeau à hélice	Fusée
Recto					
Verso	Ex. :		Ex. :	Ex. :	Ex. :
	Tu peux sauter immédiatement sur une plate-forme voisine du niveau suivant indiquée par une flèche sur la tuile.	Au lieu de tomber , utilise le bouclier de protection. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Malheureusement, le bouclier ne protège pas des éjections ...	Saute jusqu'à une plate-forme du même niveau indiquée par une flèche sur la tuile.	Saute jusqu'à une plate-forme voisine du niveau suivant indiquée par une flèche sur la tuile.	Saute jusqu'à une plate-forme voisine du niveau suivant indiquée par une flèche sur la tuile.

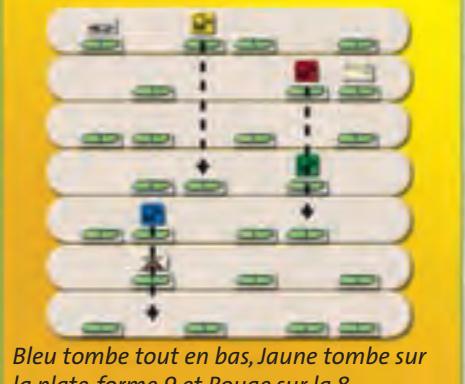
À chaque fois que tu atterris sur une tuile Bonus, pioches-en une nouvelle directement après, sans regarder dans la boîte. Place-la sur le niveau **vide** (= sans Doodler, ni tuile) le plus bas possible, sur la plate-forme portant le nombre le plus élevé (face visible).

Et le vainqueur est ...

Le joueur qui atteint le niveau le plus élevé le premier remporte la partie et peut mettre la couronne sur la tête de son Doodler !



Chutes ...



Éjection ...





HONSTRES



OVNIS

TROUS NOIRS

Variante pour Doodler expérimentés !

Compte à rebours et déroulement

Avant de commencer la partie, mélangez les tuiles Obstacle et Bonus ensemble dans la boîte.

Installez ensuite les tuiles comme d'habitude. À chaque fois que vous piochez une tuile Obstacle, placez-la sur le niveau vide (= aucun Doodler, ni tuile) **le plus élevé**, comme d'habitude sur la plate-forme portant le plus grand nombre.



En plus des actions A) **Sauter** et B) **Utiliser le dé spécial**, vous disposez désormais d'une troisième option...

Tirer !

Le principe est le suivant : Vous devez vous trouver à la verticale sous l'ovni ou le monstre et utiliser 1 dé dont la valeur correspond exactement au nombre de niveaux qui vous séparent de l'ovni ou du monstre. Bien entendu, le dé n'est ensuite plus disponible...

Si cela marche, vous gagnez la tuile en récompense. Comme d'habitude, remplacez-la par une nouvelle. Vous pouvez utiliser votre tuile immédiatement ou à n'importe quel moment de la partie (à votre tour de jeu). Remettez-la ensuite à côté de la boîte.

Le principe est le même si vous atterrissez sur un ovni ou un monstre par l'action A) **Sauter**. Mais attention : celui qui saute dessus alors qu'il se trouve directement en dessous tombe dedans de la plate-forme d'où il vient !

Après votre coup, vous pouvez, comme d'habitude, continuer ou décider de vous arrêter.



© 2013 Lima Sky LLC.

The character Doodle® and Doodle Jump® are registered trademarks of Lima Sky LLC and used under license. All Rights Reserved.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Tuiles Obstacle	
Recto	Verso
Monstres & ovnis	  
Trou noir	

Soit relancer les dés,
Soit faire coulisser un niveau,
Soit déplacer un niveau.
Ici, une seule chose à faire :
L'éviter ! Celui qui saute dessus ou tombe dedans est aspiré et doit recommencer tout en bas avec son Doodler.

