

Fin de la partie:

Le vainqueur sera celui qui, comme dans la règle précédente, arrivera le premier à la case 130. Il recevra le total du contenu de la caisse.

Dans le cas où l'on jouera plusieurs parties les unes après les autres, on pourra émettre des billets de crédit, à savoir: on inscrira les nombres positifs ou négatifs de pièces.

A la fin des parties, on additionnera les pièces obtenues.



Mouvements sur les cases:

Cases rouges:

- De 3 on passe à 49 on donne à la caisse 4 «pièces de monnaie»
- De 5 on passe à 26 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 21 on passe à 114 on donne à la caisse 9 «pièces de monnaie»
- De 52 on passe à 74 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 58 on passe à 82 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 65 on passe à 87 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 83 on passe à 122 on donne à la caisse 4 «pièces de monnaie»
- De 104 on passe à 126 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 99 on passe à 116 on donne à la caisse 2 «pièces de monnaie»

Cases jaunes:

- De 47 on passe à 24 on obtient de la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 54 on passe à 28 on obtient de la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 89 on passe à 38 on obtient de la caisse 5 «pièces de monnaie»
- De 101 on passe à 76 on obtient de la caisse 3 «pièces de monnaie»
- De 110 on passe à 91 on obtient de la caisse 2 «pièces de monnaie»
- De 128 on passe à 112 on obtient de la caisse 1 «pièces de monnaie»

Notez-bien que rien ne se passe sur les cases rouges ou jaunes, qui sont la destination des sauts en avant ou en arrière.

Pour les jaunes: 9-24-28-38-76-91 et 112.

Pour les rouges: 26-49-74-82-87-114-116-122-126.

Arrivé sur ces cases, le joueur continue son parcours de case en case dans le sens croissant des numéros.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France



258.413

Les Schtroumpfs s'amuse

Jeux des échelles



Peys

Les Schtroumpfs s'amuse

Jeu des échelles

Jeu Ravensburger® No. 601 5 454 6

Dessins: PEYO

Un jeu de dé et de parcours pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans

Contenu: 1 plan de jeu
6 figurines
1 dé à nombre

Nous connaissons déjà, par les livres, les sympathiques petits SCHTROUMPS. Ce sont des personnages gais, joyeux, toujours à la recherche d'un amusement, d'une détente. Ceci ne les empêche pas de prendre la vie au sérieux, mais en bon philosophe, ils savent s'amuser et ceci réellement.

Il n'est donc pas étonnant qu'ils aient choisi un jeu RAVENSBURGER pour se présenter à vous et vous inviter ainsi à d'amusantes parties de plaisir.

Le jeu des ECHELLES est un jeu simple, facile à comprendre où tous, grands et petits s'amuse à part égale.



Voici la règle de ce jeu:

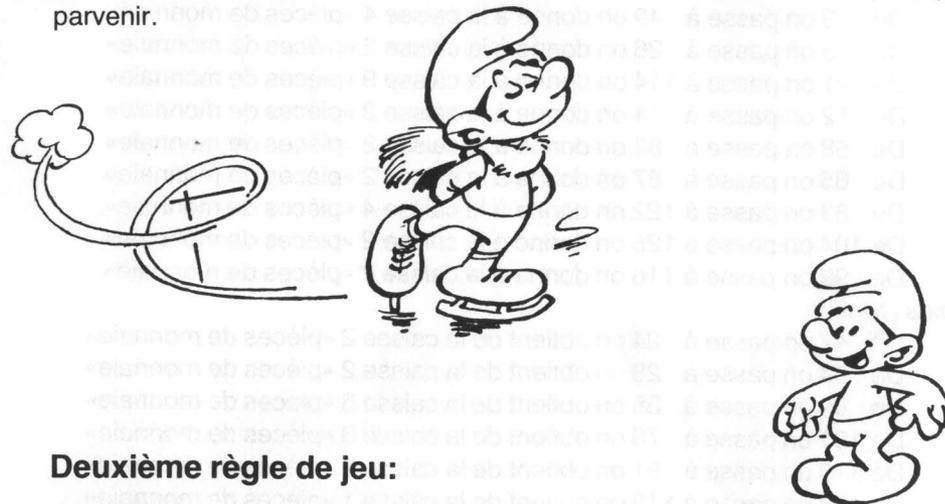
Au commencement de la partie, chaque joueur reçoit un pion de couleur différente. Il le pose à côté de ceux de ses partenaires, sur la case No. 1, en bas à gauche du plan de jeu. On commence la partie. A tour de rôle, chaque joueur lancera le dé et fera avancer son pion d'autant de cases qu'il y aura de nombre sur celui-ci. Le premier qui lancera le dé est généralement le plus jeune. Mais on peut évidemment décider autrement.

Sur la plan de jeu, nous trouvons des cases rouges et jaunes. Chaque fois qu'on arrive sur l'une de celles-ci, il y a quelque chose qui se passe. Pour les cases rouges, on avance dans le sens de l'image du dessin. Pour les cases jaunes, on descend toujours dans le sens de l'image. Une explication plus détaillée sur ces mouvements vous est donnée à la fin de cette règle de jeu. Le dé amène un 6. On a le droit de lancer une seconde fois son dé et autant de fois que le 6 apparait.

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée, il se placera de côté et ne chassera pas celui qui est sur cette case.

Fin de la partie:

Le vainqueur sera celui qui, le premier, arrivera à la case 130. Pour ce faire, il faut que son dé lui amène le nombre de points exact qui lui permet d'y arriver. Exemple: il se trouve sur la case 127. Il aura donc besoin d'un 3 pour y parvenir.



Deuxième règle de jeu:

Préparation

Chaque joueur reçoit 20 «pièces de monnaie». Ces pièces peuvent être des haricots, des chips, des boutons, des lentilles ou tout simplement des allumettes. Chacun donnera alors 10 «pièces de monnaie» à la caisse centrale.

Le jeu:

Comme dans la règle précédente, on avance son pion suivant le nombre obtenu par le dé. Doit-on faire marche arrière, on reçoit, à titre de consolation, autant de «pièces de monnaie» qu'on doit descendre de rangées. Si on monte, on remet à la caisse autant de «pièces de monnaie» qu'on a sauté de rangées. Voir tableau ci-dessous.

Si l'un des joueurs se trouve à cours de pièces, il peut en emprunter à la caisse.