

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





Règles du Jeu

Les Barbabébés partent faire un long voyage pour découvrir les animaux et la nature. Chacun d'eux va explorer une région du monde différente. Barbapapa et Barbamama seront là pour les aider. Sur le chemin du retour, ils devront éviter les cases "machine" pour retrouver au plus vite Lolita !

Principes du Jeu

'Le Voyage des Barbapapa' réunit 3 jeux différents qui permettent de découvrir la nature et les animaux. Ils peuvent se jouer seul ou à plusieurs, en coopération ou en compétition.

Jeu 1 : Les Barbabébés font leur sac (jeu de mémoire et d'association)

Jeu 2 : A la découverte des animaux et de la nature (jeu de loto et d'éveil à la nature)

Jeu 3 : Le retour en famille (jeu de parcours et de couleurs)

Recommandations

- La version "Jeux Séparés" est plus rapide et plus adaptée aux jeunes joueurs (3-4 ans). Elle permet de choisir 1 ou plusieurs jeux parmi les 3 proposés, dans n'importe quel ordre.
- La version "Parcours" est plus complète et indiquée pour les enfants de 5-6 ans. Le jeu devient alors une course passionnante avec 3 activités différentes !

Déroulement du Jeu

Pour le déroulement de chaque jeu, reportez-vous aux instructions ci-dessous.

Fin du Jeu

Le 1^{er} joueur, qui regagne la maison et retrouve la chienne Lolita, gagne la partie !

Matériel

1 dé à six couleurs

7 aires de jeux / 28 jetons "animaux"

7 jetons "personnages" Barbabébés (jetons carrés) / 7 socles transparents

7 jetons "accessoires" Barbabébés (jetons ronds)

1 sachet



Première utilisation du jeu :

Attention ! Détachez soigneusement toutes les différentes pièces prédécoupées du carton.

Jeu 1 : Les Barbabébés font leur sac

Les Barbabébés vont partir en voyage ! Mais, avant de partir, ils doivent chacun préparer leur sac qui doit contenir leur objet préféré. Le premier joueur à avoir associé un personnage et son accessoire peut partir !

1. Placez tous les jetons "personnages" et les jetons "accessoires" face cachée, sur la table.

Le but est de former une paire en associant un des personnages Barbabébés (jeton carré) avec son accessoire personnel (jeton rond).

2. A chaque tour, un joueur retourne un jeton rond et un jeton carré.

S'il trouve la bonne association, il garde les jetons "personnages" et "accessoires" et prend l'aire de jeu correspondante pour le jeu suivant. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Sinon, il montre aux autres joueurs les jetons retournés et les repose, face cachée. Au prochain tour, il réessaiera de faire une paire. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

En solo.

le joueur essaie de reconstituer les 7 paires.



Barbouille



Barbotine



Barbidur



Barbidou



Barbabelle



Barbibul



Barbalala



Jeu 2 : A la découverte des animaux et de la nature

Les Barbabébés partent tous à la découverte de la nature et des animaux. Chacun d'eux va explorer un écosystème différent. Le premier à avoir découvert les 4 animaux de son écosystème a gagné.



1. Placez dans le sac les 28 jetons animaux.

2. A l'issue du jeu 1, chaque joueur est un Barbabébé.

A chaque Barbabébé correspond une planche paysage (Barbidur et la jungle, Barbidou et le désert, Barbalala et la forêt, Barbotine et la savane, Barbibul et la mer ou Barbabelle et la ferme) sur laquelle apparaissent 4 animaux.

Le but est de retrouver les quatre animaux correspondant à sa planche paysage.

3. A chaque tour, un joueur pioche un jeton animal dans le sac.

S'il trouve un jeton qui correspond à un animal de son écosystème, il le pose sur la zone illustrée correspondante de sa planche. Ensuite, il rejoue.

Sinon, il montre aux autres joueurs le jeton pioché et le replace dans le sac. Au prochain tour, il réessaiera de trouver un animal appartenant à sa planche. C'est au joueur suivant de jouer.

4. Le 1^{er} joueur qui a rempli sa planche avec les 4 animaux sera le premier à jouer au jeu n°3. L'ordre dans lequel les autres joueurs finissent le jeu sera celui du jeu n°3.

En solo, le joueur joue avec toutes les planches paysage et essaie de retrouver les animaux correspondant à chacune d'entre elles.

En coopération, les joueurs tentent de remplir ensemble toutes les planches.

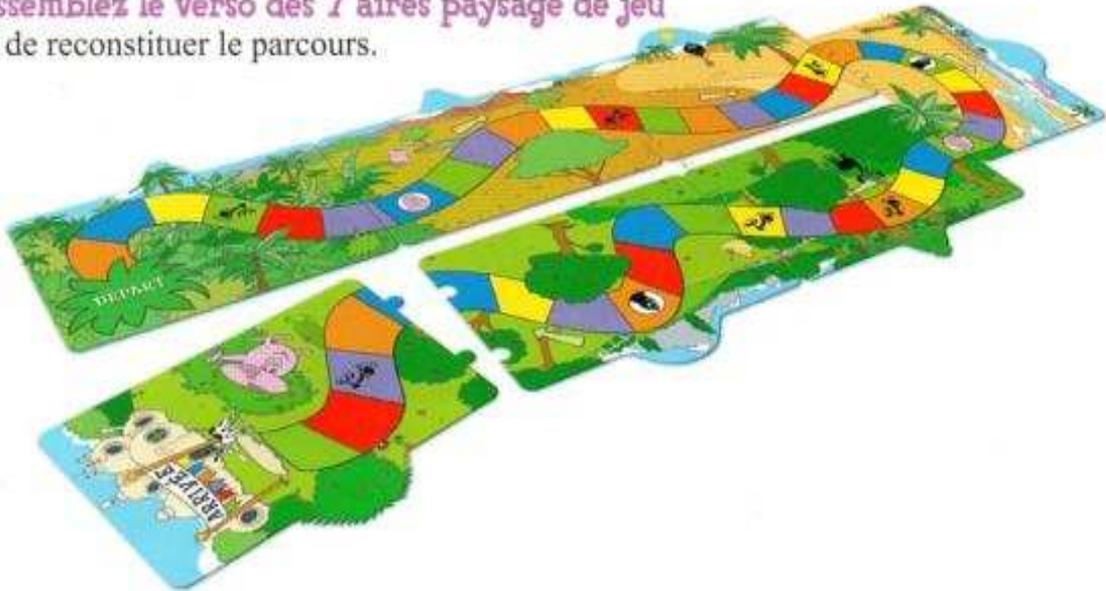
En compétition, les joueurs peuvent choisir plusieurs planches chacun (le même nombre). Les planches restantes sont "collectives". Lorsqu'un joueur pioche un jeton "animal" qui correspond à l'une d'elles, il le pose sur la planche concernée et rejoue.

Le gagnant est le joueur qui remplit en premier toutes ses planches.

Jeu 3 : Le retour en famille

Le voyage des Barbabébés à travers le monde touche à sa fin. Il est temps pour eux de rentrer à la maison et de retrouver leur chienne Lolita. Barbapapa et Barbamama sont là pour les aider, mais attention aux machines qui risquent de retarder leur avancée !

1. Assemblez le verso des 7 aires paysage de jeu afin de reconstituer le parcours.



2. Chaque joueur prend son jeton "personnage" gagné au jeu 1 et le place sur un socle transparent.

3. Le 1^{er} joueur qui a rempli sa planche au cours du jeu 2 est le premier à jouer. L'ordre des joueurs suivants est celui de l'ordre d'arrivée du jeu n°2.

Le but du jeu est d'être le 1^{er} à regagner la maison pour retrouver Lolita.

4. A chaque tour, le joueur lance le dé de couleur et pose son pion sur le premier carré correspondant à la couleur indiquée par le dé. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

5. Si un joueur tombe sur une case Barbapapa ou Barbamama, il peut relancer le dé et rejouer.

S'il tombe sur une case "machine", il doit passer son prochain tour.

6. Le 1^{er} joueur qui arrive sur la case arrivée multicolore a gagné.

En solo,

le joueur choisit un Barbabébé et le fait avancer sur le plateau.

