

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire),

au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de

Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans. Durée moyenne d'une partie : 15 minutes.

CONTENU.

4 plateaux Liste de souhait; 16 tuiles Cadeau; 8 Bougies avec socle; 1 plateau Gâteau ; 2 dés illustrés; règle du jeu. (fig1)

PRINCIPE ET BUT DU JEU.

Quand vient son tour, chacun lance les 2 dés et souffle adroitement sur les bougies que ceux-ci indiquent. Le joueur qui y parvient peut choisir un cadeau et le garder s'il fait partie de sa Liste de souhait. Le premier à avoir rempli sa liste a gagné !

MISE EN PLACE (fig.2).

Vider la boîte de son matériel puis replacer le plateau sur la cale afin de former le gâteau. Le gâteau est ensuite placé au centre de la table.

Répartir les tuiles Cadeaux, faces «papier cadeau» visibles, autour du gâteau. Créer un carré avec les cadeaux à environ 10 cm de distance du gâteau.

Chaque joueur prend une Liste de souhait au hasard et la place devant lui, face «jouets» visible.

Le prochain joueur à fêter son anniversaire commence puis la partie continue dans le sens horaire. Le premier joueur placera les bougies tel qu'il le souhaite sur le gâteau après avoir lancé les dés.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

Le joueur dont c'est le tour lance les 2 dés. Le résultat lui indique quelle(s) bougie(s) il doit maintenant essayer de coucher en soufflant dessus (1, 2, 3, 4 ou toutes les bougies).

Exemple : Marie lance les dés et obtient sur l'un une face blanche et sur l'autre une bougie orange et une bougie rose. Elle doit donc souffler et essayer de faire tomber une bougie orange et une bougie rose.

- si le joueur parvient à coucher exactement les bougies indiquées par les dés (pas plus, pas moins) : il peut alors retourner 2 tuiles Cadeau de son choix;
- si le joueur renverse les bougies indiquées par les dés mais également d'autres bougies : il ne peut retourner qu'une seule tuile Cadeau;
- si le joueur ne parvient pas à coucher toutes les bougies indiquées par les dés, il ne retourne aucune tuile Cadeau et c'est au tour du joueur suivant.

Si un dé s'arrête sur la face indiquant un gâteau, le joueur doit réussir à coucher toutes les bougies du gâteau. Le résultat de l'autre dé n'est pas pris en compte.

- Après son lancer de dés et avant de souffler, le joueur replace comme il le souhaite sur le gâteau toutes les bougies renversées par le joueur précédent. Les bougies qui sont encore debout ne peuvent pas être déplacées. Exception : pour ne pas être désavantagé le tout premier joueur lance les dés puis dispose toutes les bougies sur le gâteau.

- Il est également autorisé à pivoter sur place une ou plusieurs bougies avant de souffler (fig.3);

- le joueur n'a le droit qu'à un seul souffle. Il n'est pas permis de reprendre sa respiration pour faire tomber plus de bougies;
- la tête du joueur ne peut pas dépasser la ligne délimitée par les tuiles Cadeau (fig.4).

Retourner une ou deux tuiles Cadeau

Le joueur qui a réussi à coucher les bougies indiquées par les dés choisit une tuile autour du gâteau et la retourne face visible :

- si le cadeau qui apparaît sur la tuile est présent sur sa Liste de souhait, il dépose la tuile sur sa liste de façon à recouvrir l'illustration correspondante (voir fig. 5);
- si le cadeau qui apparaît sur la tuile n'est pas présent sur la Liste de souhait du joueur, il la remet à sa place, face cachée. Les autres joueurs qui cherchent ce cadeau peuvent alors essayer de mémoriser sa position.

Si le joueur a réussi à coucher exactement les bougies indiquées par les dés, pas plus, pas moins, il peut retourner une deuxième tuile Cadeau de la même façon qu'indiquée ci-dessus. Quand le joueur a retourné la ou les tuiles Cadeau, c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés, puis de positionner les bougies couchées et / ou pivoter celles de son choix avant de souffler sur le gâteau, etc.

FIN DE PARTIE.

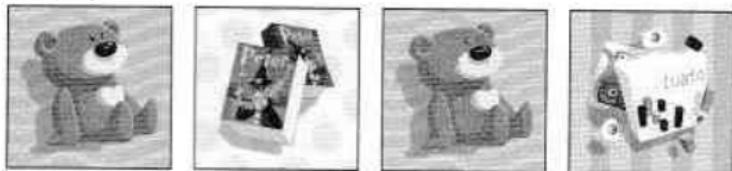
Le premier qui parvient à placer ses 4 tuiles Cadeau sur sa Liste de souhait remporte la victoire.

VARIANTE À PARTIR DE 6 ANS

Les règles décrites précédemment restent les mêmes à l'exception des points suivants :

- avant de souffler, les joueurs doivent relever les bougies à l'endroit où elles sont tombées sur le gâteau. Seules les bougies tombées en dehors du gâteau peuvent être replacées librement (fig.6) ;
- les joueurs devront placer les tuiles Cadeau sur leur Liste de souhait dans l'ordre de cette liste, en commençant par la droite ou par la gauche puis en suivant l'ordre indiqué :

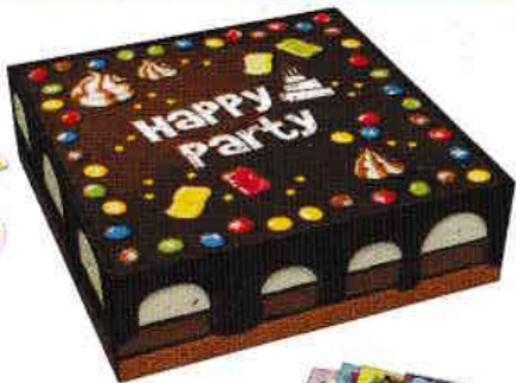
par exemple pour cette liste :



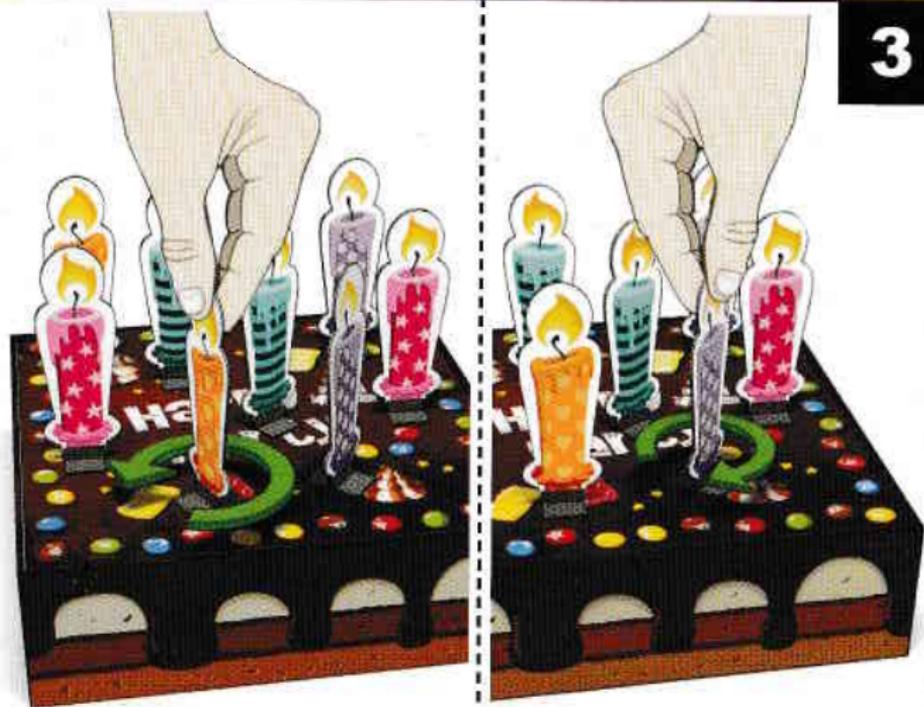
Si le joueur commence par piocher un ours, il devra ensuite obligatoirement piocher dans cet ordre : un livre puis un ours puis un jeu de société.

Si le joueur commence par piocher un jeu de société, il devra ensuite obligatoirement piocher dans cet ordre : un ours puis un livre puis de nouveau un ours.

Cette variante peut être imposée à certains joueurs seulement, afin d'équilibrer une partie entre enfants d'âges différents ou entre enfants et adultes.

1**2**

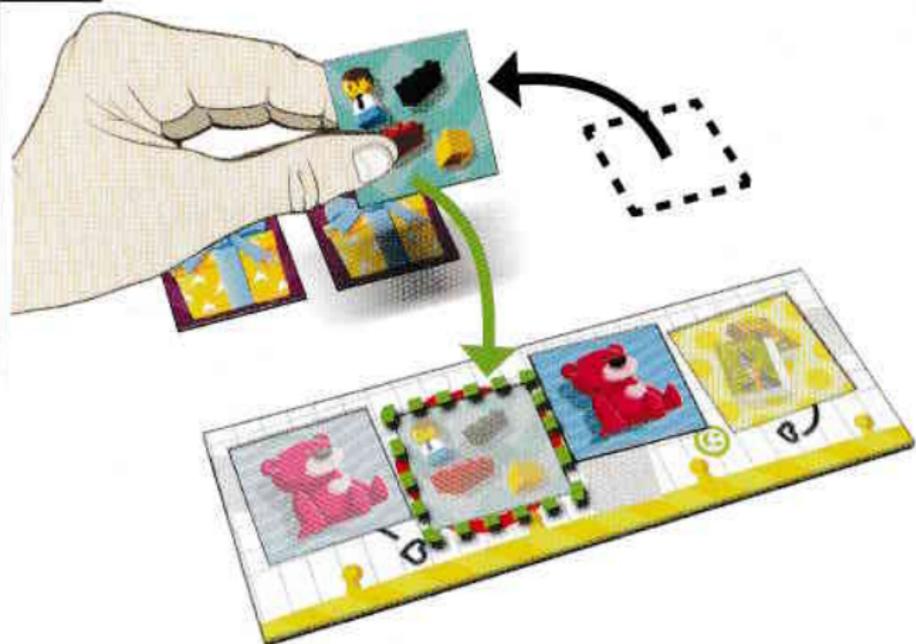
3



4



5



6

