

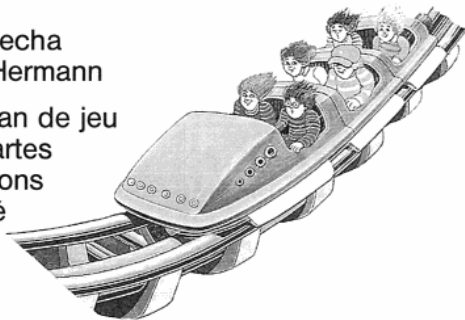
# Looping

Jeu Ravensburger® n° 21 011 4

Un jeu de dé plein de suspense pour 2 à 6 joueurs de 6 à 12 ans.

Auteur: R. P. Piecha  
Illustration: K. Hermann

Contenu: 1 plan de jeu  
24 cartes  
6 pions  
1 dé



## But du jeu

---

Il s'agit de flâner le plus longtemps possible dans le parc d'attractions. Celui qui mettra le plus de temps à passer par toutes les attractions et quittera le parc en dernier aura gagné la partie.

## Préparation du jeu

---

Le plan de jeu sera posé de manière à être vu par tous les participants. Ensuite, chacun d'eux choisit un

pion et le pose à l'entrée du parc sur la case-départ (celle avec la flèche), partie creuse en bas.

A présent, il s'agit d'ordonner les cartes en fonction de couleur du ballon sur le verso. Les petits tas isolés seront mélangés et posés face cachée sur les cases aux couleurs correspondantes du plan de jeu.

Toutes les cartes où figure un ballon rouge seront placées sur la case rouge etc ...

Prêt pour un grand tour au parc d'attractions?

## Règle du jeu

---

On joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui obtient le plus petit résultat au lancer de dé, débutera la partie. On fait avancer son pion du nombre de points obtenu au lancer de dé. Ensuite, on peut prendre une carte du tas dont la couleur de ballon et le chiffre correspondent à la couleur et au chiffre de la case que l'on vient d'atteindre.

Donc, si l'un des joueurs s'arrête sur une case jaune portant le chiffre 2, il prendra une carte avec un ballon jaune et un chiffre 2. Lorsqu'un joueur atteint la case aux 4 couleurs et aux 4 chiffres, il a le choix: il pourra choisir n'importe quelle carte de n'importe quelle pile. Lorsque c'est une des cases bleues sans chiffre qui est atteinte, on ne sera pas autorisé à prendre de carte.

Lorsqu'il manque un type de cartes sur le plan de jeu, le joueur n'aura pas eu de chance, et n'obtiendra rien.

Les cartes sont très importantes dans ce jeu car elles peuvent aussi faire office de «freins». Grâce à elles, vous pouvez ralentir l'avancée de vos pions et ainsi, passer plus de temps au parc d'attractions.

Le mieux à faire pour l'instant, c'est de rassembler un certain nombre de cartes et de les garder en main pour qu'aucun de vos «adversaires» ne sache quelles cartes vous possédez.

## Les symboles figurant sur les cartes ont les significations suivantes:

---

**-5**

Au lieu de jeter le dé, tu es autorisé à reculer de 5 cases. Ainsi, tu ne jetteras pas le dé cette fois-ci mais tu joueras ta carte. Tu feras reculer ton pion de 5 cases et feras passer le dé à ton voisin de gauche.

**-10**

Au lieu de jeter le dé, tu es autorisé à reculer de 10 cases. Comme vu auparavant, tu ne jetteras pas le dé cette fois-ci mais tu joueras ta carte en faisant reculer ton pion de 10 cases puis en donnant le dé à ton voisin de gauche.



Ton résultat au dé compte à l'envers : tu joues d'abord la carte, tu lances ensuite le dé et tu reculeras enfin du nombre de points obtenus au lancer du dé.



Ce que tu viens d'obtenir au lancer de dé est annulé. Tu pourras utiliser cette carte après avoir lancé le dé, si tu as obtenu un chiffre élevé par exemple. Tu resteras tout simplement à ta place et c'est au tour du joueur suivant.



Lorsque tu choisis de jouer cette carte au lieu de lancer le dé, tous les autres participants doivent lancer le dé une fois et faire avancer leur pion du nombre de points obtenus.

Ils ne sont pas autorisés à jouer de carte cette fois-ci, mais sont obligés de lancer le dé et d'avancer. Ton propre pion reste en place lors de ce tour-là. Le jeu se poursuit, c'est au tour de ton voisin de gauche.

Il reste 4 points importants à observer :

1. En reculant, les joueurs ne sont pas autorisés à prendre de carte. Uniquement lors d'une avancée.

2. Les cartes «jouées» c'est-à-dire utilisées, ne sont plus réintégrées au jeu mais empilées à côté du plan de jeu.
3. Vous pouvez faire reculer votre pion au maximum jusqu'à la case-départ. Il faudra donc veiller à ne pas perdre des points si précieux en reculant.
4. Celui qui n'a plus de cartes doit lancer le dé et avancer. Aussi longtemps que l'on possède des cartes on peut choisir :
  - soit de lancer le dé et d'avancer
  - soit de jouer une des cartes qu'on détient.

## Fin du jeu

---

Celui qui se sera amusé le plus longtemps au parc d'attractions, pour atteindre le dernier l'ultime case du parcours, aura passé la plus chouette des après-midi et se fera applaudir par tous ses petits copains !

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger**  
**Attenschwiller, France**

