

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 (Saône-et-Loire), 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



LES ANIMAUX ET NOUS

Jeu de loto pour jouer seul ou avec des amis

A PARTIR DE 6 ANS

Si tu joues seul

Tu étales devant toi les planches et tu retournes tous les pions.

Puis tu les prends un à un pour en recouvrir les planches en faisant correspondre les illustrations et en finissant toi-même la phrase qui se trouve sur le pion.

Par exemple : si la phrase écrite sur le pion dit : « Malin... », tu dois poursuivre toi-même et dire : « Comme un singe ». Tu connaîtras ainsi beaucoup d'expressions familières qui t'aideront à gagner quand tu joueras avec tes amis.

Si tu joues avec des amis

Tu distribues les planches et tu retournes tous les pions. Puis, à tour de rôle, chaque joueur prend un pion et, sans le montrer, lit le début de la phrase qui est écrit dessus. Le joueur qui croit avoir l'animal correspondant dit de quel animal il s'agit. S'il ne s'est pas trompé, il prend le pion et le pose sur sa planche ; par contre, s'il s'est trompé il doit le donner au joueur à qui ce pion doit revenir.

Par exemple : si un joueur retourne le pion où est marqué : « Malin... », le joueur qui possède le singe sur sa planche doit s'écrier : « Comme un singe ».

Par contre, si personne ne répond, le pion est remis dans la boîte.

Pour être le gagnant, il faudra : soit terminer sa planche le premier, soit être celui qui aura réussi à mettre le plus de pions.