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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Alors, comme précédemment soit :

- c'est bien un Fromage, et il empoche la Friandise puis rejoue,
- ce n'est pas un fromage et il replacera le jeton face cachée à l'endroit de son choix et le tour de jeu passe au joueur suivant.

"Tant que tu trouves la bonne Friandise, tu peux rejouer. Seule condition, annoncer chaque fois par avance ce que tu cherches !"

Un cas particulier : le chapardage !

Quand un joueur arrive sur une case Animal (par exemple une case Chien), et que les 4 Os ont déja été ramassés par les différents joueurs il peut chaparder un Os à l'un de ses adversaires .

"Tu ne peux chaparder une Friandise que si tu possèdes toi-même au moins une Friandise identique dans tes provisions".

Le garde-manger : mise à l'abri de ses friandises :

Quand un joueur possède 4 Friandises identiques (par exemple, les 4 Os), plus personne ne peut chaparder d'Os chez lui !

EGD
Editions Gilles Defoly

"Et dans ce cas, quand un joueur tombera sur une case Chien, il ne fera rien. Il passera simplement son tour !"

La fin du jeu :

Quand toutes les friandises sont dans les garde-manger des joueurs (c'est-à-dire, toutes groupées par collection de 4), le jeu s'arrête immédiatement.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de collections a gagné la partie.

EGD
Editions Gilles Defoly

Cric Crac croc

Jeu de société pour 2, 3 ou 4 joueurs à partir de 5 ans

"Bonjour les gourmands !

Chacun d'entre nous a sa friandise préférée. Le chien se régale avec les bons gros os à moëlle, l'écureuil raffole des noisettes, la souris braverait tous les dangers pour un petit morceau de fromage, l'ami lapin adore les carottes et le perroquet bavard a choisi le maïs."

"Au fait, moi c'est la banane ! Et toi ? Les bonbons, peut-être ..."

Un jeu de Max Gerchambeau
Illustration Yves Prince
Collection dirigée par
Week End Games - France
Copyright Week End Games 1994
Fabriqué en France par
IGD Nancy - 54120 Baccarat - 83.75.38.33

EGD
Editions Gilles Defoly

Les joueurs se déplacent de case en case. A chaque arrêt sur une case Animal, ils doivent rechercher la friandise préférée de cet animal.

Mais attention ! Les friandises changent sans cesse de place.

Le matériel

- 1 plateau de jeu comportant :
  a) 16 cases sur la bordure extérieure du plateau, sur lesquelles circulent les pions des joueurs, et divisées en 12 cases Animal et 4 Cases Famille.
  b) 24 emplacements au centre du plateau, destinés à accueillir les jetons Friandise.
- 4 pions
- 1 dé
- 24 jetons "friandises"
  - 4 Carottes pour le Lapin
  - 4 Bananes pour le Singe
  - 4 Os pour le Chien
  - 4 Epis de Maïs pour le Perroquet
  - 4 Noisettes pour l'Ecureuil
  - 4 Fromages pour Souris

But du jeu

Réunir le plus grand nombre possible de collections de friandises.

"Une collection, c'est 4 Friandises identiques. Comme 4 Bananes, par exemple.

Humm !

Préparation de la partie :

1 - Placer le plateau de jeu au centre de la table.

2 - Une fois les jetons Friandise détachés de leurs plaquettes prédécoupées on les mélange bien, et on les pose sur les emplacements prévus au centre du plateau.

"Attention, malin ! Les friandises doivent être placées face cachée.

On les découvrira au fur et à mesure de la partie !"

3 - Chaque joueur choisit sa couleur et place son pion sur la case Famille de couleur correspondante.

Le déroulement de la partie

1 - Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé, et avance (dans le sens des aiguilles d'une montre) d'autant de cases qu'indiquées par le dé.

2 - Deux solutions :

a) - **Le joueur arrive sur une case Animal** (par exemple, sur une case Lapin) :

Le joueur doit donc chercher une Carotte et il retourne un jeton Friandise :

- Si c'est une Carotte (nourriture du Lapin), il empoche la Carotte, qu'il place devant lui, face visible par les autres joueurs, et gagne le droit de retourner une nouvelle Friandise (qu'il empochera à nouveau si c'est encore une Carotte).
- Si ce n'est pas une carotte, il laisse aux autres joueurs le temps de bien voir la Friandise qui a été retournée, puis il la repose dans le jeu, **face cachée, et à l'endroit de son choix**.

Le tour de jeu passe à son voisin de gauche.

"A l'endroit de son choix... cela signifie que les Friandises peuvent sans cesse changer de place sur le plateau. Alors, ouvre l'œil !"

b) - **Le joueur arrive sur une case Famille.**

Le joueur annonce, par exemple : "Je cherche un Fromage"... puis il retourne un jeton Friandise.

CRIC, CRAC, CROC

Nombre de joueurs :
2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.

But du jeu :
Réunir des collections complètes de 4 friandises identiques.

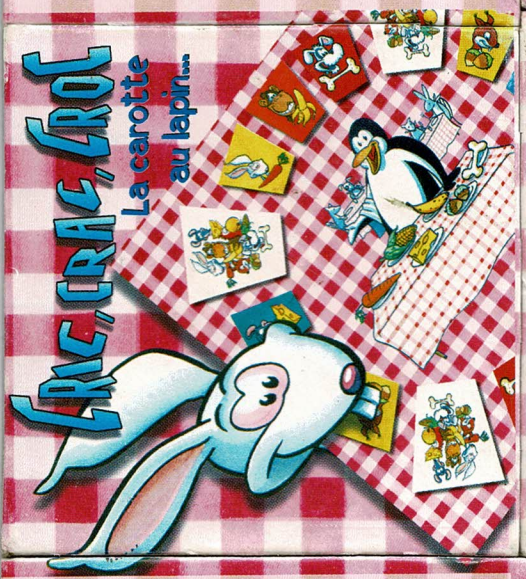
Préparation du jeu :
• Le plateau de jeu est placé au milieu des joueurs.
• Chaque joueur reçoit 1 pion, qu'il place sur une des cases d'angle de sa couleur, là où se trouvent réunies les familles d'animaux.
• Les 24 jetons friandises sont placés à côté du plateau, face cachée.

Déroulement du jeu :
• Le joueur le plus âgé commence.
• Il lance le dé et déplace son pion d'autant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre.

A - Case "animal" :
• Supposons qu'il arrive sur une case "Singe". La friandise préférée du singe c'est la banane. Le joueur, en arrivant sur cette case singe doit donc rechercher une banane.

• Pour cela il retourne un des 24 jetons :
- si c'est une banane, il la garde et la pose devant lui, face ouverte. Il gagne le droit de retourner un nouveau jeton friandise. Si de nouveau c'est une banane, il la garde devant lui et rejoue encore, sinon :

- si c'est une autre friandise, il la replace face



Un jeu de Max Gerchambeau
310 304

3 273493 103009

0-3

Contient de petits éléments risquant d'être absorbés.

THE NOMAD COMPANY

Qui va se souvenir où sont cachées les Friandises ?

CONTENU
• 1 Plateau 21 cm
• 24 Jetons Friandises
• 1 Dé et 4 Pions Joueur
• 1 Règle de jeu

2 à 4 Joueurs

5 10

M.C. Cube - Patent Pending © 10/1998 Week End Games.
Made in France by Week End Games - 99 Route de Versailles 91160 Champlan.

cachée, à l'endroit de son choix, mais après que tous les autres joueurs l'aient bien vue !
• Puis le tour de jeu passe au joueur suivant.

B - Arrivée sur les cases "famille" :

Les correspondances sont les suivantes :		
Le chien aime	:	l'os
Le singe aime	:	la banane
Le perroquet aime	:	le maïs
La souris aime	:	le fromage
Le lapin aime	:	la carotte
L'écureuil aime	:	la noisette

• Lorsqu'un joueur arrive sur une case d'angle "famille", il doit toujours annoncer ce qu'il cherche : *"Je cherche une Noisette !"*, puis il retourne un jeton friandise et l'on procède à partir de là comme dans le cas précédent.

C - Le chapardage :
• Si, par exemple, les 4 carottes ont déjà été ramassées par des joueurs différents, et qu'un joueur tombe sur la case lapin, il peut chaparder une carotte chez un de ses voisins. **Attention, on ne peut chaparder que si l'on possède soi même au moins une friandise identique à celle que l'on chaparde à un autre joueur.**

D - Le garde-manger :
• Lorsqu'un joueur possède 4 friandises identiques, il a constitué une collection imprenable.

E - Fin de la partie :
• Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de collections imprenables.

Un jeu de Max Gerchambeau

La carotte au lapin,
la noisette à l'écureuil...
Qui va se souvenir le premier
où sont cachées les friandises ?
Mais le chapardage est permis, alors..

THE NOMAD COMPANY

The Nomad Company™ est une marque exclusive de Meccano SA.