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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









i minongri minongri miz



minougri Cartes de l'Enfance



mroki minorowaki m

Ses amusantes combinaisons s'adressent aux petits enfants dont il éveille l'attention et cultive la mémoire, et aux grands qu'il amuse intelligemment. Tous les jeux de Minougri peuvent se jouer jusqu'à 6 joueurs. Pour bien comprendre chaque jeu, il faut suivre les explications avec les planches d'images et les cartes.



Zvervin irpnervin irpnerze

JEU D'ÉDUCATION NOUVELLE POUR LES PETITS A PARTIR DE 4 ANS

Le jeu comporte 50 cartes, dont deux cartes « Minougri ». Dans aucun cas il n'est utilisé plus d'un Minougri à la fois.

A TOI - A MOI

3 à 6 joueurs

Ce jeu fait appel à l'attention et à la mémoire

Supposons 3 joueurs. Le premier prend la planche des JOUETS, le deuxième celle des ANIMAUX, le troisième celle des FLEURS.

Un des joueurs compose le jeu de cartes en prenant les 8 cartes des jouets, les 8 cartes des animaux, les 8 cartes des fleurs et Minougri.

Il bat bien toutes les cartes. Quand chaque joueur a bien examiné les images de sa planche, il reçoit 8 cartes. Au fur et à mesure qu'il prend ces cartes, il les pose l'une après l'autre A L'ENVERS, sans les regarder, sur CHACUNE des images de sa planche.

Il reste UNE CARTE dans les mains du joueur qui a distribué les cartes, celui-ci la retourne. C'est le POISSON ROUGE, par exemple : « A MOI! » dit le joueur qui a sa planche des Animaux. Il prend le poisson rouge et cherche à se rappeler où il a vu le poisson rouge sur la planche. Quand il a trouvé, il enlève la carte qu'il a mise sur l'image du poisson rouge et il remet la carte du poisson rouge à sa place, mais A L'ENDROIT. Il montre ensuite la carte qu'il a enlevée; si c'est le TAMBOUR : « A TOI! » dit-il au joueur qui a la planche des JOUETS. Celui-ci retire la carte qui est sur l'image du tambour et met le tambour à sa place, toujours A L'ENDROIT. Et le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli toute sa planche d'images.

ET MINOUGRI?

Quand un joueur retourne Minougri il le garde pour remplacer n'importe quelle carte de sa planche. S'il choisit de mettre Minougri sur la bicyclette et qu'on vienne à retourner la bicyclette, il met la bicyclette où il faut et place Minougri ailleurs.

Le joueur gagnant peut recevoir un pion des autres joueurs.

JEU DE FAMILLE

DE MINOUGRI

3 à 6 joueurs

Distribuer une planche par joueur.

Composer le jeu de cartes avec Minougri et les cartes correspondant aux images de ces planches. Donner des pions (par avemple 5 par jouque)

exemple 5 par joueur).

Distribuer 8 cartes par joueur — le distributeur en garde 9. Chaque joueur pose sur sa planche les cartes correspondantes, face visible (Minougri peut toujours remplacer une carte). Quand les cartes sont posées, les cartes restantes sont tenues en éventail, cachées aux partenaires. Le distributeur demande une carte qui manque à sa planche à un joueur de son choix.

Si celui-ci a la carte demandée il dit : « Miaou » et donne la carte avec un pion; s'il ne l'a pas, il dit : « Pschtt! » et c'est le demandeur qui lui donne un pion. Quand le demandeur gagne, il continue à demander; quand il perd, c'est le joueur qui a été interrogé qui demande à son tour.

Quand tous les cartons sont remplis, le joueur qui a le plus grand nombre de pions a gagné. Celui qui a posé Minougri sur sa planche ajoute 3 pions pris sur la réserve.

MINOUGRI

PORTE-CHANCE

3 à 6 joueurs

Distribuer quelques pions à chaque joueur et une planche d'images; composer le jeu de cartes avec les cartes correspondant aux images de ces planches et ajouter Minougri.

Le distributeur des cartes donne 8 cartes à chaque joueur

et en garde 9.

Chaque joueur — sans montrer ses cartes (il les tient en éventail devant lui) — retire les cartes qui correspondent aux images de sa planche et il les place où il faut, A L'EN-DROIT. Lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes, le joueur qui a distribué les cartes tend son éventail RETOURNE à son voisin de gauche. Celui-ci prend une carte. Si cette carte va sur sa planche, il dit : « Miaou » et le joueur qui l'a donnée met un pion sur la table.

Si cette carte est Minougri ou une carte qui ne va pas sur sa planche, il dit « Pschtt » et met un pion sur la table.

A son tour, il tend son éventail à son voisin.

Quand toutes les cartes sont placées, le joueur qui reste avec Minougri a gagné la partie et ramasse tous les pions.

LA MÉNAGERIE

3 à 6 joueurs

Comme dans les jeux précédents, distribuer pions, planches, cartes correspondantes et Minougri. Poser les cartes qui conviennent aux planches, GARDER LES AUTRES RETOURNÉES EN PAQUET. Avant de commencer à jouer, chaque joueur choisit un cri d'animal, par exemple : l'aboiement du chien, le grognement du porc.

Seul le joueur qui a Minougri doit prendre le Miaou.

Le joueur qui a Minougri commence. Il prend la carte supérieure de son paquet et il la pose à L'ENDROIT devant sa planche. Le joueur qui reconnaît que cette carte est pour sa planche, la demande en poussant le cri de l'animal choisi par le joueur qui l'a posée.

Une erreur coûte un pion au profit de celui dont on a oublié le cri. Le joueur qui a Minougri obtient toutes les cartes de sa planche avec Miaou, mais à chaque tour Minougri passe au joueur suivant qui donne son cri à celui qui avait Minougri.

On continue à jouer même si on n'a plus de cartes à poser devant sa planche. Minougri peut toujours remplacer la dernière carte d'une planche.

LE GAGNANT EST CELUI QUI A REMPLI SA PLAN-CHE LE PREMIER, A CONDITION QU'IL LUI RESTE ENCORE AU MOINS UN PION.

LE GALOP DE MINOUGRI

2 à 6 joueurs

Donner une planche à chaque joueur et former le jeu de cartes avec les images correspondant à celles de ces planches. Donner des pions. Minougri est retiré du jeu. Distribuer 8 cartes à chaque joueur qu'il met en éventail suivant 1 - 2 - 3, etc.

MARCHE DU JEU

Le 1er joueur jette n'importe quelle carte en suivant l'ordre 1 - 2 - 3 - 4 et la place au fur et à mesure sur sa planche ou celles des autres joueurs, à l'endroit correspondant. Si après 2, il ne peut pas mettre 3, il s'arrête et dit : « Pas de 3 ». C'est au tour du joueur suivant; si celui-ci n'a pas de 3, il dit : « je passe! » et il met un pion au milieu de la table.

Quand un joueur arrive à 8 en montant, il dit : « Minougri »;

il gagne un pion, qu'il prend au milieu de la table et qu'il place sur sa planche pour remplacer une image manquante (il pourra déplacer le pion si par la suite il gagne cette image).

Le jeu continue dans cet ordre :

- 8 7 6 5 4 3 2 1, en descendant; puis en remontant
- 1 2 3 4 5 6 7 8 Minougri; et en descendant
- 8 7 6 5 4 3 2, etc.

Tout joueur qui oublie de dire le numéro de la carte qu'il jette ou « je passe » s'il n'en a pas, met un pion sur la table.

Le perdant est celui qui remplit sa planche le dernier, les autres se partagent les pions.

QUI PERD GAGNE

2 à 6 joueurs

Suivant le nombre des joueurs, donner une planche et 8 cartes, après avoir composé le jeu de cartes avec Minougri et les cartes correspondant aux images des planches distribuées.

LE DONNEUR POSE A L'ENVERS SUR LA TABLE LA CARTE OUI LUI RESTE.

Chaque joueur prend dans sa main son paquet de cartes, et au signal de « Miaou » du distributeur, il retourne une carte. Cette carte est prise par le joueur qui a la planche correspondante. Quand toutes les cartes ont été retournées, c'est le joueur qui n'a pas sa planche pleine qui a gagné.

Et Minougri?

Minougri est toujours pour celui qui le retourne et qui doit le placer sur une image quelconque de son tableau. Lorsque la carte correspondante apparaît ensuite, elle doit être placée sur Minougri. Si la carte que le distributeur a posée à l'envers sur la table pour commencer est Minougri, c'est le distributeur qui gagne.

ATOUT! ATOUT! ATOUT!

2 à 6 joueurs

Distribuer un carton par joueur et des pions. Donner 3 cartes à chaque joueur qui les tiendra en éventail. (Il reste un certain nombre de cartes qu'on appelle : le talon).

Le donneur pose sur la table la première carte de ce talon : fleur, métier, etc. C'est l'ATOUT.

Chaque joueur fournit de l'atout, s'il en a. S'il n'en a pas,

il se défausse d'une carte à son choix et paie un pion. On joue ainsi jusqu'à ce que les 3 cartes distribuées à chaque joueur

soient épuisées.

Le donneur ramasse alors les cartes qui ne sont pas d'atout et les bat avec les cartes du talon. Puis il fait une nouvelle distribution de trois cartes, retourne la carte qui se trouve au-dessus du talon et l'on joue comme précédemment avec le nouvel atout.

On recommence ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus suffisamment de cartes (3 cartes par joueur, plus une pour déterminer l'atout). Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de pions.

LA BANQUE

DE MINOUGRI

2 à 6 joueurs

Les cartons, après avoir été mêlés, seront placés en paquet, au milieu de la table.

Après avoir attribué une valeur à chaque couleur de pions, par exemple pion bleu = 1, pion jaune = 5, pion rouge = 10, on distribue à chaque joueur un certain nombre de pions d'une valeur de 10 points, par exemple, par joueur.

Les pions restants constitueront la banque qui pourra d'ailleurs être tenue par un joueur supplémentaire. On distribue aussi à chaque joueur un nombre égal de cartes en laissant

environ 7 à 10 cartes pour le talon.

On joue à tour de rôle et chaque joueur (le premier pouvant être désigné par un coup de dé) doit placer une carte allant sur le premier carton. S'il ne peut pas jouer, il a le choix entre passer en versant un pion au banquier, ou piocher en versant 2 pions. Si, au contraire, il a plusieurs cartes à jouer, dans des cases contiguës, dans le sens horizontal ou vertical du même carton, il les joue AU MÊME COUP et gagne.

Pour 2 cartes (une paire = 3 pions).

Pour 3 cartes (un brelan = 5 pions).

Pour 4 cartes (un carré = 10 pions).

Le Minougri peut remplacer n'importe quelle carte et rapporte 5 pions à son possesseur. La dernière carte jouée sur un carton vaut 2 pions.

On prend chacun des cartons suivants et on continue de même.

Le joueur qui finit le premier ses cartes gagne 5 pions, le deuxième 2 pions.

Le gagnant est celui qui aura le plus de pions à la fin de la partie ou au moment où on aura fait sauter la banque, si cela se produit.

RIEN QUE 9

2 à 6 joueurs

Donner une planche à chaque joueur.

Composer le jeu de cartes avec Minougri et les cartes aux images de ces planches.

Distribuer 6 cartes à chaque joueur et former un talon avec les autres cartes, que l'on pose sur la table, face cachée.

Le jeu consiste à couvrir les images de sa planche avec les cartes correspondantes en plaçant à la fois deux cartes dont le total fait 9. Exemple : 8 et 1, 7 et 2, 6 et 3, 5 et 4, etc.

Le joueur qui se trouve à la gauche du distributeur commence. Il retourne la carte qui se trouve au-dessus du talon. Puis :

1º S'il a dans son éventail, 2 cartes de sa planche qui font 9, il PEUT les poser sur sa planche. Dans ce cas, il prend la carte retournée.

2º Si la carte retournée est une carte de sa planche et s'il a en main, la carte qui fait 9 avec celle-ci (ou Minougri), il PEUT placer les deux cartes sur sa planche.

Dans ces deux cas le tour de jouer passe au joueur situé à gauche. Celui-ci retourne la carte qui se trouve au-dessus du talon et joue selon les mêmes règles.

3º Si le joueur ne fait aucune des opérations 1º ou 2º, il DOIT alors prendre la carte retournée et rejeter une autre carte à sa place. On ne peut rejeter une carte de sa propre planche.

Dans ce 3e cas, le tour de jouer passe au joueur à la planche duquel appartient la carte rejetée.

Tout joueur qui a Minougri peut l'utiliser, au moment qu'il veut, pour remplacer une carte quelconque de sa planche.

Lorsque le talon est épuisé, le joueur qui ne peut placer deux cartes sur sa planche est obligé de rejeter une carte d'un autre joueur, s'il en possède.

Dès qu'un joueur a rempli sa planche, le jeu est terminé. On totalise alors la valeur des cartes placées. Minougri vaut 10 points.

On peut jouer en 180 points ou plus. Lorsqu'on est 4 ou 6, le jeu par équipes de 2 est plus amusant.

MINOUGRI

JOUE A L'ÉCARTÉ 2 à 6 joueurs

Quel que soit le nombre de joueurs on utilise les 48 cartes des planches plus Minougri.

Distribuer 6 cartes par joueur; retourner la carte suivante : c'est l'atout.

Exemple: si on retourne le poisson, tous les animaux sont des atouts. Les atouts ont des valeurs différentes marquées sur chaque carte, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Minougri est un atout etvaut 10.

Les cartes qui ne sont pas d'atout peuvent gagner sur les autres, sauf sur les cartes d'atout. Un 8 gagne sur un 7, un 5 sur un 4, etc., mais le pli ou levée ne vaut que 2 points.

MARCHE DU JEU

Quand les cartes sont distribuées et la carte d'atout retournée, on place, bien visible, sur la table, la planche correspondante. Les joueurs conservent leurs atouts et, s'ils le veulent, les cartes marquées 8 des autres planches; ils demandent au donneur de leur remplacer les cartes qu'ils ne veulent pas garder.

Tout joueur qui s'estime bien servi peut empêcher une nouvelle distribution de cartes. Le donneur a le droit de prendre la carte retournée, il rejette la carte qu'il veut. Quand la distribution est finie (on peut redemander plusieurs fois, tant qu'il reste au talon suffisamment de cartes pour servir les joueurs), le jeu commence. On a mis en paquet toutes les cartes rejetées. Chaque joueur tient ses 6 cartes devant lui, en éventail. Le joueur qui est à gauche du donneur joue le premier. S'il joue atout, les autres joueurs doivent mettre une carte d'atout, s'ils en ont. Sinon ils se défaussent d'une carte quelconque, la plus petite. La plus forte carte d'atout l'emporte.

Si le premier joueur joue une autre carte qu'atout, les autres joueurs doivent jouer, eux aussi, une autre carte qu'atout, s'ils en ont. La plus forte carte gagne le pli. En cas d'égalité celle qui l'emporte est la première jouée des plus fortes cartes. Si un ou plusieurs joueurs n'ont que des atouts, ils coupent avec la carte qu'ils veulent. Celui qui a joué le plus fort atout l'emporte.

De toute façon le joueur qui a fait le pli joue la première carte du pli suivant.

Ce jeu peut se jouer en 500 points.

Tout joueur qui n'a fait aucun pli est CAPOT et donne 60 points à l'ensemble des autres joueurs qui ont fait au moins un pli. Ces points sont divisés entre eux. Ainsi, s'il y a un joueur capot et quatre autres joueurs, chacun d'eux marque 15 points; s'il y a deux joueurs capots et trois autres joueurs, chacun de ceux-ci marque 40 points.