

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



IL EST PASSÉ PAR ICI !

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

Jeu de Mémoire et d'Association

**Les joueurs doivent réunir l'image
d'une empreinte et celle de l'animal
ou de la chose qui en est l'auteur,
appelé "le marcheur" !**

Illustration : Yves Prince
Sur une idée de Martine Millet

Collection dirigée par
Week End Games - France
Copyright : EGD / Week End Games 1994.
Fabriqué en France par IGD Nancy -
54140 JARVILLE LA MALGRANGE
Tél : 83 53 54 54

EGD
Editions Gilles Defoly

*J'ai vu des traces de pas !
Attention, c'est peut-être le serpent !
Ah ! Non ! C'est un ours...*



*Un ours ? Hé ! Mais c'est que j'ai peur des ours, moi !
Bon alors, qui est passé par ici ?
Tu devrais m'aider à reconnaître les empreintes des animaux.
Comme cela, j'aurai moins peur.
Je m'appelle Zoupy, et toi ?*

Le matériel

- 4 mini plateaux de jeu rappelant tous les "marcheurs"
- 24 petits carrés représentant :
 - 12 empreintes
 - 12 animaux, hommes ou objets "marcheurs"
- 1 règle de jeu

Comment on joue ?

1 — Une fois tous les petits carrés détachés de leurs plaquettes pré-découpées, on les mélange bien et on les pose sur la table ou sur le sol, face cachée.

2 — Chaque joueur reçoit un mini-plateau et le place devant lui.

Quand tu réuniras deux plaquettes qui correspondent : l’empreinte et le “marcheur”, tu les poseras sur ton mini-plateau.



3 — A tour de rôle, chaque joueur retourne 2 images. Plusieurs choses peuvent arriver :

- **soit ces deux images correspondent**, c’est-à-dire que le joueur a retourné une empreinte et le “marcheur” responsable de cette empreinte, auquel cas il ramasse les deux images et les range sur son mini-plateau,

Si tu as trouvé une paire, alors tu as le droit de rejouer. Tu peux retourner encore deux nouvelles images!



• soit le joueur a découvert deux cartons qui ne vont pas ensemble :

- deux “marcheurs”
- deux empreintes
- ou une empreinte et un “marcheur” incompatibles

une fois que tout le monde les a bien observé, le joueur les retourne à nouveau face cachée.

Le tour de jeu passe au suivant.

La fin de la partie

Le jeu s'arrête lorsque toutes les associations “marcheur” - “empreinte” ont été reconstituées.

Le gagnant est le joueur qui a réussi à réunir le plus grand nombre de paires.



Voici les associations qu'il faut réaliser.



Empreinte



Marcheur





Empreinte



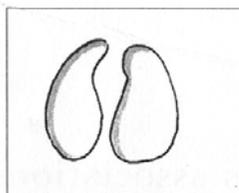
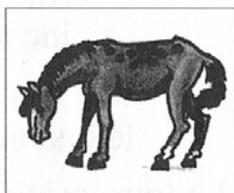
Marcheur



Empreinte



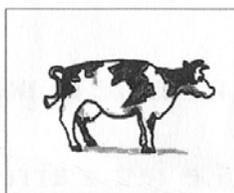
Marcheur



Empreinte



Marcheur



Empreinte



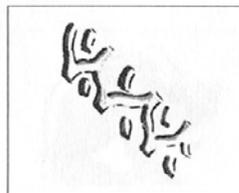
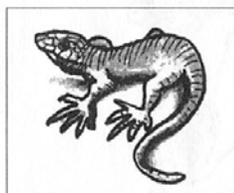
Marcheur



Empreinte



Marcheur

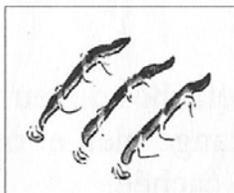


Empreinte



Marcheur





Empreinte



Marcheur



Empreinte



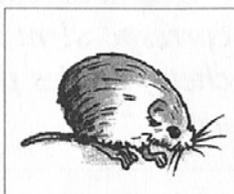
Marcheur



Empreinte



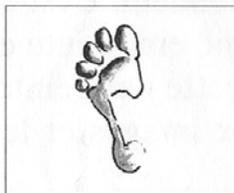
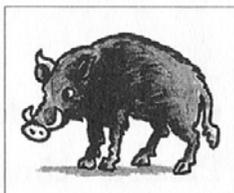
Marcheur



Empreinte



Marcheur



Empreinte



Marcheur

