

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Petit ou Grand ?

Pour 2 à 5 joueurs,
à partir de 6 ans.

Le renard est tout affairé !

Il se dépêche d'accrocher les derniers lampions. Voilà, tout est prêt, la grande fête de la forêt peut commencer ! Mais quel invité apparaîtra donc le premier? Annie la fourmi ou Léon le hérisson? Quand Reinette la grenouille va-t-elle montrer le bout de son nez? Teddy l'ours arrivera-t-il avant ou après Léo l'escargot? Mais surtout, qui va arriver maintenant, un grand ou un petit camarade?

Contenu

61 cartes réparties en 7 illustrations :



8x



9x



9x



9x



9x



9x



8x

Mise en place

Les cartes sont mélangées puis on en distribue 12 à chaque joueur, qui les empile devant lui faces cachées, sans les regarder. La pile des cartes restantes est placée au milieu de la table, faces visibles. L'animal représenté sur la carte supérieure de cette pile est le premier animal de tête.

But du jeu

Le premier joueur qui parvient à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

Déroulement d'une partie

Le plus jeune joueur commence. Il doit deviner si l'animal qui se trouve sur la carte supérieure de sa pile personnelle est **plus grand**, **plus petit** ou **de la même taille** que l'animal de tête. Puis il retourne sa carte et la place devant lui, face visible.

Réponse correcte : Quand un joueur a deviné correctement il a le choix de **continuer** à jouer ou de **terminer son tour**.



Exemple : *l'escargot est le premier animal de tête sur la pile du milieu.*

Arthur dit « plus grand » et retourne la première carte de sa pile personnelle : un chevreuil. Il a donc deviné correctement, le chevreuil est plus grand que l'escargot.

Continuer à jouer : avant de retourner la prochaine carte de sa pile, le joueur doit estimer si l'animal qu'il va découvrir sera plus grand, plus petit ou de la même taille que l'animal qu'il vient de révéler. Dans l'exemple ci-dessus, si Arthur continue à jouer il devra deviner si l'animal qu'il va retourner sera plus grand, plus petit ou de la même taille que le chevreuil.

IMPORTANT : chaque carte révélée est systématiquement placée face visible au dessus de la carte précédente, de façon à ce que seul le dernier animal révélé soit visible devant le joueur. Chaque nouvelle prédiction (plus petit, plus grand, même taille) se réfère au dernier animal révélé qui a été deviné correctement.

Terminer son tour : le joueur pose toutes les cartes qu'il a révélées au dessus de la ou des cartes du milieu, faces visibles. L'animal qui se trouve sur la carte du dessus (donc la dernière carte révélée) devient le nouvel animal de tête pour le joueur suivant.



Exemple : Arthur finit son tour après avoir révélé le chevreuil, il le place alors sur la pile du milieu. Le chevreuil devient le nouvel animal de tête pour le joueur suivant.

Mauvaise réponse : Quand un joueur se trompe dans sa prédiction il doit replacer toutes les cartes qu'il a révélées pendant son tour sous sa pile personnelle, sans en changer l'ordre. Puis c'est au tour du joueur suivant.

ASTUCE essayez de mémoriser l'ordre des animaux que vous révélez : si vous deviez les remettre sous votre pile, vous pourrez vous souvenir plus tard de leur ordre d'apparition.

Les 7 animaux sont représentés sur chaque carte, ordonnés par taille croissante. Ainsi vous pouvez facilement vérifier si vos prédictions sont correctes ou non.



Fin du jeu et vainqueur

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

Auteur : Bernhard Weber - **Illustrations :** Claudia Stöckl
Édité par : Zoch Verlag - Munich - Allemagne



© Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com



Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



BP 30 - 62930
Wimereux - France

www.gigamic.com