

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



Ne mange pas la consigne !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans (si un adulte lit les défis).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes Défis «Ne mange pas la consigne !», les cartes Crayon-monstres, les 16 cartes Consigne-Monstre et la carte Correction si besoin, pour vérification.

But du jeu : gagner les cartes Défis en tapant sur la bonne consigne et en posant si besoin le bon crayon.

Principe du jeu :

On pose les 16 cartes Consigne sur la table (souligne, entoure, encadre, coche...).

Chaque joueur prend une série de 5 crayons différents (crayon bleu, crayon rouge, crayon vert, crayon noir, crayon de bois) qu'il garde en main.

On partage les défis des consignes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte et annonce l'un des défis de la carte.

- Si aucune couleur n'est spécifiée, les joueurs doivent taper rapidement sur la bonne image liée à la consigne. On ne pourra taper qu'une fois par défi.

- Si une couleur est annoncée, il faut impérativement poser d'abord le bon crayon sur la table puis taper sur la bonne image liée à la consigne.

Le joueur le plus rapide à donner la/les réponse(s) gagne la carte Défi, qu'il pose à côté de lui. Si les joueurs ont posé un crayon, il le reprennent en main pour le prochain défi.

Le joueur à gauche du lecteur lance à son tour un défi...

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

Remarque :

On pourrait jouer à 5 joueurs : 4 joueurs ont les 5 crayons en main et le maître du jeu a les cartes Défis. Il les annonce un par un et les 4 joueurs essaient de gagner le maximum de défis.

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent le vocabulaire des consignes.

- Le jeu fait travailler la double consigne (crayon de couleur et action).

Qui a mangé la pizza ?

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans (si un adulte lit les défis).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes défis «Qui a mangé la pizza ?» ou les 8 cartes Indice, les 16 cartes Monstre (monstres oranges et verts), la carte Pizza.

But du jeu : gagner les cartes Défis en tapant sur le bon monstre coupable.

Principe du jeu :

On pose les 16 monstres oranges et verts sur la table. Tous les monstres sont différents.

Il y a 4 paramètres : couleur, serviette, yeux, dents.

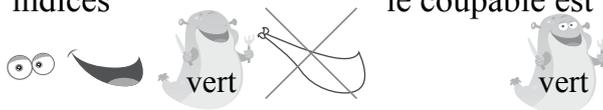
On ne pourra taper qu'une fois par défi.

Jeu visuel :

On utilise les cartes Indice, face cachée et par paire d'indices. Puis on retourne une carte de chacune des 4 paires. Le joueur le plus rapide à taper sur le bon monstre gagne 1 point et on recommence...

Le premier joueur arrivé à 10 points gagne la carte Pizza et on lance une nouvelle manche.

Exemple : indices le coupable est :



Jeu auditif :

On partage les cartes Défis. Puis, à tour de rôle, chaque joueur décrit un monstre de la carte Défis (soit lecture directe, soit description improvisée d'un monstre d'après une image). Les autres joueurs doivent taper rapidement sur le bon monstre. Le joueur le plus rapide à taper sur le bon monstre gagne la carte et on recommence.

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche et la carte Pizza qu'il pose devant lui. Et on commence une nouvelle manche.

Exemple : Je ne suis pas vert ; je n'ai ni dent ni serviette et je n'ai qu'un œil.

Réponse :



Remarque : si un joueur décrit un monstre et oublie un détail, il perd une des cartes qu'il a gagnées et celle-ci est remise en jeu.

Points forts :

- Jeu pouvant être visuel ou auditif avec une règle simple.
- Le jeu fait travailler 4 consignes (couleur, serviette, yeux, dents).

Photos de famille

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 5 ans (pour les défis les plus simples, si un adulte lit les défis).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes Défis « Photos de famille », la carte Photographe et une famille de monstres par joueur.

But du jeu : gagner les photos de famille en posant les personnages dans le bon ordre.

Principe du jeu :

On partage les défis des photos. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Chaque joueur prend une série de 5 monstres (grand-père, père, mère, fils, fille) et les garde en main. Le photographe est posé au milieu de la table.

Pour les scènes et les repères gauche - droite, on se mettra à la place du photographe et non à la place des monstres.

Ensuite, un joueur retourne une carte et lit à haute voix la description liée à l'une des « photos » de la carte. Les autres joueurs doivent alors reconstituer la photo et poser les monstres correspondants sur la table dans le bon ordre puis taper sur le photographe en annonçant « Cheese ! ».

Le joueur le plus rapide à donner la bonne réponse (les bons personnages dans le bon ordre) et annoncer « Cheese ! » gagne la carte Défis qu'il pose face Défi-Photos de famille visible sur la table.

Les joueurs reprennent leurs personnages en main. Et c'est au joueur suivant (à gauche du premier joueur) de retourner une carte Photo de famille...

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

Remarques :

- Plus on descend dans la carte, plus il y a de personnages sur la photo et plus le niveau est difficile.
- On pourrait jouer à 5 joueurs : 4 joueurs ont les 5 monstres en main et le maître du jeu a les cartes Défis. Il les annonce un par un et les 4 joueurs essaient de gagner le maximum de défis.

Points forts :

- Le jeu fait travailler l'écoute et les repères spatiaux.
- La règle est simple et le graphisme est attrayant.

En scène !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans (pour les défis les plus simples).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 12 cartes Défis « En scène ! », la carte Photographe et une famille de monstres par joueur.

But du jeu : gagner les photos de famille en posant les personnages dans le bon ordre.

Principe du jeu :

On partage les défis des photos. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Chaque joueur prend une série de 5 monstres (grand-père, père, mère, fils, fille) et les garde en main. Le photographe est posé au milieu de la table.

Pour les scènes et les repères gauche - droite, on se mettra à la place du photographe et non à la place des monstres.

Ensuite, un joueur retourne une carte (côté « En scène ! ») puis décrit à haute voix l'une des « photos » de la carte. Il doit s'efforcer de ne pas donner les personnages dans l'ordre (de gauche à droite) tout en réussissant à faire poser qu'une seule série dans un seul ordre.

Ainsi, si un joueur annonce « Le fils est à côté de son père », on ne sait pas qui est à gauche, ni si c'est le petit monstre et son père, ou le père et son propre père (le grand-père).

Les autres joueurs doivent alors reconstituer la photo et poser les monstres correspondants sur la table dans le bon ordre puis taper sur le photographe en annonçant « Cheese ! ».

Le joueur le plus rapide à donner la bonne réponse (les bons personnages dans le bon ordre) et annoncer « Cheese ! » gagne la carte Défis qu'il pose face Défi-En scène ! visible sur la table.

Les joueurs reprennent leurs personnages en main. Et c'est au joueur suivant (à gauche du premier joueur) de retourner une carte En scène ! ...

Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

Remarques :

- Plus on descend dans la carte, plus il y a de personnages sur la photo et plus le niveau est difficile.
- On pourrait jouer à 5 joueurs : 4 joueurs ont les 5 monstres en main et le maître du jeu a les cartes Défis. Il les annonce un par un et les 4 joueurs essaient de gagner le maximum de défis.

Points forts :

- Le jeu fait travailler l'écoute et les repères spatiaux.
- La règle est simple et le graphisme est attrayant.

Tous assis !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans (pour les défis les plus simples).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 8 cartes Défis « Tous assis ! »

But du jeu : faire les bons gestes selon les défis.

Principe du jeu :

Il n'y aura pas de gagnant dans ce jeu, on ne comptera pas les points.

Tous les joueurs sont assis. Le maître du jeu a les cartes Défis en main.

Un maître du jeu annonce un défi aux autres joueurs. Ceux-ci doivent rapidement exécuter le bon geste ou les bons gestes.

Attention à faire les gestes dans le bon ordre et/ou au bon moment.

Les joueurs se corrigeront si nécessaire par la suite.

Les dernières questions de chaque carte (*) ne se font qu'à tour de rôle.

Points forts :

- Le jeu fait travailler toute la classe.

- Il n'y a pas de perdant et cela fait jouer le corps, les notions spatiales.

Un peu de gymnastique !

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 6 ans (pour les défis les plus simples).

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Cartes utilisées : les 8 cartes Défis « Tous assis ! »

But du jeu : faire les bons gestes selon les défis.

Principe du jeu :

Il n'y aura pas de gagnant dans ce jeu, on ne comptera pas les points.

Tous les joueurs sont debout. Le maître du jeu a les cartes Défis en main.

Un maître du jeu annonce un défi aux autres joueurs. Ceux-ci doivent rapidement exécuter le bon geste ou les bons gestes.

Attention à faire les gestes dans le bon ordre et/ou au bon moment.

Les joueurs se corrigeront si nécessaire par la suite.

Les dernières questions de chaque carte (*) ne se font qu'à tour de rôle.

Points forts :

- Le jeu fait travailler toute la classe.

- Il n'y a pas de perdant et cela fait jouer le corps, les notions spatiales.

NE MANGE PAS LA CONSIGNE!

CIRCUS

auteur : François Petit ; illustrations : Ronnel Pascua

Présentation des règles et de leurs cartes associées

16 cartes Défis *Acrobaties en famille*

24 cartes *Acrobate*

la carte *Monsieur Loyal*

Jeux : *Acrobaties en famille*, *En piste* !



10 cartes Défis *Le spectacle*

24 cartes *Numéro*

la carte *Monsieur Loyal*

Jeux : *Le Spectacle*, *Au programme* !



26 cartes *Affiche*

la carte *Monsieur Loyal*

Jeux : *À l'affiche* !, *MémoCats*, *Misty*



8 cartes *Clown-statue*

Jeu : *Les clowns-statues*



16 cartes *Clown*

8 cartes Défis *Qui a lancé la tarte à la crème ?*

la carte *Clown entarté*

Jeux : *Qui a lancé la tarte à la crème ?*, *Qui est le coupable ?*



À partir de 6 ans. De 2 à 4 joueurs.

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes.

Le jeu est constitué de 10 règles différentes, faisant intervenir différentes cartes :

- *Acrobaties en famille/En piste* !

- *Le spectacle/Au programme* !

- *À l'affiche* !

- *MémoCats/Misty*

- *Qui a lancé la tarte à la crème ?/Qui est le coupable ?*

- *Les clowns-statues*



la carte

Clown entarté



la carte

Monsieur Loyal

Acrobaties en famille/En piste !

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

But du jeu : gagner les cartes Défis en posant les acrobates les uns sur les autres dans le bon ordre spatial.

Cartes utilisées : les 16 cartes Défis *Acrobaties en famille*, la carte *Monsieur Loyal* et une famille d'acrobates par joueur.

Règle : Chaque joueur prend une série de 6 acrobates (grand-père, grand-mère, père, mère, fils, fille). On partage les cartes Défis. *Monsieur Loyal* est posé au milieu de la table.

Ensuite, un joueur annonce l'un des défis de la carte en précisant le nombre d'acrobates, et les autres joueurs doivent poser les acrobates correspondants sur la table dans le bon ordre spatial, puis taper sur *Monsieur Loyal*.

Acrobaties en famille : le joueur lit l'un des défis de la carte.

En piste ! : le joueur décrit l'acrobatie. On pourra décrire l'acrobatie par colonne (2 à 4 acrobates) ou par couleur de fond (de 2 à 6 acrobates), ce qui demandera une description en 2 dimensions pour les acrobaties sur fond vert ou rouge.

Le joueur le plus rapide à donner la réponse gagne la carte Défis. Le joueur à gauche du lecteur lance à son tour un défi...

Quand les 16 cartes ont été données, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes Défis gagne la manche. Et on commence une nouvelle manche.

Le spectacle/Au programme !

7 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

Le principe est exactement le même que le jeu précédent, mais cette fois on annonce le nombre de numéros. Les joueurs doivent poser sur une ligne (de la gauche vers la droite) les cartes Numéro dans l'ordre temporel dans lequel les numéros se succèdent durant le spectacle.

Remarque : Si besoin, on pourra prendre une carte Affiche par joueur et la mettre sur le verso devant chacun, légèrement sur la gauche pour indiquer le début du spectacle.

Le spectacle : le joueur lit l'un des défis de la carte.

Demandez le programme ! : le joueur décrit la succession des numéros.

À l'affiche !

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées : les 26 cartes Affiche, la carte *Monsieur Loyal*.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Affiche.

Principe : on partage les cartes choisies entre les joueurs, qu'on pose en pile, affiche visible. La carte *Monsieur Loyal* est posée au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence et retourne une carte qu'il pose près de la carte *Monsieur Loyal*. Le joueur à sa gauche fait de même. Tous les joueurs comparent alors les cartes :

- un seul point commun : on l'annonce par oral ;

– les cartes ont les mêmes personnages : on tape sur la carte Monsieur Loyal.

Le joueur le plus rapide à faire la bonne action gagne la carte posée le tour précédent. Et le joueur suivant retourne une nouvelle carte...

Remarque : si un joueur se trompe (il tape ou parle par erreur), il ne peut gagner la carte.

Quand toutes les cartes ont été données, le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

MémoCats

6 ans et +. De 1 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : 4 à 13 paires de cartes sélectionnées parmi les cartes Affiche.

But du jeu : trouver le maximum de paires de cartes.

Principe : mélanger les paires de cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les affiches sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.

Misty

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : les 26 cartes Affiche, la carte Monsieur Loyal.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en faisant des paires.

Principe : un des joueurs mélange les cartes, puis les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes

correspondant aux mêmes affiches, s'il le peut. Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes affiches, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Monsieur Loyal ou de ne pas la garder en main, la carte Monsieur Loyal ne pouvant s'appareiller.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Monsieur Loyal), qui est le perdant de cette manche.

Qui a lancé la tarte à la crème ?

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

But du jeu : trouver le clown coupable en écoutant la description.

Cartes utilisées : les 8 cartes Défis *Qui a lancé la tarte à la crème ?*, les 16 cartes Clown et la carte Clown entarté.

Règle :

Niveau 1 : On dispose les 16 cartes Clown sur la table, les faces visibles étant celles où apparaissent les visages des clowns. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur décrit un clown aux autres à partir d'une carte Défis (texte ou image). Parmi les autres joueurs, le plus rapide à taper sur le bon clown gagne. Et on recommence.

Niveau 2 : Un joueur choisit une carte parmi les cartes Clown en veillant à ce que les autres joueurs ne la voient pas. Il mémorise son prénom et/ou son numéro inscrits au dos, puis montre le visage à son voisin de droite pendant 10 à 15 secondes. Il remet alors cette carte avec les autres cartes Clown et les mélange avant de les étaler sur la table devant les autres joueurs, les faces visibles étant celle où apparaissent les visages des clowns. Le joueur à qui il a montré sa carte doit alors faire deviner de mémoire qui est le bon clown aux autres. Lorsqu'une carte a été

désignée, elle est retournée. Le joueur, qui au début de la partie avait choisi une carte, vérifie si le prénom et/ou le numéro de la carte retournée sont bien ceux qu'il avait mémorisés.

Si c'est le cas, le joueur qui a bien décrit le clown et le joueur qui a été le premier à désigner le bon clown ont gagné.

Qui est le coupable ?

6 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 5 minutes.

But du jeu : trouver le bon clown en posant des questions à réponse oui/non.

Cartes utilisées : les 16 cartes Clown, les 8 cartes Défis.

Règle : On dispose les 16 cartes Clown sur la table, les faces visibles étant celles où apparaissent les visages des clowns. Un joueur prend une carte Défis et choisit un clown (en image). À tour de rôle, chaque joueur lui pose une question à réponse oui/non. Si la réponse à la question est oui, il peut poser une nouvelle question. Si la réponse à la question est non, c'est au joueur suivant de poser une question. Le premier à trouver le bon clown gagne la carte Défis. C'est alors à son tour de choisir un clown et de répondre aux questions des autres joueurs.

Les clowns-statues

7 ans et +. De 2 à 4 joueurs. Durée : 5 minutes.

But du jeu : reproduire la position des clowns.

Cartes utilisées : les 10 cartes Clown-statue.

Règle : Les cartes Clown-statue sont mélangées par un joueur, qui en tire ensuite une au hasard. Il la décrit à un autre joueur (la statue) et celui-ci doit reproduire la position du clown.

Variante : 3 joueurs : un joueur est ajouté, le sculpteur, c'est lui qui bouge le clown statue pour retrouver la position cachée.