

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

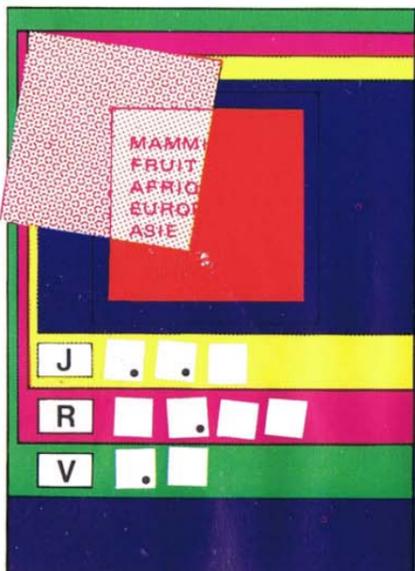
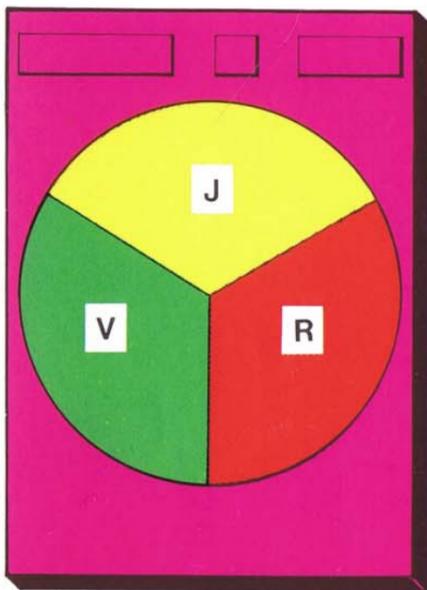
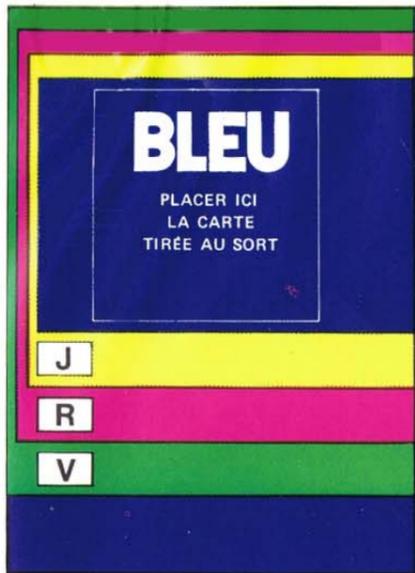
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PASSEPORT POUR LA NATURE

POUR 2 JOUEURS OU 2 ÉQUIPES DE PLUSIEURS JOUEURS



COMPOSITION DE LA BOÎTE RÈGLE DU JEU

• 2 PLANS DE JEU : ROUGE • BLEU

Chaque joueur (ou équipe) place devant lui un plan de jeu.

• 32 CARTES D'ANIMAUX

FACILES (12)

DIFFICILES (12)

TRÈS DIFFICILES (8)

Suivant l'âge, ou les connaissances, décidez de la catégorie avec laquelle vous jouerez. Les cartes correspondantes sont cachées sous un foulard. Chaque joueur en prend une au hasard et la place, du côté illustré, sur son plan de jeu, à l'endroit indiqué.

• 196 JETONS

48 JETONS "JAUNE" : SON GENRE ?

72 JETONS "ROSE" : SA NOURRITURE ?

76 JETONS "VERT" : OÙ VIT-IL ?

Groupez-les par couleur et répartissez-les dans les trois cuvettes prévues à cet effet dans la boîte; ou bien, pour en faciliter la lecture aux débutants, étalez-les sur la table. (Ils sont **en double** pour donner les mêmes chances à chaque joueur).



• 1 DÉ

Le joueur qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence la partie.

• 1 SABLIER

Le joueur qui n'a pas la main donne le "top" du départ, en retournant le sablier. L'adversaire a donc environ **une minute** pour choisir les jetons "jaune" concernant le **genre** de son animal et les disposer sur la **bande jaune** de son plan de jeu. La minute écoulée, le sablier change de main, et c'est au tour de l'autre joueur de piocher dans la cuvette des "jaune".

L'opération est répétée pour les 2 autres sujets.

Cuvette des "rose" : Sa nourriture - bande rose.

Cuvette des "vert" : Où vit-il - bande verte.

Il peut y avoir de 2 à 8 jetons, ou même davantage, par sujet.

Il est interdit de placer 2 jetons identiques (ex : 2 jetons MAMMIFÈRE).



• 40 PIONS DE CONTRE : NOIR

Quand les joueurs ont placé tous leurs jetons, ils font l'échange des plans de jeu. On retourne le sablier, et les joueurs ont une minute environ pour "contrer" les réponses de l'adversaire, c'est-à-dire mettre un **pion de contre** sur les jetons qui leur semblent ne pas correspondre à l'animal, donc être des réponses **fausses**.

• 1 ÉCRAN MAGIQUE : ROUGE

Enfin, les joueurs retournent la carte de l'animal et y posent l'ÉCRAN MAGIQUE. Celui-ci fait apparaître les bonnes réponses et l'on peut vérifier si elles correspondent aux jetons placés par les joueurs.

DÉCOMPTE DES POINTS

- 1 bonne réponse 1 point
- 1 bonne réponse contrée à tort 2 points
- 1 mauvaise réponse 0 point
- 1 mauvaise réponse contrée 2 points pour l'adversaire

EXEMPLE DE PARTIE

On a décidé de jouer avec les cartes "difficiles". Daniel prend le plan de jeu bleu et tire la carte "MARMOTTE".

Valérie prend le plan de jeu rouge et tire la carte "LION".

Daniel garnit ainsi son plan de jeu :

- **Son genre** : MAMMIFÈRE, DANGEREUX, HIBERNE, VÉGÉTARIEN.

- **Sa nourriture** : POISSON, GRAINES, HERBE, ÉCUREUILS, FEUILLAGE.

- **Où vit-il** : EUROPE, ASIE, FRANCE, AMÉRIQUE.

Valérie garnit ainsi son plan de jeu :

- **Son genre** : PUISSANT, CARNIVORE, PROTÉGÉ, FÉROCE.

- **Sa nourriture** : VEAUX, GAZELLES, RONGEURS.

- **Où vit-il** : INDE, CONGO, ARGENTINE.

(Remarque : ni Daniel, ni Valérie, n'ont pris **tous les jetons** qu'ils auraient pu mettre).

Les plans de jeu sont échangés. Daniel met un **jeton de contre** sur les réponses suivantes : PROTÉGÉ, RONGEURS. Valérie met un **jeton de contre** sur les réponses suivantes : DANGEREUX, ÉCUREUILS, FEUILLAGE.

DÉCOMPTE DES POINTS

Daniel : 10 bonnes réponses 10 points
 1 bonne réponse contrée à tort par Valérie (ÉCUREUILS) 2 points
 1 mauvaise réponse contrée chez Valérie (RONGEURS) 2 points
 TOTAL... 14 points

Valérie : 7 bonnes réponses 7 points
 1 bonne réponse contrée à tort par Daniel (PROTÉGÉ) 2 points
 2 mauvaises réponses contrées chez Daniel (DANGEREUX, FEUILLAGE) 4 points
 1 mauvaise réponse non contrée (ARGENTINE) 0 point
 TOTAL... 13 points

MÊME SEUL, UN ENFANT SE PASSIONNERA POUR CE JEU. ★ ★ ★ ★ ★ FERNAND NATHAN