

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Camouflanimo

---

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



## F Règle du jeu

# Camouflanimmo



3



2 - 4

De petits animaux ont décidé de faire une course dans le jardin !  
Mais attention ! Pour éviter les prédateurs il va falloir bien se camoufler !

### Contenu :

- 32 cartes
- 4 pions



### But du jeu :

Être le premier à arriver au bout du parcours

### Règle du jeu :

Les 32 cartes sont mélangées. Un parcours de 10 cases est formé au centre de la table en plaçant 10 cartes faces visibles à la suite les unes des autres.

2 cartes sont distribuées à tous les joueurs qui les posent faces visibles devant eux.

Le reste des cartes constitue la pioche. On retourne face visible les 2 premières cartes de la pioche.

Chaque joueur choisi un pion animal et le place avant la première case du parcours.



---

Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent franchir le parcours case après case.

Pour avancer sur les cases du parcours les joueurs devront utiliser le camouflage adéquat : ils devront présenter une carte.

- Soit de la même couleur
- Soit de la même forme que la case sur laquelle ils veulent avancer.

**Remarque** : une même carte peut permettre d'avancer sur plusieurs cases successives.

Une fois la carte jouée elle est défaussée. Puis, s'il le souhaite et s'il a encore en main une/des carte(s) lui permettant d'avancer, le joueur peut continuer à jouer.

Il peut aussi choisir de garder sa(ses) carte(s) pour le prochain tour.

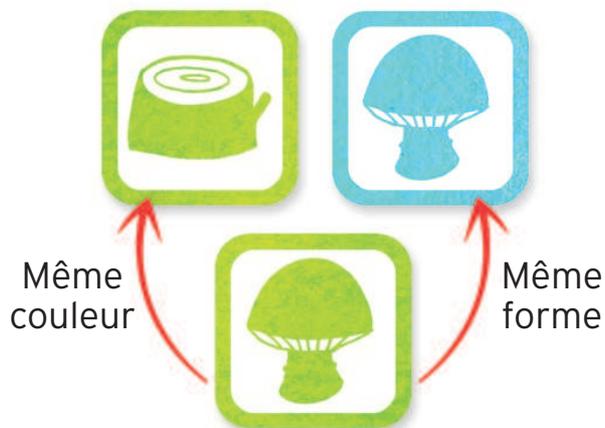
À la fin de son tour, le joueur pioche une nouvelle carte : il peut choisir l'une des 2 cartes découvertes ou la première carte cachée de la pioche. Dans le cas où il a choisi une des deux cartes découvertes, il retourne la première carte cachée de la pioche et la pose à la place de celle qu'il vient de prendre.

Un joueur n'a pas le droit d'avoir plus de 3 cartes en main.

S'il souhaite piocher une 4<sup>ème</sup> carte, il doit d'abord se défausser de l'une de ses cartes.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche, on reconstitue une nouvelle pioche en mélangeant les cartes défaussées.

Le premier joueur qui atteint la dernière case du parcours remporte la course.



Un jeu de Agnès Largeaud