

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



60 DÉFIS

MON PREMIER JEU DE LOGIQUE !

4 NIVEAUX

CHRISTIAN
JOLIBOIS

MINDO™

CHRISTIAN
HEINRICH

LES P'TITES POULES



1 À 4 JOUEURS


blue orange™
Hot Games Cool Planet

5 ANS ET PLUS



MATÉRIEL DE JEU

- 60 cartes Défi avec 4 niveaux de difficulté (avec solutions au dos)
 - 4 ensembles de 9 tuiles recto-verso (2 carrés, 7 rectangles).
- Chaque ensemble de dominos a un contour de couleur différente.

MINDO SOLO

Le joueur se munit d'un ensemble de dominos de la couleur de son choix.

BUT DU JEU

Carmela doit rejoindre son poulailler, mais elle a besoin de l'aide de ses amis pour trouver son chemin! Connecte les tuiles dans une grille de 3x3 ou 4x4, et reconstitue le motif coloré de la Carte Défi.

Chaque carte défi te montre de quel endroit Carmela va partir. Et parfois un ou deux de ses amis apparaîtront sur le parcours pour t'aider ! Une seule solution possible pour chaque carte défi.

LES CARTES DÉFI



La couleur des cartes indique le niveau de difficulté :

- **Vert** : grille de 3x3 facile



- **Jaune** : grille de 4x4 facile (2 indices sont fournis)



- **Orange** : grille de 4x4 niveau moyen (un indice est fourni)



- **Rouge** : grille de 4x4 niveau expert (aucun indice n'est fourni)

Avant de jouer, choisis un niveau de difficulté.

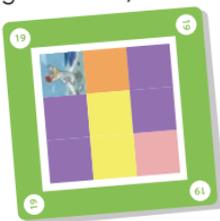


Puis, forme une pioche avec les cartes correspondant à ce niveau, les côtés défis face visible, et les côtés avec les solutions face cachée (la face solution est celle avec tous les personnages visibles).

LES DÉFIS VERTS – NIVEAU FACILE

Pour jouer avec les défis verts, mets de côté les 3 tuiles sur lesquelles apparaît un fond vert, ainsi que le carré bleu avec le poulailler de Carmela.

Seules les quatre tuiles qui restent, ainsi que la tuile bleue avec Carmela, seront nécessaires pour réaliser les 25 Défis des cartes vertes.



COMMENT JOUER ?

Prends une carte verte et pose-la côté défi apparent. La carte t'indique comment positionner le carré sur lequel se trouve Carmela. Maintenant, essaie de connecter les 4 autres tuiles rectangulaires pour que leurs couleurs correspondent au motif coloré de la carte Défi. Rappelle-toi que les tuiles sont recto-verso, et que la solution se trouve peut-être de l'autre côté !



+

=

LES DÉFIS JAUNES, ORANGE ET ROUGES

Pour jouer les cartes Défi jaunes, orange ou rouges, il faut utiliser les 9 tuiles.

COMMENT JOUER ?

Prends une carte jaune, orange ou rouge et pose-la côté défi apparent. La carte t'indique comment positionner les carrés bleus où se trouvent Carmela et son poulailler ; si tu vois des images de ses amis, elles sont là pour te guider. Essaie de connecter les 7 tuiles rectangulaires pour que leurs couleurs correspondent au motif coloré de la Carte Défi. Rappelle-toi que les tuiles sont recto-verso, et que la solution se trouve peut-être de l'autre côté !



PUZZLE FINALISÉ I



NOTE : Tu peux mettre les tuiles dont les deux carrés sont de couleur identique dans le sens de ton choix.

Exemple : Les deux positions sont correctes même si une seule apparaît sur la carte solution.

COMMENT GAGNER ?

Compare et vérifie le motif que tu as créé avec la solution au dos de chaque carte défi. Lorsque tu as réussi à réaliser le défi, c'est gagné !



PUZZLE FINALLISE I



MINDO MULTI-JOUEURS

Chaque joueur se munit d'un ensemble de dominos à sa couleur.

BUT DU JEU

Soyez le premier à collecter 3 cartes Défi pour gagner la partie.

COMMENT JOUER ?

Le jeu se déroule exactement selon les mêmes principes que le Mindo Solo décrit ci-dessus, à l'exception près que les joueurs jouent les uns contre les autres.

- Choisissez un niveau de difficulté commun et retournez la carte Défi du niveau choisi face Défi visible, OU

- Si vous jouez avec de jeunes enfants, prenez chacun un Défi du niveau de difficulté de votre choix et retournez la carte du niveau choisi face Défi visible devant vous.

Le joueur le plus rapide à connecter correctement toutes ses tuiles en respectant le motif coloré du Défi choisi, remporte la carte.

Rappelez-vous que les tuiles sont recto-verso, et que la solution se trouve peut-être de l'autre côté !

NOTE : Vous pouvez mettre les tuiles dont les deux carrés sont de couleur identique dans le sens de votre choix.

COMMENT GAGNER ?

Le premier joueur qui a collecté 3 cartes Défi gagne la partie.

