

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 (Saône-et-Loire), 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



CONTENU

47 cartes recto/verso



Retrouve la règle du jeu sur notre chaîne
YouTube : outan-outan

5



Pour Isidore et Naoki.

Concept : Richard et Chieko Stehr
Illustrations : Sophie Verhille

Édition : Claire Simon
Graphisme : Sonia Blanchard
Correction : Nathalie Coët

© 2021, Orang-outan Cie.
Tous droits réservés pour tous pays.
Dépôt légal : mars 2021.
Printed and made in China.

6

ZOU,
Range ta
Chambre!

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU

Être le plus rapide à retrouver
un maximum de paires gagnantes.

PÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1 Mélange les cartes, puis étale-les sur la table en les laissant se superposer partiellement.
« À vos marques ! Prêts ? Rangez ! »
- 2 Tous les joueurs fouillent en même temps ; ils ont le droit de faire glisser les cartes les unes sur les autres sans les retourner, afin de trouver au plus vite un maximum de paires gagnantes. Mais ce n'est pas si simple, car les objets sont sens dessus dessous !
- 3 Dès qu'un joueur trouve une paire gagnante, il la place devant lui et retourne vite en chercher une autre !

À SAVOIR

- Une paire gagnante vaut 1 point.



2

Voici les combinaisons gagnantes :

- 2 objets identiques
- 2 objets identiques ET de même couleur ET dans la même position (quelle que soit leur position) ; (quelle que soit leur couleur).



- Une carte contenant 2 objets sur la même face permet de réaliser 2 combinaisons gagnantes et donc de gagner 2 points.



LES CARTES SPÉCIALES

- Si tu as une paire avec du liquide renversé (tasse ou canette), trouve la carte Éponge et ta paire comptera double !



3



- Si tu trouves la carte Balai, prends-la vite et tu gagneras 1 point. Garde-la devant toi jusqu'à la fin de la partie.



- Si tu trouves la carte Araignée, jette-la sur le joueur de ton choix ! Celui qui la reçoit perd 1 point et la garde devant lui jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand il n'y a plus de paires gagnantes dans le tas de cartes. Le vainqueur est celui qui a collecté le plus de points.

Bien joué, ta chambre est enfin rangée !

POUR LES PLUS PETITS...

On écarte les 8 cartes contenant 2 objets sur la même face, et on joue avec les 39 cartes restantes.

4