

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



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# 1, 2, 3, NIMAUX !

Un jeu de Reiner Knizia, publié par Asmodee en 2014

## But du jeu

En réagissant rapidement, être le premier à gagner 5 cartes animaux.

## Préparation

- Placer les 12 animaux en cercle
- Mélanger les cartes et les placer en pile à côté du cercle.
- Placer la carte cache au sommet de la pile de carte.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur retire la carte cache et place la première carte au centre de la table. Immédiatement, il repose la carte cache au-dessus de la pile, pour cacher les cartes suivantes.

Tous les joueurs observent la carte au centre de la table et essayent de mémoriser les animaux représentés. Après quelques secondes, le joueur retourne la carte centrale et tous cherchent l'animal qui a disparu ou qui est apparu.

Le joueur qui sera le plus rapide pour attraper la figurine de l'animal apparu ou disparu gagne la carte s'il ne s'est pas trompé. Chacun ne peut attraper qu'une seule figurine. On retourne à nouveau la carte pour vérifier.

Celui qui a attrapé le bon animal gagne la carte et devient le nouveau joueur qui révélera la prochaine carte. Si personne n'a trouvé, la carte est mise sous la pile.

## Fin de la partie

Le vainqueur sera le premier joueur qui gagnera cinq cartes.

Vous pouvez aussi décider de jouer jusqu'à ce que la pile soit épuisée. C'est alors le joueur qui aura gagné le plus de cartes qui sera le vainqueur.

## Variante

Avec des joueurs plus jeunes, on peut n'utiliser que les cartes à bordure verte, plus faciles.