

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



Jeu d'association

Wagonimo



+3

2-4

x 1

x 54

15'

Partie facile : être le premier à terminer son train de 5 wagons et 5 animaux.



Partie difficile : être le premier à terminer son train de 5 wagons et 5 animaux en associant les animaux aux bons wagons (association de couleurs).



Jeu idéal pour :

- Apprendre à jouer à un jeu de société.
- Associer des couleurs.
- La motricité fine.

Préparation du jeu :

Poser sur la table le tas de cartes wagons et le tas de cartes animaux faces cachées. Distribuer à chaque joueur une carte locomotive qu'il pose devant lui.



Déroulement du jeu :

Le joueur qui a le mieux imité le train commence. Il lance le dé.

Partie facile :

- S'il tombe sur le wagon, il pioche une carte "wagon". S'il a déjà ce wagon, il peut quand même l'ajouter à son train.
- S'il tombe sur l'animal, il pioche une carte "animal" et la pose au dessus du wagon, **quelle que soit sa couleur**. Attention, l'animal ne peut être posé que sur un wagon. Si le joueur n'a pas encore de wagon, il ne peut pas piocher.
- S'il tombe sur le « ? », il pioche la carte qu'il souhaite (wagon ou animal). Puis c'est au tour du 2e joueur de lancer le dé.

Partie difficile :

- S'il tombe sur le wagon, il pioche une carte "wagon". S'il a déjà ce wagon, il peut quand même l'ajouter à son train.
- S'il tombe sur l'animal, il pioche une carte "animal" et la pose au dessus d'un wagon **de la même couleur que l'animal**. Attention, l'animal ne peut être posé que sur un wagon. Si le joueur n'a pas encore de wagon, il ne peut pas piocher.
- S'il tombe sur le « ? », il pioche la carte qu'il souhaite (wagon ou animal).

Puis c'est au tour du 2e joueur de lancer le dé.

Le premier train ayant embarqué tous ses animaux a gagné !

Illustrations : Alena Tkach
Créé par / Created by
Carlo Lanzavecchia et
Walter Obert

ref : JO2748



UK
CA

Janod®