

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 DE LA PRUDENCE

Ce jeu se compose de 40 cartes : 20 paires de cartes. Pour 1 paire, la 1^{re} carte montre "ce qu'il ne faut pas faire" dans différentes circonstances ; la 2nd carte montre le danger de ce qu'il risque d'arriver dans ce cas.

Sur chaque carte figure :

Un symbole coloré symbolisant 3 mises en garde différentes,

- couleur violette : extrêmement dangereux
- couleur rouge : très dangereux
- couleur orange : dangereux.

Ce symbole coloré facilite l'auto-vérification et le regroupement par paire.

Ce jeu a l'avantage de pouvoir se jouer de 3 façons différentes :

1^{re} règle de jeu ou jeu de la mémoire

Toutes les cartes sont étalées, à l'envers, faces cachées. Un joueur retourne, devant tous les autres, 2 cartes au hasard. Si ces 2 cartes forment une paire, ex. : La cause d'un accident : "ce qu'il ne faut pas faire" et le danger et les conséquences qu'il a entraînés, il les garde et en retourne 2 autres, etc.

Si les 2 cartes sont différentes il les repose, faces cachées, exactement à la même place et chacun doit essayer de se souvenir très précisément de la place des différentes cartes afin de réunir le plus de paires possible. Le gagnant est celui qui a réussi former le plus de paires.

2nd règle de jeu 2 à 5 joueurs.

On distribue : 12 cartes pour 2 joueurs

9 cartes pour 3 joueurs

7 cartes pour 4 joueurs

6 cartes pour 5 joueurs

Le reste va à la pioche.

Le but du jeu est de se débarrasser le 1^{er} de ses cartes. Dès la distribution, les joueurs qui peuvent former des paires, les posent. Chaque joueur à son tour présente ses cartes à l'envers à son voisin de gauche qui en prend une. S'il peut former une paire avec cette carte, il la pose. Sinon, il glisse la carte dans son jeu et se tourne vers son voisin de gauche.

Chaque fois qu'un joueur pose une paire, il prend 1 carte dans la pioche jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Dès qu'il peut former une paire, il la pose et ainsi de suite. Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes.

3^e règle du jeu du "snip-snap" 3 à 6 joueurs.

Tout le jeu est distribué aux joueurs, chacun pose son paquet sur la table, en tas, faces cachées, le premier joueur retourne sa 1^{re} carte sur la table en criant "SNIP" ; dans la même temps tous les autres joueurs retournent leur carte et le 1^{er} joueur examine très vite si une des autres cartes retournés forme la paire avec la sienne. Si oui, il crie "SNAP" et s'approprie la paire. Il peut être devancé par un autre des joueurs plus observateur et plus rapide que lui, même si celui-ci n'a aucune des 2 cartes formant la paire. Si plusieurs joueurs crient "SNAP" en même temps, tout le monde garde sa carte et la remet sous son jeu.

Celui qui crie "SNAP" par erreur, doit donner une carte à chaque joueur.

C'est donc le joueur qui crie "SNAP" le plus rapidement qui formera le plus de paires et qui sera la gagnant.