

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





Pippo

Le fermier Pippo à la recherche de ses animaux

de Reinhard Staupe

Nombre de joueurs: 2 à 8

Age: dès 4 ans

Durée: 15 minutes

Contenu: 25 cartes où figure un seul animal de grande taille (chien, chat, cheval, vache et cochon) en différentes couleurs (rouge, bleu, vert, violet, jaune) 25 cartes où figurent quatre petits animaux différents.

PRESENTATION DU JEU

Le fermier Pippo est fier de ses animaux: ses étables et écuries abritent chevaux, vaches et cochons tandis que chiens et chats jouent dans la cour et dans les granges.

Et parcequ'il en est si fier, il ne se passe pas un jour sans qu'il fasse le tour de sa ferme pour les compter. Mais comme il lui manque toujours l'une ou l'autre bête, Pippo reste perplexé. Ne voulez-vous pas l'aider à retrouver ses chers amis?

BUT DU JEU

Sur les cartes présentant quatre animaux, il manque à chaque fois la cinquième bête. Il faut donc repérer la carte de cette bête parmi les cartes qui se trouvent sur la table. Le premier qui la découvre peut la garder et le gagnant est le joueur qui recueille le plus de cartes.

PREPARATION DU JEU

Faire deux tas, l'un avec les cartes au verso desquelles Pippo est triste et l'autre avec celles où il rit. Mélanger les deux tas séparément. Tournées face vers le bas, les cartes tristes forment le tas placé au milieu de la table. Quant aux autres cartes, elles sont distribuées sur la table autour du tas, la face tournée vers le haut.

Attention: Veiller à ce que tous les joueurs puissent aisément reconnaître et atteindre chaque carte.

DERULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte du tas, qui présente quatre animaux dans quatre couleurs différentes. Les joueurs doivent alors chercher l'animal manquant et la couleur manquante sur l'une des cartes ne représentant qu'un seul animal. Qui sera le plus rapide?

Exemple: *Sur la carte du tas figurent un chien jeune, une vache violette, un cheval bleu et un cochon vert. Il manque donc le chat rouge.*

Dès que l'un des joueurs a découvert parmi les cartes retournées l'animal manquant dans la couleur correcte, il pose prestement un doigt sur la carte en question et crie: "J'ai le chat rouge" (selon l'exemple). Il gagne alors la première carte du tas, qu'il dépose devant lui avant de retourner la suivante.

Chaque tour se joue de la même façon. Durant toute la durée du jeu, les 25 cartes représentant les grands animaux restent sur la table, face tournée vers le haut.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la dernière carte du tas a trouvé propriétaire. Le joueur qui possède le plus de cartes a gagné. Grâce a lui, Pippo est de nouveau un paysan heureux!