

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



Tatouvu?



Si t'as tout vu, t'as gagné !

Amusez-vous à tester votre sens de l'observation avec 6 univers différents !

Règle du jeu

Début de la partie :

Distribuez à chaque joueur 10 jetons de la couleur de son choix et sa grille correspondante.

Choisissez la face du disque avec laquelle vous souhaitez jouer : verte pour les enfants les plus jeunes, orange pour les plus âgés. Choisissez une planche illustrée et placez-la devant les joueurs.

Déroulement de la partie :

Un des joueurs tourne la flèche de la roue puis retourne le sablier. Tous les joueurs se mettent alors à chercher sur la grande illustration ce que la flèche indique (ex. : quelque chose de bleu). Le but est d'en trouver le plus possible, le plus rapidement possible. Chaque fois qu'un joueur trouve un élément recherché, il place dessus un de ses jetons et continue d'en chercher d'autres.

Lorsque le sablier est vide, les joueurs s'arrêtent ; ils placent alors sur leur grille les jetons qu'ils ont posés sur l'illustration dès lors qu'ils ont été validés par l'ensemble des joueurs. Puis on recommence à jouer en relançant simplement la flèche sur la roue (si on le souhaite, en changeant de dessin) et en retournant le sablier. Et ainsi de suite.

Fin de la partie :

Le 1^{er} joueur à avoir complété sa grille avec ses 10 jetons a gagné !

Astuce :

Lorsque vos jetons autocollants repositionnables ne collent plus, il suffit de les passer sous l'eau !

