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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

lui a été montrée par le premier joueur. Et c'est lui qui prend la carte du haut de la pile et la montre aux autres joueurs, et ainsi de suite.

Attention:

Les cartes étalées en carré restent sur la table jusqu'à la fin de la partie. Seules, les cartes de la pile peuvent être gagnées et gardées par les joueurs.

Quand un joueur se trompe et désigne une carte qui ne complète pas celle de la pile, il doit rendre une carte déjà gagnée et la glisser sous la pile. S'il n'en a pas encore gagné, la pénalité est annulée. Enfin, le joueur fautif ne participe plus à ce tour de jeu et ne reprend la partie qu'au tour suivant.

POUR GAGNER:

Le jeu prend fin dès que la dernière carte de la pile est prise par un joueur. Chacun compte les cartes qu'il a acquises: celui qui en a le plus gagne la partie.

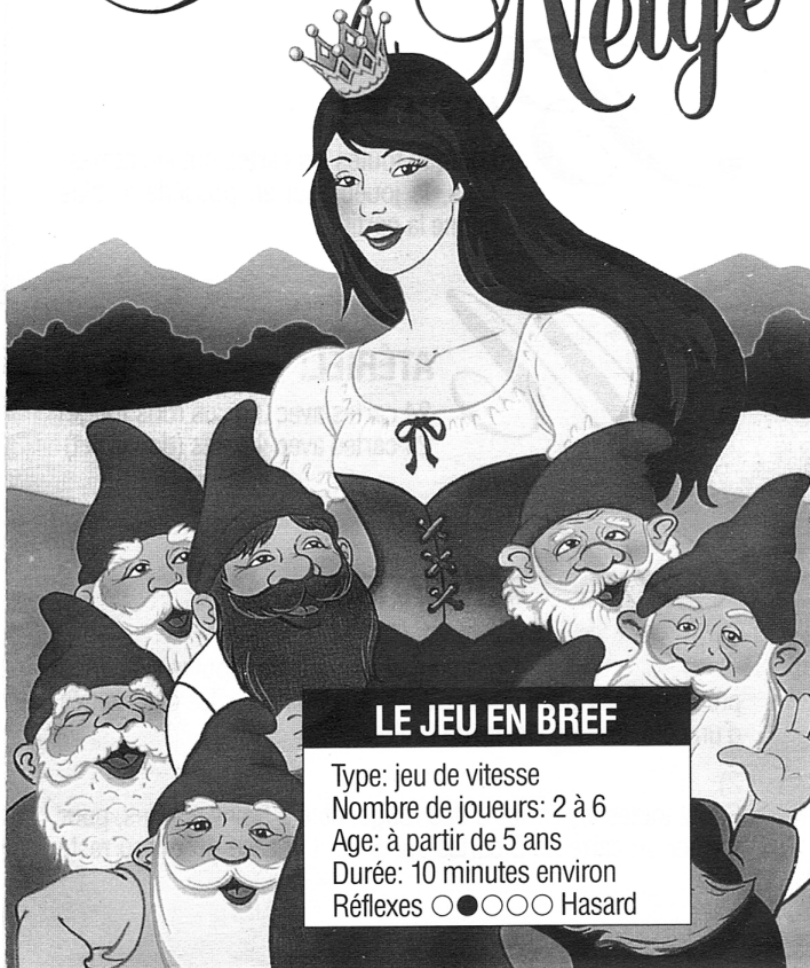
Variante:

Pour varier les plaisirs et rendre le jeu un peu plus difficile, formez le carré avec les cartes à dos violet et empilez celles qui ont le dos rouge.

T.Nr. 192589

UN JEU DE RÉFLEXES ET DE VITESSE POUR 2 À 6 PRINCES CHARMANTS À PARTIR DE 5 ANS

Blanche-Neige



LE JEU EN BREF

Type: jeu de vitesse
Nombre de joueurs: 2 à 6
Age: à partir de 5 ans
Durée: 10 minutes environ
Réflexes ○●○○○ Hasard

Tout le monde connaît le conte de «Blanche-Neige et les Sept Nains». Mais peu de gens savent que les Nains avaient préparé une épreuve difficile à résoudre pour qui viendrait chercher Blanche-Neige.

L'épreuve consiste à comparer des images des Sept Nains.

Sur certaines images, ils sont trois, sur d'autres, quatre. Pour être digne d'emmener Blanche-Neige, il faut assembler très, très vite deux images complémentaires pour réunir les Sept Nains.

Vous savez tout, maintenant. A vous de jouer et de gagner!

BUT DU JEU

Lorsque toutes les cartes ont été ramassées, le joueur qui en possède le plus gagne la partie.

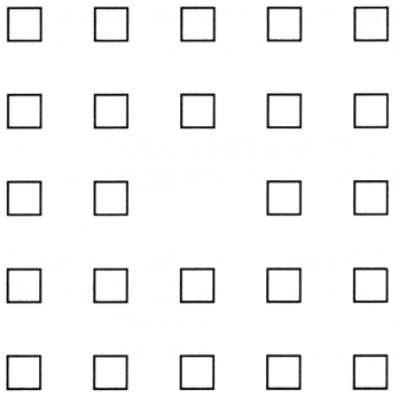
MATÉRIEL:

24 cartes avec 3 nains (dos rouge)
24 cartes avec 4 nains (dos violet)

PRÉPARATION:

1)
Commencez par détacher toutes les cartes prédécoupées avant de les classer en deux piles: les dos rouges d'un côté, les dos violets de l'autre.

2)
Etalez toutes les cartes à dos rouge, côté 3 Nains visibles, pour former un carré de 5 cartes sur 5 dont la case du milieu reste vide



3)
Mélangez bien les cartes à dos violet et posez-les en pile, côté 4 Nains vers la table (donc: dos violet visible) dans l'espace central vide du carré.

POUR JOUER:

Le joueur le plus petit commence en retournant la carte du haut de la pile et en la montrant aux autres joueurs. Aussitôt, tous les joueurs, en même temps, essayent de retrouver parmi les 24 cartes étalées sur la table celle qui complète la première carte de la pile. Deux cartes complémentaires doivent représenter les 7 Nains (tous différents, bien sûr).

Exemple:
Si, sur la carte qui vient d'être retournée, on voit les Nains rouge, jaune, vert et bleu ciel, les joueurs essayent de trouver les trois autres Nains: orange, violet et bleu marine, parmi les cartes étalées en carrée.

Lorsqu'un joueur pense avoir réuni les 7 Nains, il crie «stop!» en mettant le doigt sur la carte complémentaire du carré. Si, après vérification, il ne s'est pas trompé, il garde la carte de la pile qui