

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

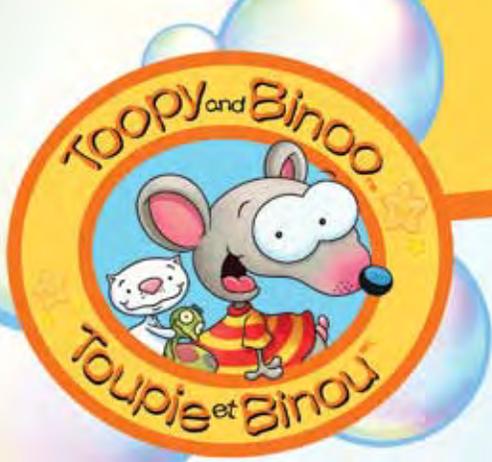
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





1+ PLAYERS  
JOUEUR  
2 to 4 YEARS  
ANS

# Hunt and seek™ Cherche et trouve™

## Aim of the Game

To locate illustrations of Toopy and Binoo™ world on the game boards and collect as many cards as possible. (Attention: some pictures are similar, but they must be identical to those on the cards.)

## Before Beginning the Game

Choose a game board. Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose who goes first.

## Playing the Game

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, all the players try once again to locate the illustration. The player who spots the illustration keeps the card. Then the next player turns over a card. The player with the most cards wins.

## Group Play

Form three teams. Each team chooses a game board and five cards picked at random. Each team then tries to locate the illustrations of the six cards on their board. The first team to succeed wins the game. This way of playing encourages a desire to help others and nurtures team spirit.

## Friendly Challenge

Clever kids can also try to discover the number of sheep hidden on each board. An excellent way to help children learn and count while they're having fun. For the answers, go to [www.gladius.ca/en/toopy-binoo-challenge](http://www.gladius.ca/en/toopy-binoo-challenge).



## But du jeu

Découvrir les images du monde de Toupie et Binoo™, dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes correspondantes possible. (Attention: certaines images se ressemblent, mais elles doivent être identiques à celles sur les cartes.)

## Début de la partie

Choisir une planche de jeu. Disposer les cartes face contre table. Déterminer au sort qui sera le premier à retourner une carte.

## Règles du jeu

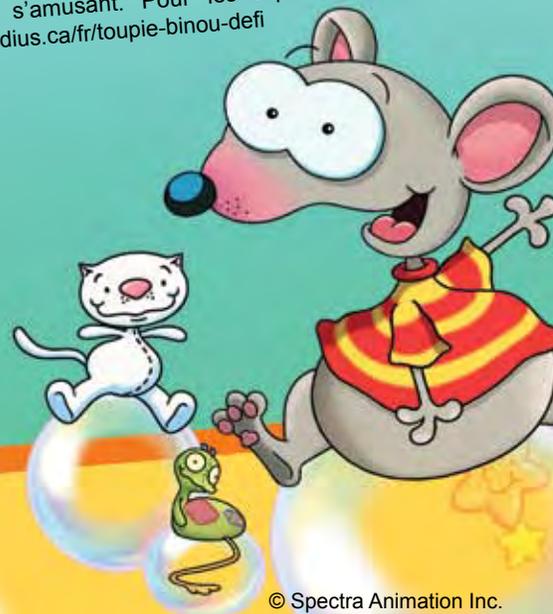
Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur leur planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Variante pour jouer en équipe

Former trois équipes, remettre à chacune une planche de jeu et cinq cartes prises au hasard. Chaque équipe tente alors de trouver les illustrations des cinq cartes sur leur planche de jeu. L'équipe qui réussit le plus rapidement gagne la partie. Cette façon de jouer favorise l'entraide et développe davantage l'esprit d'équipe.

## Ami-défi

Les petits futés peuvent également tenter de découvrir, dans chacune des planches de jeu, le nombre de moutons dissimulés. Une excellente façon d'apprendre à compter, tout en s'amusant. Pour les réponses, consulter le [www.gladius.ca/fr/toupie-binou-defi](http://www.gladius.ca/fr/toupie-binou-defi)



[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

© 2010

[www.toopyandbinoo.com](http://www.toopyandbinoo.com)  
[www.toupieetbinou.com](http://www.toupieetbinou.com)

Save this information  
Informations à conserver

© Spectra Animation Inc.



# Cherche et trouve Hunt and Seek™

Édition/Édition  
**QUÉBEC**  
QUEBEC

## But du jeu

Découvrir les images sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

## Avant de jouer

Mélanger les cartes et disposer le paquet face contre table. Choisir une planche de jeu. Déterminer au sort qui sera le premier à jouer.

## Règlements

Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la retourne afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Il est important de mentionner que toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Ayez l'œil!

Soyez très attentifs aux détails sur les cartes de jeu car certaines images peuvent porter à confusion. D'ailleurs, s'il arrivait qu'en cours de partie un joueur s'aperçoive qu'un autre joueur s'est trompé et que l'image montrée sur la planche de jeu ne correspond pas parfaitement à celle de la carte, il peut, s'il croit avoir trouvé la véritable image, demander un hors-jeu afin d'examiner le tout attentivement. Si son doute s'avère fondé, le joueur fautif perdra alors sa carte, plus une autre, au profit de celui qui a détecté l'erreur.

## Variante

Le premier joueur prend une carte, la retourne de façon à ce que tous puissent voir l'illustration. Il a alors trente secondes pour trouver l'image correspondant à celle de la carte, sur la planche de jeu. S'il ne la trouve pas dans ce laps de temps, il remet la carte sous le paquet et c'est au tour du joueur suivant.

## Défi historique

Voyagez dans l'histoire en tentant de trouver des personnages historiques qui ont marqué la ville de Québec, cachés dans les différentes planches de jeu. Il y a dix personnages à démasquer. Ils se trouvent tous les dix dans chacune des huit planches de jeu et peuvent être visibles en tout ou en partie, inversés ou ombragés.

Continuez à jouer en essayant de trouver les édifices mystères dissimulés dans chaque planche de jeu (un édifice par planche). Il s'agit de : l'Hôtel Tadoussac (Tadoussac), le Musée de la civilisation (Québec), la Gare du Palais (Québec), l'Édifice Price (Québec), l'Hôtel Loews Le Concorde (Québec), le Casino de Montréal (Montréal), le Colisée Pepsi (Québec) et le Capitole de Québec.

Quand vous croirez avoir trouvé les personnages ou les édifices mystères, allez valider vos réponses au [www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

## Aim of the Game

To locate illustrations in the game boards and collect as many cards as possible.

## Before Beginning the Game

Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose a game board. Choose who goes first.

## Rules

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, the game goes on. The player who locates the illustration gets to keep the card. Then this player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Important reminder: all card illustrations are found on every game board. The player with the most cards wins.

## Keep Your Eyes Open!

Pay close attention to details on the cards, because sometimes differences are very subtle. During the game a player may notice that another player was mistaken and an illustration on the game board does not precisely match that of the card in the second player's possession. If the first player thinks that he or she has located the right illustration, a time-out may be called to review the situation. If the first player is right, the second player loses the card in question, and a second card, to the first player.

## Variation

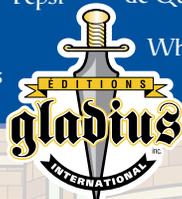
The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. The player has 30 seconds to find the illustration on the game board matching the card. If the player is unable to make the match, the card is placed at the bottom of the deck and another player takes a turn.

## History Challenge

Travel through time and try to locate historic personalities who marked the City of Québec hidden in the different game boards. There are ten famous people to discover. All ten are found in each of the eight game boards. They may be completely or partially visible, inverted or shaded.

Continue to play and locate the mystery buildings hidden in each game board (one building per game board). They are: Hôtel Tadoussac (Tadoussac), Musée de la civilisation (Québec), Gare du Palais (Québec), Édifice Price (Québec), Hôtel Loews Le Concorde (Québec), Casino de Montréal (Montréal), Colisée Pepsi (Québec) and the Capitole de Québec.

When you think you have located the historic personalities and mystery buildings, check your answers at: [www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)



[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

©2008

Informations à conserver  
Save this information



3-6 YEARS  
ANS

1+ PLAYERS  
JOUEUR

# Hunt and Seek<sup>TM</sup> Cherche et trouve<sup>MC</sup>

## Aim of the Game

To locate illustrations of the world of princess Ariel, Belle, Cinderella, Aurora, Snow White and Jasmin on the game board and collect as many cards as possible. Attention: some pictures are similar, but they must be identical to those on the cards.

## Before Beginning the Game

Choose a game board. Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose who goes first.

## Playing the Game

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, all the players try once again to locate the illustration. The player who spots the illustration keeps the card. Then the next player turns over a card. The player with the most cards wins.

## Group Play

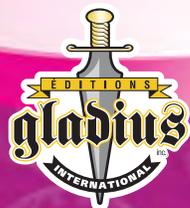
Form three teams. Each team chooses a game board and five cards picked at random. Each team then tries to locate the illustrations of the five cards on their board. The first team to succeed wins the game. This way of playing encourages a desire to help others and nurtures team spirit.

## Friendly Challenge

Clever little ones can also try to locate the following elements hidden in the game boards: six letters and five numbers.



Friendly Challenge  
Ami-défi



[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

© 2010

Save this information  
Informations à conserver

## But du jeu

Découvrir les images du monde des princesses Ariel, Belle, Cendrillon, Aurora, Blanche-Neige et Jasmine, dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible. Attention: certaines images se ressemblent, mais elles doivent être identiques à celles sur les cartes.

## Début de la partie

Choisir une planche de jeu. Disposer les cartes face contre table. Déterminer au sort qui sera le premier à retourner une carte.

## Règles du jeu

Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Variante pour jouer en équipe

Former trois équipes, remettre à chacune une planche de jeu et cinq cartes prises au hasard. Chaque équipe tente alors de trouver les illustrations des cinq cartes sur leur planche de jeu. L'équipe qui réussit le plus rapidement gagne la partie. Cette façon de jouer favorise l'entraide et développe davantage l'esprit d'équipe.

## Ami-défi

Les petits futés peuvent également tenter de découvrir les éléments suivants dissimulés dans les planches de jeu: 6 lettres, 5 chiffres.



© Disney

# Cherche et trouve

autour du  
monde

MC

## But du jeu

Découvrir les images dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

## Début de la partie

Mélanger les cartes et disposer le paquet face contre table.  
Choisir une planche de jeu.  
Déterminer au sort qui sera le premier à jouer.  
Le jeu se déroule en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

## Règlements

Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte correspondante. Si ce n'est pas le cas, le jeu reprend où il s'était arrêté. Il est important de mentionner que toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Ayez l'œil!

Soyez très attentifs car certaines images peuvent porter à confusion. Par exemple, un toucan peut sembler identique à celui de la carte, mais les couleurs sont-elles les mêmes? La coccinelle possède-t-elle le même nombre de points?

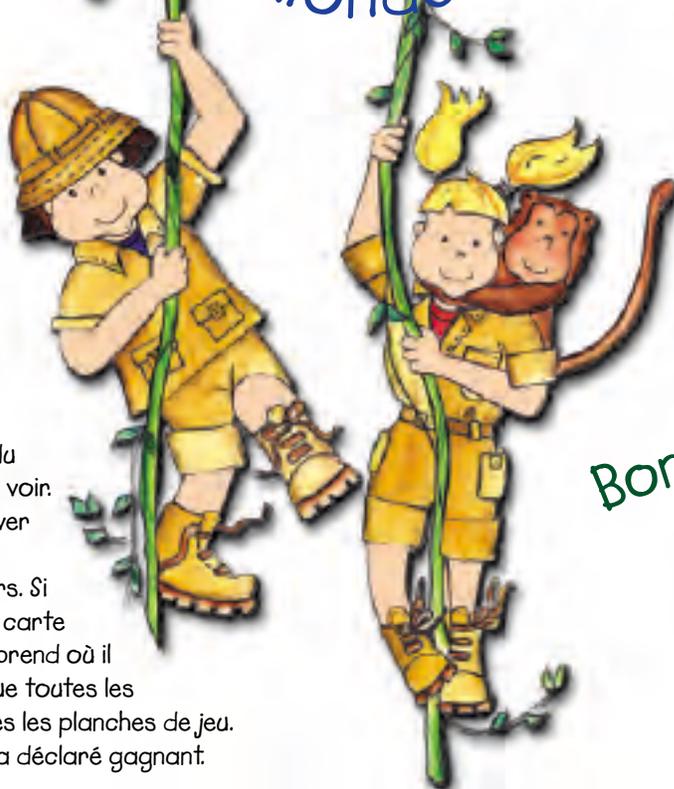
## Variation

Le premier joueur prend une carte, la retourne de façon à ce que tous puissent voir l'illustration. Il a alors quinze secondes pour trouver l'image correspondant à celle de la carte, sur la planche de jeu. S'il ne la trouve pas dans ce laps de temps, il remet la carte sous le paquet et perd son tour de jouer. C'est alors au joueur suivant.

## Défi

Tu aimes les défis? Continue à jouer en essayant de découvrir les dix objets supplémentaires qui se retrouvent dans chacune des planches de jeu. Ces objets n'ont pas de cartes correspondantes. Peux-tu les trouver?

Pour vérifier tes réponses, visite le site Web [www.gladius.ca](http://www.gladius.ca).



Bon voyage!



# HUNT and seek™

Find the most hidden objects and win!



# Cherche et trouve™

Trouve le plus d'images dissimulées et gagne!

## Aim of the game

To locate illustrations of Ni Hao, Kai-lan's™ world hidden in the game boards and collect as many cards as possible.

## Before beginning the game

Choose a game board. Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose who goes first.

## Playing the game

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, all the players try once again to locate the illustration. The player who spots the illustration keeps the card. The player with the most cards wins.  
*Important reminder: all card illustrations are found on each game board.*

## Group play

Form three teams. Each team chooses a game board and five cards at random. Each team tries to locate the illustrations of the five cards on their board. The first team to succeed wins the game. This way of playing encourages mutual aid and nurtures team spirit.

## But du jeu

Découvrir les images du monde de Ni Hao, Kai-lan™ dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

## Début de la partie

Choisir une planche de jeu. Mélanger les cartes, puis disposer le paquet face contre table. Déterminer au sort qui sera le premier à retourner une carte.

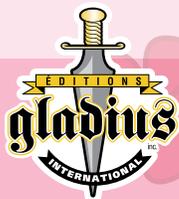
## Déroulement de la partie

Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

*Note : Toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu.*

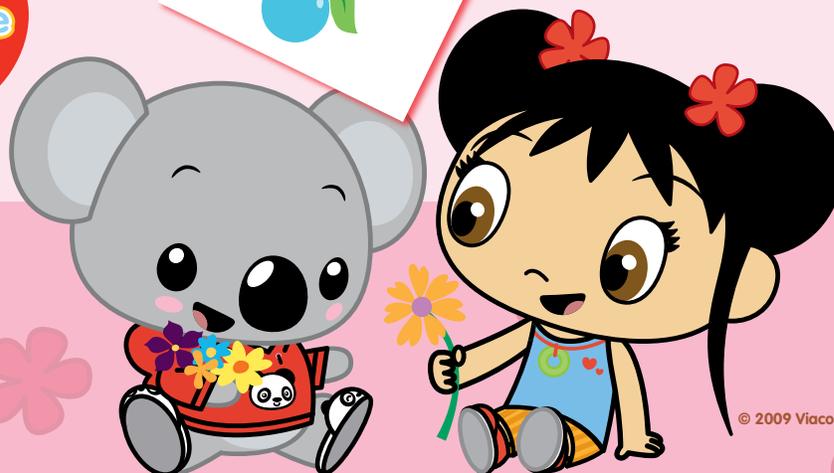
## Variante pour groupes

Former trois équipes, remettre à chacune une planche de jeu et cinq cartes prises au hasard. Chaque équipe tente alors de trouver les illustrations des cinq cartes sur sa planche de jeu. L'équipe qui réussit le plus rapidement gagne la partie. Cette façon de jouer favorise l'entraide et développe davantage l'esprit d'équipe.



www.gladius.ca

©2009



NickJr.com

© 2009 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

Save this information  
Information à conserver

# Cherche et trouve<sup>MC</sup>



# Hunt and Seek<sup>TM</sup>

## But du jeu

Découvrir les images sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

## Début de la partie

Mélanger les cartes et disposer le paquet face contre table. Choisir une planche de jeu.

## Règlements

Un joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte correspondante. Si ce n'est pas le cas, le jeu reprend où il s'était arrêté. Il est important de mentionner que toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Ayez l'œil!

Soyez très attentifs, car certaines images peuvent porter à confusion. Par exemple, un chat peut sembler identique à celui de la carte, mais sa queue a-t-elle vraiment la même forme?

D'ailleurs, s'il arrivait qu'en cours de partie un joueur s'aperçoive qu'un autre joueur s'est trompé et que l'image montrée sur la planche de jeu ne correspond pas parfaitement à celle de la carte, il peut, s'il croit avoir trouvé la véritable image, demander un hors-jeu afin d'examiner le tout attentivement. Si son doute s'avère fondé, le joueur fautif perdra sa carte, plus une autre, au profit de celui qui a détecté l'erreur.

## Variation

Le premier joueur prend une carte, la retourne de façon à ce que tous puissent voir l'illustration. Il a alors quinze secondes pour trouver l'image correspondant à celle de la carte, sur la planche de jeu. S'il ne la trouve pas dans ce laps de temps, il remet la carte sous le paquet et perd son tour de jouer. C'est alors au joueur suivant de tenter sa chance.

## Défis à l'italienne

Vous aimez les défis? Continuez à jouer en essayant de découvrir nos huit personnages mystères! Chaque planche de jeu contient un personnage qui est répété deux fois. Il s'agit d'un personnage différent dans chaque planche de jeu. Pouvez-vous les trouver? N'oubliez pas, les personnages mystères n'apparaissent que deux fois seulement par planche!

Vous voulez poursuivre le plaisir? Essayez maintenant de trouver les huit illustrations mystères dissimulées dans chacune des planches de jeu. Ces illustrations ne possèdent pas de cartes correspondantes.

Quand vous croirez avoir trouvé les personnages et les illustrations mystères, allez au [www.gladius.ca](http://www.gladius.ca) pour valider vos réponses.

## Aim of the Game

To locate illustrations in the game boards and collect as many cards as possible.

## Before Beginning the Game

Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose a game board.

## Rules

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, the game goes on. Important reminder: all card illustrations are found on each game board. The player with the most cards wins.

## Keep Your Eyes Open!

Pay close attention to image details. For example a cat on the game board may resemble the one on the card, but is its tail shaped exactly the same?

During the game a player may notice that another player was mistaken and an illustration on the game board does not precisely match that of the card in the second player's possession. If the first player thinks that he or she has located the right illustration, a time-out may be called to review the situation. If the first player is right, the second player loses the card in question and a second card to the first player.

## Variation

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. The player has 15 seconds to find the illustration on the game board matching the card. If the player is unable to make the match, the card is placed at the bottom of the deck and another player takes a turn.

## The Italian Challenge

Do you enjoy challenges? Continue playing the game and try to locate the eight mystery characters! Each game board contains one character found twice. Each game board features a different character. Can you locate them? Remember, the mystery characters appear only twice on each board!

Want to have even more fun? Try to find the eight mystery pictures in each game board. These pictures do not have corresponding cards.

When you think you have located all the mystery characters and pictures, visit [www.gladius.ca](http://www.gladius.ca) to check your answers.



Tristan Demers

# Gargouille<sup>MD</sup>

## CHERCHE ET TROUVE<sup>MC</sup>

### But du jeu

Découvrir les images dissimulées dans les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

### Avant de jouer

Mélanger les cartes et disposer le paquet face contre table. Déterminer si tous les joueurs essaient de trouver les images sur la même planche de jeu ou si chacun joue avec sa propre planche. Choisir une ou plusieurs planche(s) de jeu selon le cas.

### Déroulement du jeu

Un joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la retourne afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Il est important de mentionner que toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

### Ayez l'œil!

Soyez très attentifs aux détails sur les cartes de jeu car certaines images peuvent porter à confusion. Vous pensez avoir trouvé le bon ballon, mais est-il vraiment identique à celui de la carte? S'il arrivait en cours de partie qu'un joueur s'aperçoive qu'un autre joueur s'est trompé et que l'image montrée sur la planche de jeu ne correspond pas parfaitement à celle de la carte, il peut, s'il croit avoir trouvé la véritable image, demander un hors-jeu afin d'examiner le tout attentivement. Si son doute s'avère fondé, le joueur fautif perdra alors sa carte, plus une autre, au profit de celui qui a détecté l'erreur.

### Variante

Le premier joueur prend une carte et la retourne de façon à ce que tous puissent voir l'illustration. Il a alors trente secondes pour trouver l'image correspondant à celle de la carte, sur la planche de jeu. S'il la trouve dans ce laps de temps, il garde la carte puis cède son tour au joueur suivant. S'il ne la trouve pas dans le temps requis, il remet la carte sous le paquet et c'est au tour du joueur suivant.

### Variante pour groupes

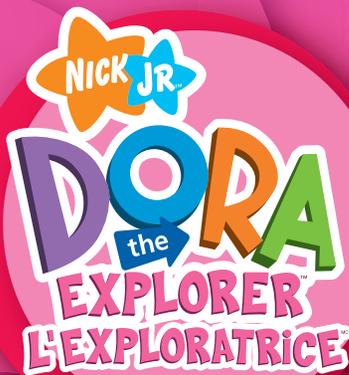
Former deux, trois ou quatre équipes, remettre à chacune une planche de jeu et cinq cartes prises au hasard. Chaque équipe tente alors de trouver les illustrations des cinq cartes sur sa planche de jeu. L'équipe qui réussit le plus rapidement gagne la partie. Cette façon de jouer favorise l'entraide et développe davantage l'esprit d'équipe.



[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

Dessins : Jocelyn Jalette et Tristan Demers, Encre : Rocquy,  
Couleurs : Fabien Rypert et Claude Dupras, Graphisme : Bruno Ricca





# Hunt and Seek

## Aim of the Game

To locate illustrations of Dora's world on the game boards and collect as many cards as possible. Attention: several pictures are similar, but they must be identical to those on the cards.

## Before Beginning the Game

Choose a game board. Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose who goes first.

## Playing the Game

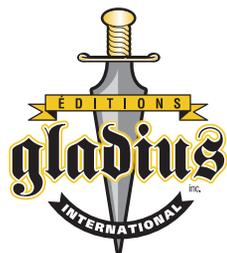
The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, all the players try once again to locate the illustration. The player who spots the illustration keeps the card. Then the next player turns over a card. The player with the most cards wins.

## Group Play

Form three teams. Each team chooses a game board and five cards picked at random. Each team then tries to locate the illustrations of the five cards on their board. The first team to succeed wins the game. This way of playing encourages a desire to help others and nurtures team spirit.

## Friendly Challenge

Clever little ones can also try to locate the following elements hidden in the game boards: four letters, three numbers and three geometric figures.



www.gladius.ca  
© 2008

**Friendly Challenge**

D	O	R	A
1	2	3	
			

**Ami-défi**

# Cherche et trouve

## But du jeu

Découvrir les images du monde de Dora dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible. Attention : plusieurs images se ressemblent, mais elles doivent être identiques à celles sur les cartes.

## Début de la partie

Choisir une planche de jeu. Disposer les cartes face contre table. Déterminer au sort qui sera le premier à retourner une carte.

## Règlements

Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Variante pour groupes

Former trois équipes, remettre à chacune une planche de jeu et cinq cartes prises au hasard. Chaque équipe tente alors de trouver les illustrations des cinq cartes sur leur planche de jeu. L'équipe qui réussit le plus rapidement gagne la partie. Cette façon de jouer favorise l'entraide et développe davantage l'esprit d'équipe.

## Ami-défi

Les petits fûtés peuvent également tenter de découvrir les éléments suivants dissimulés dans les planches de jeu : quatre lettres, trois chiffres et trois formes géométriques.



© 2008 Viacom International Inc.  
All Rights Reserved.  
Toute reproduction interdite.  
Save this information  
Informations à conserver

# Enjoy the game!

# Bonne partie!



# Cherche et trouve<sup>MC</sup>

CANADA

## But du jeu

Découvrir les images sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

## Avant de jouer

Mélanger les cartes et disposer le paquet face contre table. Déterminer si tous les joueurs essaient de trouver les images sur la même planche de jeu ou si chacun joue avec sa propre planche. Choisir une ou plusieurs planche(s) de jeu selon le cas.

## Déroulement du jeu

Un joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la retourne afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Il est important de mentionner que toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Ayez l'œil!

Soyez très attentifs aux détails sur les cartes de jeu car certaines images peuvent porter à confusion. Vous pensez avoir trouvé le bon drapeau, mais est-il vraiment identique en tous points à celui de la carte? S'il arrivait en cours de partie qu'un joueur s'aperçoive qu'un autre joueur s'est trompé et que l'image montrée sur la planche de jeu ne correspond pas parfaitement à celle de la carte, il peut, s'il croit avoir trouvé la véritable image, demander un hors-jeu afin d'examiner le tout attentivement. Si son doute s'avère fondé, le joueur fautif perdra alors sa carte, plus une autre, au profit de celui qui a détecté l'erreur.

## Variante

Le premier joueur prend une carte, la retourne de façon à ce que tous puissent voir l'illustration. Il a alors trente secondes pour trouver l'image correspondant à celle de la carte, sur la planche de jeu. S'il ne la trouve pas dans ce laps de temps, il remet la carte sous le paquet et c'est au tour du joueur suivant.

## Défi D'un Océan à l'autre

Vous aimez les défis?

Essayez de découvrir les treize emblèmes floraux ci-dessous, dissimulés dans chacune des planches de jeu.



Iris versicolore (Québec)



Trille blanc (Ontario)



Anémone pulsatile (Manitoba)



Lys rouge orangé (Saskatchewan)



Rose aciculaire (Alberta)



Fleur de cornouiller du Pacifique (Colombie-Britannique)



Épilobe à feuilles étroites (Yukon)



Dryade à feuilles entières (Territoires du Nord-Ouest)



Saxifrage à feuilles opposées (Nunavut)



Violette cucullée (Nouveau-Brunswick)



Sabot de la Vierge (Île-du-Prince-Édouard)



Fleur de mai (Nouvelle-Écosse)



Sarracénie pourpre (Terre-Neuve-et-Labrador)

Continuez en tentant de trouver les drapeaux des provinces ou territoires suivants :



Territoires du Nord-Ouest



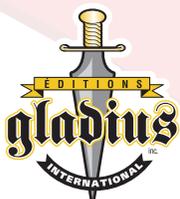
Yukon



Nouvelle-Écosse



Terre-Neuve-et-Labrador



Bonne partie!





1+ PLAYERS JOUEUR

3-7 YEARS ANS

# HUNT AND SEEK™ CHERCHE ET TROUVE™

## AIM OF THE GAME

To locate illustrations of Toy Story 3's world on the game boards and collect as many cards as possible. Attention: some pictures are similar, but they must be identical to those on the cards.

## BUT DU JEU

Découvrir les images du monde d'Histoire de Jouets 3 dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible. Attention: certaines images se ressemblent, mais elles doivent être identiques à celles sur les cartes.

## BEFORE BEGINNING THE GAME

Choose a game board. Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose who goes first.

## DÉBUT DE LA PARTIE

Choisir une planche de jeu. Disposer les cartes face contre table. Déterminer au sort qui sera le premier à retourner une carte.

## PLAYING THE GAME

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, all the players try once again to locate the illustration. The player who spots the illustration keeps the card. Then the next player turns over a card. The player with the most cards wins.

## RÈGLES DU JEU

Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## GROUP PLAY

Form three teams. Each team chooses a game board and five cards picked at random. Each team then tries to locate the illustrations of the five cards on their board. The first team to succeed wins the game. This way of playing encourages a desire to help others and nurtures team spirit.

## VARIANTE POUR JOUER EN ÉQUIPE

Former trois équipes, remettre à chacune une planche de jeu et cinq cartes prises au hasard. Chaque équipe tente alors de trouver les illustrations des cinq cartes sur leur planche de jeu. L'équipe qui réussit le plus rapidement gagne la partie. Cette façon de jouer favorise l'entraide et développe davantage l'esprit d'équipe.

## FRIENDLY CHALLENGE

Clever little ones can also try to locate the following elements hidden in the game boards: 9 letters and 5 geometric forms.

## AMI-DÉFI

Les petits futés peuvent également tenter de découvrir les éléments suivants dissimulés dans les planches de jeu: 9 lettres, 5 formes géométriques.



# Cherche et trouve<sup>MC</sup>

à travers le temps

## But du jeu

Découvrir les images sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

## Début de la partie

Mélanger les cartes et disposer le paquet face contre table. Choisir une planche de jeu. Déterminer au sort qui sera le premier à jouer. Le jeu se déroule en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

## Règlements

Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte correspondante. Si ce n'est pas le cas, le jeu reprend où il s'était arrêté. Il est important de mentionner que toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

## Ayez l'œil !

Soyez très attentifs car certaines images peuvent porter à confusion. Par exemple, un bouclier peut sembler identique à celui de la carte, mais les couleurs sont-elles les mêmes? Le baril possède-t-il le même nombre de ligne?

## Variation

Le premier joueur prend une carte, la retourne de façon à ce que tous puissent voir l'illustration. Il a alors quinze secondes pour trouver l'image correspondante à celle de la carte, sur la planche de jeu. S'il ne la trouve pas dans ce laps de temps, il remet la carte sous le paquet et perd son tour de jouer. C'est alors au joueur suivant.

## Défi le temps...

Vous aimez les défis? Continue à jouer en essayant de découvrir les huit illustrations d'objets (une différente par planche) servant à mesurer le temps dans chacune des époques représentées. Cela ne sera pas facile et peut même demander certaines recherches. Ces illustrations n'ont pas de carte correspondante. Pour vérifier vos réponses, visitez le site Web [www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

Bonne chance!



# Hunt and Seek<sup>TM</sup>

Through History

## Object of the Game:

To locate illustrations in the game boards and collect as many cards as possible.

## Playing the game

Shuffle the cards and lay the deck face down. Choose a game board. Choose who goes first. Take turns clockwise.

## Game Rules

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If the player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, the game continues on. Important reminder: card illustrations are found on each game board. The player with the most cards wins.

## Keep your eyes open!

Check the illustrations carefully for subtle differences. For example, two shields may look identical, but are the colours the same? Do the kegs have the same number of lines?

## Variation

The first player picks a card and turns it face up for everyone to see. The player then has 15 seconds to find the illustration on the game board. If the player does not find the illustration, the card is returned to the bottom of the deck and the next player takes a turn.

## Learn about time...

Do you enjoy challenges? Locate eight objects used to measure time over the ages (one on each game board). Each of the eight items is different. There are no cards for these objects. Finding them will not be easy and may even require some research or assistance. Can you find them? To check your answers, visit the [www.gladius.ca](http://www.gladius.ca) website.

Good luck!



# caillou®

## Hunt and Seek™

### Aim of the Game

To locate illustrations of Caillou's world in the game boards and collect as many cards as possible.

### Before Beginning the Game

Choose a game board. Shuffle the cards and lay the deck face down on the table. Choose who goes first.

### Playing the Game

The first player picks a card from the top of the deck and turns it face up for everyone to see. Then all the players try to locate the card illustration on the game board. The first player to spot the illustration tells the other players. If this player is right, he or she gets to keep the card. If wrong, all the players try once again to locate the illustration. The player who spots the illustration keeps the card. Then the next player turns over a card. The player with the most cards wins.

Important reminder: all card illustrations are found on each game board.

### Group Play

Form three teams. Each team chooses a game board and tries to locate the illustrations of five cards on their board. The first team to succeed wins the game. This way of playing encourages self-help and nurtures team spirit.

Enjoy the game!

## Cherche et trouve™

### But du jeu

Découvrir les images du monde de Caillou dissimulées sur les planches de jeu et amasser le plus de cartes possible.

### Début de la partie

Choisir une planche de jeu. Disposer les cartes face contre table. Déterminer au sort qui sera le premier à retourner une carte.

### Règlements

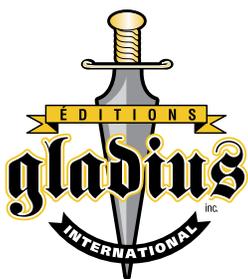
Le premier joueur prend la carte sur le dessus du paquet et la découvre afin que tous puissent la voir. Tous les participants cherchent alors à retrouver l'illustration de la carte sur la planche de jeu. Le premier qui y parvient en avise les autres joueurs. Si c'est bel et bien la bonne illustration, il garde la carte. Si ce n'est pas le cas, tous se remettent à chercher. Celui qui trouvera l'illustration pourra garder la carte. Ce sera ensuite à son tour de retourner une carte. Le joueur qui aura amassé le plus de cartes sera déclaré gagnant.

Note : Toutes les illustrations des cartes se retrouvent sur toutes les planches de jeu.

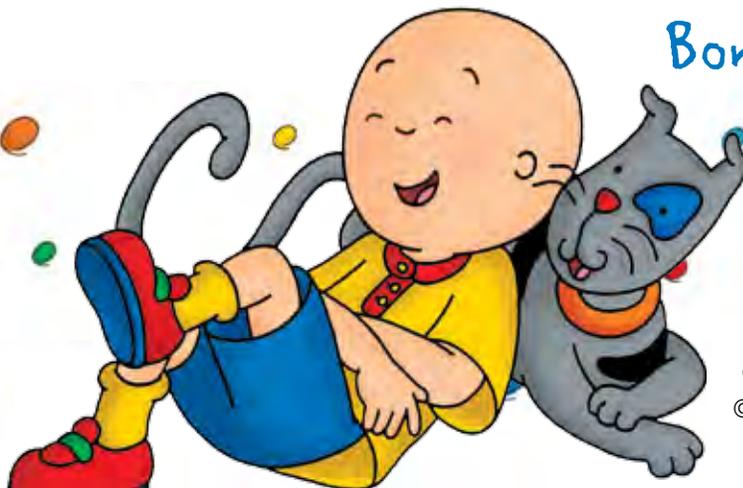
### Variante pour groupes

Former trois équipes, remettre à chacune une planche de jeu et cinq cartes prises au hasard. Chaque équipe tente alors de trouver les illustrations des cinq cartes sur sa planche de jeu. L'équipe qui réussit le plus rapidement gagne la partie. Cette façon de jouer favorise l'entraide et développe davantage l'esprit d'équipe.

Bonne partie!



www.gladius.ca  
©2006



Save this information Informations à conserver  
©(2006) COOKIE JAR ENTERTAINMENT™ Les Editions Chouette.