

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Comptines

PIROUETTE CACAHUÈTE

Il était un petit homme
 Pirouette cacahuète
 Il était un petit homme
 Qui avait une drôle de maison (x2)
 Sa maison est en carton
 Pirouette cacahuète
 Sa maison est en carton
 Les escaliers sont en papier (x2)
 Si vous voulez y monter
 Pirouette cacahuète
 Si vous voulez y monter
 Vous vous casserez le bout du nez (x2)
 Le facteur y est monté
 Pirouette cacahuète
 Le facteur y est monté
 Il s'est cassé le bout du nez (x2)

LE GRAND CERF

Dans sa maison un grand cerf,
 Regardait par la fenêtre
 Un lapin venir à lui
 Et frapper à l'huis :
 « Cerf, cerf, ouvre-moi
 Ou le chasseur me tuera ! »
 « Lapin, lapin, entre et viens
 Me serrer la main ! »

SAVEZ-VOUS PLANTER LES CHOUX

Savez-vous planter les choux,
 À la mode, à la mode,
 Savez-vous planter les choux,
 À la mode de chez nous ?
 On les plante avec le doigt,
 À la mode, à la mode,
 On les plante avec le doigt,
 À la mode de chez nous.
 On les plante avec le pied...
 (Le genou, le nez, le coude...)

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Promenons-nous dans les bois
 Pendant que le loup n'y est pas.
 Si le loup y était
 Il nous mangerait
 Mais comme il n'y est pas,
 Il nous mangera pas.
 Loup y es-tu ?
 Entends-tu ?
 Que fais-tu ?
 Je mets ma culotte.
 Je mets mes chaussettes (...)

LA FAMILLE TORTUE

Jamais on n'a vu,
 Jamais on ne verra
 La famille Tortue
 Courir après les rats.
 Le papa Tortue
 Et la maman Tortue
 Et les enfants Tortue
 Iront toujours au pas.

L'AS-TU VU ?

L'as-tu vu, l'as-tu vu, le petit
 bonhomme, le petit bonhomme ?
 L'as-tu vu, l'as-tu vu, le petit
 bonhomme au chapeau pointu ?
 On l'appelle le Père Noël,
 par la cheminée, par la cheminée,
 On l'appelle le Père Noël,
 par la cheminée il descendra du ciel.
 Il apporte des joujoux,
 sa hotte en est pleine,
 sa hotte en est pleine.
 Il apporte des joujoux,
 sa hotte en est pleine
 et c'est pour nous.

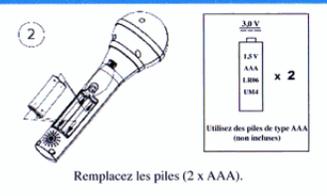
CHERS PARENTS, MERCI DE LIRE ATTENTIVEMENT LES INDICATIONS SUIVANTES

Installation des piles : retirez le couvercle des piles à l'aide d'un tournevis et insérez 2 piles alcalines AAA (LR03) de 1.5 V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-dessous.



Retirez les vis et le couvercle.

Vérifiez que vous insérez correctement les piles en respectant les signes « + » et « - ». Après avoir mis en place les piles, revissez le couvercle.



Remplacez les piles (2 x AAA).

Mise en garde : les piles doivent être mises en place par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous.

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles non-rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- **ACCUMULATEURS :** le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

IMPORTANT - Entretien de votre jeu :

Conservez le microphone en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le toujours avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT

Si le micro ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, remplacez les piles par des piles neuves.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Assemblé en France. Réf. 58040

DUJARDIN - Z.A. du Pot au Pin
 Entrepôt A4 - 33610 Cestas - France.
 SAV : savdujardin@tf1.fr - www.jeuxdujardin.fr



RÈGLE DU JEU

2 À 6 JOUEURS - À PARTIR DE 4 ANS
 (présence d'un adulte recommandée)

Contenu du jeu

- 1 micro qui amplifie la voix par séquences de 30 secondes (30), 60 secondes (60) ou temps illimité (∞) (fonctionne avec 2 piles alcalines AAA non fournies)
- 5 ardoises effaçables et 2 feutres (en cas de perte, vous pouvez utiliser des feutres classiques)
- 110 cartes réparties en 10 catégories :
 - 16 cartes Interview
 - 12 cartes Chant
 - 10 cartes Sport
 - 8 cartes Duo
 - 8 cartes Danse
 - 6 cartes Bisou
 - 12 cartes Mime
 - 10 cartes Grimace
 - 12 cartes Gage
 - 16 cartes Surprise
- 6 pions personnages et leurs supports
- 1 bloc Relevé de Notes
- 1 dé et 1 règle du jeu

Préparation du jeu



- Dépliez le plateau de jeu et posez-le au centre de la table. Posez les ardoises, les feutres et le micro à côté du plateau de jeu.
- Prenez les cartes Interview et posez-les, en tas, à côté du micro.
- Disposez les autres cartes en 9 tas (1 par catégorie) au bord du plateau.
- Choisissez chacun votre pion et placez-le sur la case Départ du plateau de jeu, illustrée par le banc de l'École des Fans.
- Prenez tous une feuille Relevé de Notes et un crayon.
- Le joueur le plus jeune commence le jeu. Il se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu

Arriver le premier sur la case Podium et chanter sa chanson préférée !

L'École des Fans est une marque déposée par Cité 43.
 Licence par Enibas productions. www.enibas.fr.
 © CITE 43 / ENIBAS / JEUNESSE TV
 © 2011 Dujardin. Tous droits réservés.
 Un jeu de société développé et édité par Dujardin.
 © Photo : Vincent Boisot / Dujardin

I : Les règles en 3 minutes

Le 1er tour de jeu de chacun des joueurs : avant de lancer le dé pour la première fois, le joueur dont c'est le tour place son pion sur **la case Interview**. Il passe alors 1 minute d'Interview, en répondant dans le micro aux questions que lui posent les autres joueurs. Une fois l'Interview achevée, le joueur lance le dé puis avance son pion sur le plateau, du nombre de cases indiqué par le dé. Il réalise ensuite en 30 secondes l'activité demandée.

Certaines activités sont notées (voir plus bas : « Les Ardoises et le Relevé de Notes »). Puis, c'est au tour du joueur suivant de jouer : Interview, Lancer de dé, Activité.

Les autres tours de jeu : lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur lance le dé, avance son pion sur le plateau et réalise l'activité en 30 secondes. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

La case Podium : le premier joueur qui arrive sur la case Podium chante pendant 1 minute la chanson de son choix, puis il est déclaré vainqueur de la partie.

II : Le micro

Pour allumer le micro, poussez le bouton « ON/OFF » sur « ON ».

 Pour la case Interview et pour la case Podium, appuyez sur ce bouton. Une petite lumière rouge s'allume alors pendant 60 secondes pour indiquer que le micro fonctionne. Lorsque celle-ci s'éteint cela signifie que l'activité est finie.

 Pour toutes les autres cases du plateau de jeu, appuyez sur ce bouton. La petite lumière rouge s'allume alors pendant 30 secondes pour indiquer que le micro fonctionne. Lorsque celle-ci s'éteint cela signifie que l'activité est finie.

 Si vous souhaitez jouer avec le micro sans limite de temps, appuyez sur ce bouton. La petite lumière rouge s'allume pour indiquer que le micro fonctionne.

Important : lorsque vous avez fini d'utiliser le micro, n'oubliez pas de pousser le bouton « ON/OFF » sur « OFF » pour éteindre complètement le micro.

III : Les cases et les cartes de couleurs

Les cases du Plateau de jeu sont colorées. Chaque couleur correspond à un type de d'activité. Lorsqu'un joueur arrive sur une case, il pioche une carte de la couleur de cette case et lit les instructions à voix haute (si le joueur ne sait pas lire, il peut demander à un autre joueur de lire pour lui). Puis, il appuie sur le bouton  ou  du micro et fait l'activité demandée. Une fois le temps écoulé, la petite lumière rouge du micro s'éteint et l'activité est terminée.

Interview

- Lorsqu'un joueur commence et arrive sur la case Interview, tous les autres joueurs piochent chacun une carte Interview et lisent dans leur tête les 4 questions de la carte. Ils choisissent alors quelles questions ils veulent lui poser : soit les questions 1 et 2, soit les questions 3 et 4.
- Puis, à tour de rôle, tous les joueurs posent leurs 2 questions au joueur interviewé. À lui d'y répondre en parlant dans le micro.

Précision : les questions inscrites sur les cartes Interview sont données à titre indicatif. Les joueurs peuvent poser des questions de leur propre invention, s'ils le souhaitent.

 Chant  Duo  Danse  Sport  Mime  Grimace  Gage

- Pour toutes ces activités, piochez une carte de l'activité correspondante, lisez-la à voix haute et appuyez sur le bouton  du micro.
- Vous avez alors 30 secondes pour faire l'activité. Lorsque la lumière rouge du micro s'éteint, l'activité est terminée.
- Une fois que l'activité est terminée, les autres joueurs vont ensuite chacun vous donner une note.
- En fonction de cette note, vous pourrez peut-être déplacer votre pion sur le plateau (voir plus bas : « Les Ardoises et le Relevé de Notes »).

Précisions : lors des Chants et Duos, la carte piochée vous dira parfois de chanter ou de réciter une comptine. Pour cela, vous pourrez choisir la comptine que vous voulez ou bien l'une des comptines inscrites au dos des règles du jeu. Pour les Duos, seul le joueur qui a pioché la carte est noté.

Surprise

- Piochez une carte Surprise et faites ce qui est écrit sur cette carte. Attention les cartes Surprise réservent des bonnes comme des mauvaises surprises !

Podium

- Chantez une chanson pendant 60 secondes (voir plus bas « Fin de la partie »).

IV : Les ardoises et le relevé de notes

Une fois qu'un joueur a fini une activité (à l'exception des activités Interview, Bisou et Surprise) vous allez devoir lui donner une note entre 0 et 10. Pour cela, prenez une ardoise et un feutre, et écrivez sur l'ardoise la note que vous donnez à ce joueur.

Le joueur qui vient d'être noté reporte ses notes sur la ligne activité de son Relevé de Notes, en faisant pour chaque note une croix dans la case « bonhomme » correspondante.

Une note entre 0 et 3

= 

Une note entre 4 et 6

= 

Une note entre 7 et 10

= 

Si à l'issue de son activité, le joueur a :

- une majorité de  il avance son pion d'1 case (sans subir les effets de la nouvelle case),
- une majorité de  il laisse son pion sur sa case,
- une majorité de  il recule son pion d'1 case (sans subir les effets de la nouvelle case).

V : Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint la case Podium prend le micro, appuie sur le bouton  et chante alors sa chanson préférée pendant 1 minute. Lorsque la petite lumière rouge du micro s'éteint, le micro s'arrête. Le joueur a gagné et la partie est finie !

Rappel : à la fin de la partie, n'oubliez pas d'éteindre complètement le micro en poussant le bouton « ON/OFF » sur « OFF ».