

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

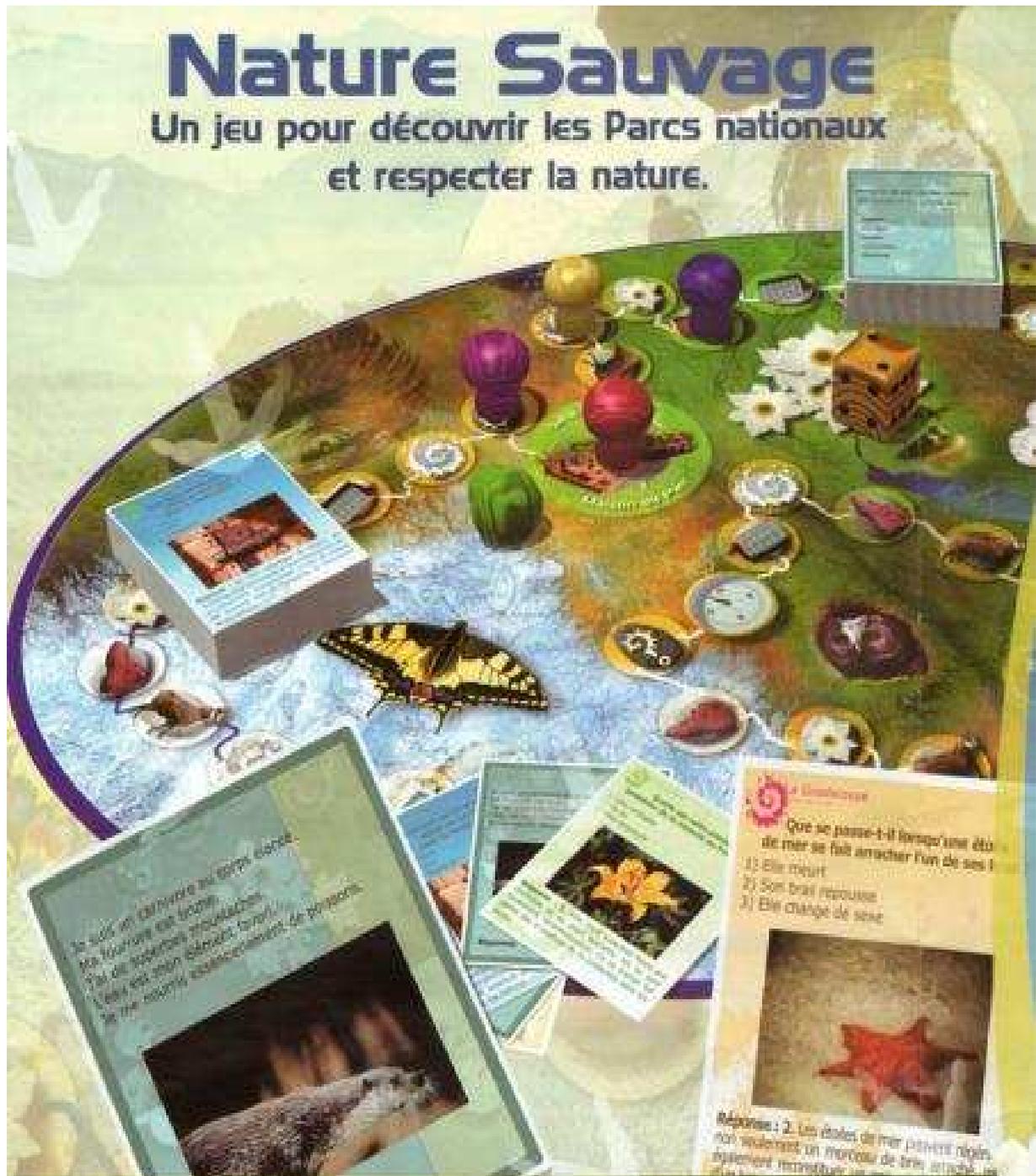
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Nature Sauvage

Un jeu pour découvrir les Parcs nationaux
et respecter la nature.



Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 270 cartes Faune, Flore, Parcs & Paysages
- 45 cartes Randonnée
- 45 cartes Mime-Enigme
- 30 jetons
- 6 pions champignons
- 1 dé en bois
- 1 règle du jeu

Le jeu Nature Sauvage est fabriqué en France, dans la Drôme. Il est imprimé avec des encres végétales sur du papier et du carton recyclables et recyclés. Il a fait l'objet d'une étude d'écoconception qui garantit une utilisation raisonnée des matières premières et un grand respect de l'environnement.



Que diriez-vous d'une superbe
randonnée à travers les Parcs
nationaux de France ?

Avec Nature Sauvage, vous partez
à la découverte des animaux les plus
incroyables, des plantes les plus fascinantes
et des paysages les plus somptueux qui
composent nos espaces naturels.

L'objectif est simple : être le premier randonneur
à rejoindre la Maison du Parc en répondant à des
mimes, des énigmes, des silhouettes ou encore des
questions à choix multiples.

La course-poursuite se déroule entre mer et
montagne, entre plaines et vallées, et de superbes
photos vous accompagnent tout au long du chemin.

Les cartes Randonnée vous rappelleront qu'une sortie
en pleine nature réserve toujours des surprises, et les
cases Ferme-auberge vous accueilleront toujours avec
grand plaisir !

De l'action, de la réflexion, et surtout de l'humour et
de la convivialité : Nature Sauvage comblera les
petits et les grands, les novices comme les
passionnés.

Nature Sauvage

2 niveaux de jeu
Plus de 300 superbes photos.

A partir de 7 ans
De 2 à 6 joueurs
Durée moyenne : 45 mn

Le randonneur décide de jouer ses 3 jetons, il doit le dire avant de lancer le dé. Après avoir utilisé ses 3 jetons, il les disperse sur les cases du parcours qu'il souhaite.

Les randonneurs peuvent s'échanger les jetons lorsque les cartes Randonnée le permettent.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le 1er randonneur qui rejoint définitivement la Maison du Parc.

REMARQUES

1 - Les cartes Question sont divisées en 2 niveaux de difficulté, indiqués en haut à droite des cartes : le côté avec une chaussure de randonnée correspond au niveau le plus facile, le côté avec deux chaussures de randonnée correspond au niveau le plus difficile. Cela permet aux randonneurs de choisir le niveau de jeu de la partie.

2 - Une fois lues, toutes les cartes sont remises derrière les paquets.

3 - Lorsqu'un randonneur tombe sur une case déjà occupée par un autre randonneur, il se place sur la case suivante.

4 - Les jetons gagnés après une question sont récupérés dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui a posé la question. S'il ne reste plus de jeton disponible dans la Réserve, les joueurs les récupèrent sur le parcours ou chez leurs adversaires.

5 - La case « Demi-tour » n'est valable qu'une seule fois : si un randonneur retombe dessus au cours d'une même partie, il ne se passe rien et on passe au tour suivant.

6 - Les indices des cartes Enigme peuvent être lus dans le désordre.

7 - On ne tire plus de carte après avoir avancé grâce à une carte Randonnée.

8 - Pour rejoindre la Maison du Parc, il faut absolument faire le chiffre exact avec le dé (exemple : si vous êtes à 2 cases de la Maison du Parc et que vous faites 5, vous repartez en arrière de 3 cases).

Variante de la règle : les joueurs peuvent écrire leur réponse plutôt que de la dire. Ainsi, l'équipe qui répond en second ne connaît pas la réponse du premier joueur.

L'intérêt de cette règle est de permettre à tous les randonneurs de participer à chaque tour (tout le monde répond aux questions), et de favoriser l'esprit d'équipe (l'équipe adverse donne une réponse commune).

INC/PNE ; ©Parc national des Ecrins-Denis Fiat ; ©Parc national des Ecrins-Joël Blanchelain ;

MALAFOSSE/©Parc national des Cévennes ; Jean-Marie PETIT/©Parc national des Cévennes ; Le Mercantour ; PIERINI Philippe/©Parc national du Mercantour ; ROSSI Gilbert/©Parc national de Jean-Michel Nègre ; ©Parc national de Port-Cros/Laurent Nédolec ; Fonds photographique du Parc national de la Vanoise ; ©Parc national de la Vanoise/Michel Aurie-Millard ;

Y/©Parc national des Cévennes ; Michelle SABATIER/©Parc national des Cévennes ; Fonds Marcel Chaud ; ©Parc national des Ecrins-Robert Chevalier ; ©Parc national des Ecrins-Marc Bonal des Ecrins-Aurélien Daubrey ; ©Parc national des Ecrins-Claude Daubrey ; ©Parc national des Ecrins-Stéphane d'houvet ; ©Parc national des Ecrins-Robert Keck ; ©Parc national des Ecrins-Jacques Pernier ; ©Parc national des Ecrins/PNE ; ©Parc national des Ecrins-Daniel Nédolec ; Virginie Démond/©Parc national de la Guadeloupe ; Fonds photographique du Parc national de Port-Cros ; ©Parc national de Port-Cros/Patrick Aubert ; ©Parc national de Port-Cros/Jean-Georges Harmelin ; ©Parc national de Port-Cros/Laurent Nédolec ; ©Parc national des Pyrénées ; ©Parc national des Pyrénées/M. Cabidoche ; ©Parc national des Pyrénées ; ©Parc national des Pyrénées/E. Sailer ; ©Parc national des Pyrénées/Ch. Verdier ; Fonds