

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



A PORT!

Les toutous farceurs
Un jeu de Jan Vodicka
Pour 3 à 5 joueurs à partir de 5 ans

F

Les chaussettes sont tombées dans l'herbe ! Il faut les retrouver vite. Mais attention, il faut suivre les indications du dé pour retrouver la bonne chaussette ! Qui saura le mieux les retrouver ?

Matériel

- 6 tuiles chaussettes
- 4 pions en bois
- 1 dé
- 1 feuille d'autocollants
- 20 jetons jaunes de valeur 1
- 5 jetons rouges de valeur 5
- 1 règle de jeu



Avant la première partie, coller les autocollants sur le dé et sur les pions en bois.



Piatnik

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit un chien. Les 6 tuiles chaussette sont placées sur la table face visible le temps que chacun les observe et mémorise leur place. Elles sont ensuite retournées. Les jetons de score sont posés sur la table. Le plus jeune joueur commence et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

On joue le dé chacun à son tour. Le dé indique quelle chaussette on doit retrouver. Tous les joueurs cherchent en même temps. Dès qu'ils pensent avoir trouvé, ils posent leur pion-chien sur la tuile chaussette. Il peut y avoir plusieurs chiens empilés sur une même tuile. Quand tous les joueurs ont posé leur chien, on vérifie qui a trouvé la bonne chaussette.

Tous ceux qui ont trouvé marquent des points : celui qui a trouvé en premier 3 points, le deuxième 2 points, les autres 1 point.

Tous ceux qui ont posé leur chien sur une chaussette qui n'était pas de la bonne couleur perdent des points : 1 point pour le premier (celui qui est en dessous), 2 points pour le deuxième, 3 points pour les suivants.

Le joueur qui a lancé le dé change 2 chaussettes de place et les retourne ; c'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand tous les jetons score ont été distribués. Celui qui a marqué le plus de points a gagné.