

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



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



Boutabet', il est éliminé.  
Le joueur qui remporte toutes les  
cartes Boutabet' gagne la partie.

### Variante rapide

La partie s'arrête dès qu'un joueur  
n'a plus de cartes Boutabet'.  
Le gagnant est alors le joueur qui a  
le plus de cartes Boutabet'.



# Boutabet'

2 à 7 joueurs

Dès 4 ans.

- 35 cartes animaux (7 séries de 5 cartes identiques)
- 21 cartes Boutabet'
- 1 badge.

### But du jeu

Réaliser le plus vite possible une  
série de 5 cartes du même animal.



1990 - JEUX NATHAN S.A.

3-5, avenue Gallieni - 94250 GENTILLY

MADE IN FRANCE.

056 882

## Préparation du jeu

- Ranger les cartes animaux par série. Jouer avec autant de séries qu'il y a de joueurs. A 4 joueurs, par exemple, choisir 4 séries de 5 cartes. Ecarter les cartes non utilisées.
- Battre les cartes. En distribuer 5 à chaque joueur.
- A 2 joueurs, choisir 2 séries de 5 cartes.
- Chaque joueur reçoit aussi 3 cartes Boutabet' qu'il pose devant lui.

## Déroulement de la partie

- Chaque joueur prend une carte de son jeu et la pose, en même temps que tous les autres joueurs, face cachée, à sa droite.
- Puis chacun prend la carte posée par son voisin de gauche, la regarde

et la met, en même temps que tous les autres joueurs, dans son jeu.

- Chaque joueur pose à nouveau une carte à sa droite et prend ensuite celle à sa gauche. Le jeu se poursuit ainsi, les joueurs jouant tous en même temps.
- Dès qu'un joueur a dans son jeu 5 cartes identiques, il pose vite sa main libre au centre des joueurs et dit à voix haute : "Boutabet' !"
- Les autres joueurs se dépêchent de poser leur main sur celle du gagnant.
- Le joueur qui pose sa main en dernier a perdu : il donne une de ses cartes Boutabet' au gagnant.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes



Haim Shafir

Contient:

7 jeux de cartes avec chacun 5 motifs d'animaux identiques

21 jetons



## PRÉPARATION

On commence par joueur trier les cartes. Prendre par joueur un jeu avec à chaque fois 5 motifs d'animaux identiques.

Exemple: 4 joueurs = 20 cartes.

Le reste des cartes est mis de côté.

Le but du jeu est d'être le premier à réunir 5 cartes identiques et à annoncer "Dingo".



## DÉROULEMENT DU JEU

On mélange bien les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes et 3 jetons.

Tous les joueurs tiennent leurs cartes en main et passent une carte au joueur qui se trouve à leur droite, ceci jusqu'à ce qu'un joueur ait 5 cartes identiques en main!



## COMMENT PASSER UNE CARTE À SON VOISIN

Chaque joueur choisit une carte dans son jeu et la dépose face cachée devant son voisin de droite. Lorsque tous les joueurs ont déposé une carte, chacun ramasse la carte qui lui vient de son voisin de gauche (Ceci peut également se faire au signal).

Le passage des cartes est répété jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueur(s) ai(en)t 5 cartes identiques. Dès qu'un joueur a 5 cartes identiques, il frappe de sa main au milieu de la table et annonce "Dingo!". Lorsque les autres joueurs entendent "Dingo", ils doivent aussi vite que possible mettre leur main sur celle du gagnant!

Le dernier joueur à mettre sa main sur celle du gagnant doit payer un jeton au gagnant (la main du dessous)!



## FIN DE LA PARTIE

On continue le jeu aussi longtemps qu'il en a été convenu au départ: le joueur ayant réuni le plus grand nombre de jetons a gagné.