

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Camouflanimo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



F Règle du jeu

Camouflanimmo



3



2 - 4

De petits animaux ont décidé de faire une course dans le jardin !
Mais attention ! Pour éviter les prédateurs il va falloir bien se camoufler !

Contenu :

- 32 cartes
- 4 pions



But du jeu :

Être le premier à arriver au bout du parcours

Règle du jeu :

Les 32 cartes sont mélangées. Un parcours de 10 cases est formé au centre de la table en plaçant 10 cartes faces visibles à la suite les unes des autres.

2 cartes sont distribuées à tous les joueurs qui les posent faces visibles devant eux.

Le reste des cartes constitue la pioche. On retourne face visible les 2 premières cartes de la pioche.

Chaque joueur choisi un pion animal et le place avant la première case du parcours.



Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent franchir le parcours case après case.

Pour avancer sur les cases du parcours les joueurs devront utiliser le camouflage adéquat : ils devront présenter une carte.

- Soit de la même couleur
- Soit de la même forme que la case sur laquelle ils veulent avancer.

Remarque : une même carte peut permettre d'avancer sur plusieurs cases successives.

Une fois la carte jouée elle est défaussée. Puis, s'il le souhaite et s'il a encore en main une/des carte(s) lui permettant d'avancer, le joueur peut continuer à jouer.

Il peut aussi choisir de garder sa(ses) carte(s) pour le prochain tour.

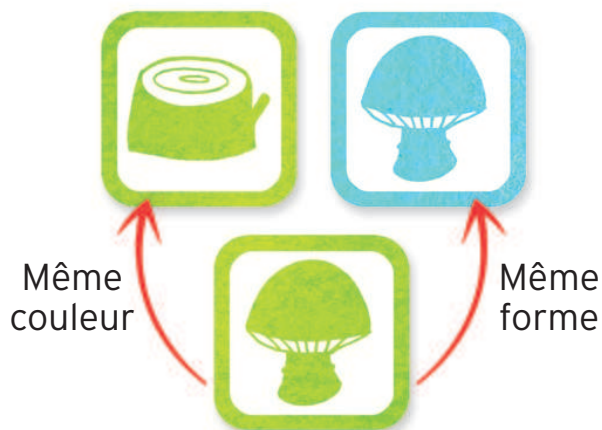
À la fin de son tour, le joueur pioche une nouvelle carte : il peut choisir l'une des 2 cartes découvertes ou la première carte cachée de la pioche. Dans le cas où il a choisi une des deux cartes découvertes, il retourne la première carte cachée de la pioche et la pose à la place de celle qu'il vient de prendre.

Un joueur n'a pas le droit d'avoir plus de 3 cartes en main.

S'il souhaite piocher une 4^{ème} carte, il doit d'abord se défausser de l'une de ses cartes.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche, on reconstitue une nouvelle pioche en mélangeant les cartes défaussées.

Le premier joueur qui atteint la dernière case du parcours remporte la course.



Un jeu de Agnès Largeaud