

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



Les Croque-Banane

Un jeu de balançoire captivant pour deux joueurs ou bien deux équipes, de 4 à 8 ans.

La forêt vierge réserve d'étranges surprises. Elle est habitée par des animaux dangereux, mais aussi par des animaux amusants, et leurs petits aiment jouer - tout comme vous. Leur jeu favori est d'attraper des bananes. Jouez donc avec eux ! Bien sûr, vous ne gagnerez pas de vraies bananes, mais chaque fois que ce sera votre tour, vous aurez des points précieux. Et, qui sait, on fera peut-être cadeau au vainqueur, d'une vraie banane; demandez à votre maman...

Cette boîte contient :

- 1 plan de jeu avec une balançoire,
- 1 cadran.

Avant de jouer :

1. Chaque joueur ou un joueur de chaque équipe fait tourner l'aiguille du cadran. Celui qui obtient le chiffre le plus haut choisit l'animal qu'il préfère être : Fips, le singe ou Jumbo, le bébé-éléphant. C'est toujours Jumbo qui commence.
2. Au début du jeu, la balançoire est toujours placée horizontalement, ce qui veut dire que les deux extrémités sont sur les gros traits bleus.

Comment jouer :

1. Le joueur Jumbo tourne tout d'abord l'aiguille du cadran et déplace la balançoire, de son côté, vers le haut, d'un nombre de cases égal à celui qui est indiqué sur le cadran. Le côté de Fips descend ainsi du même nombre de cases. C'est

alors au joueur Fips de faire tourner l'aiguille du cadran et de faire monter son côté de la balançoire du nombre de cases indiqué. La case bleue ne compte pas. Lorsqu'on joue à 2 équipes, c'est tantôt un joueur, tantôt l'autre qui, dans l'équipe, fait tourner l'aiguille du cadran.

3. Le joueur qui, le premier, a atteint la première banane (c'est-à-dire lorsque son côté de la balançoire se trouve alors sur 6) a droit à un point. Il ne pourra plus perdre ce point, même si sa balançoire redescend. Si, au tour suivant, il atteint de nouveau la banane, il a droit, encore une fois, à un point. Et ceci, à chaque fois.
4. Celui qui atteindra la deuxième banane (c'est-à-dire lorsque son côté de la balançoire sera sur 12) aura droit à 10 points et il aura gagné la partie.
5. Mais il se peut qu'un joueur ou une équipe atteigne de nombreuses fois la première banane et obtienne ainsi plus de points que les joueurs ou l'équipe qui atteint la deuxième banane. Aussi, lorsqu'un joueur a atteint dix fois la première banane, et jamais la deuxième, il est pénalisé de 5 points pour ne pas s'être balancé assez fort.
6. Ce n'est que justice, car, pour atteindre la deuxième banane, il faut faire un mouvement bien plus nerveux. En tous cas, celui qui y arrive est le vainqueur. Ne croyez-vous pas qu'il a mérité une vraie banane en récompense ? A moins que ce ne soit son adversaire, comme lot de consolation.