

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

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





**Crok Crok Crok est le jeu de mémoire et de rapidité idéal pour les gourmands.**

**Les parties s'enchaînent sur un rythme endiablé et se terminent toujours... dans un grand éclat de rire !**

#### **Contenu**

1 pomme, 1 œuf, 1 carotte, 1 banane et 2 pois mange-tout • 30 jetons ronds (6 jetons pour chaque aliment) • 1 dé • 6 autocollants pour le dé • 1 chevalet-mémo • 1 livret pédagogique • 1 règle de jeu.

#### **Mise en place du jeu :**

- Collez les 6 autocollants sur chacune des faces du dé.
- Détachez les jetons de leur planche et placez-les dans la boîte, dans les 5 trous prévus à cet effet (6 jetons identiques dans chaque trou).

#### **Nombre de joueurs :**

2 à 6.

#### **But du jeu :**

Faites preuve d'un peu de mémoire et de beaucoup de rapidité afin d'être le premier joueur à avoir attrapé tous les aliments.

#### **Déroulement de la partie :**

1. Placez les 5 aliments au centre de la table. Posez le chevalet-mémo de façon à ce qu'il soit visible de tous. Ce mémo permet de visualiser rapidement le régime alimentaire de chaque animal figurant sur le dé (l'homme y compris !).

2. Le joueur le plus âgé lance le dé.

3. Le lancer de dé détermine un animal : attrapez (avant les autres !) les aliments mangés par cet animal, et uniquement ceux-ci. Si vous hésitez, n'oubliez pas de jeter un petit coup d'œil sur le chevalet-mémo.

4. On fait alors le point sur les aliments récupérés par chacun :

- Les joueurs ayant attrapé un aliment mangé par l'animal du dé récupèrent et posent devant eux un jeton représentant cet aliment. Ceux qui ont réussi à en attraper plusieurs récupèrent les jetons correspondants.
- Les joueurs qui se sont trompés en saisissant un ou plusieurs aliment(s) qu'ils ne devaient pas attraper, ne gagnent rien et remettent un de leurs propres jetons (s'ils en ont) dans la boîte.

5. Remettez à nouveau en jeu tous les aliments en les plaçant au centre de la table.

6. C'est alors au joueur suivant de lancer le dé (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre)

#### **Cas particuliers :**

- Pour récupérer le jeton du pois mange-tout, il faut réussir à se saisir des 2 pois en même temps !
- Il est possible de récupérer plusieurs aliments à la fois... et même de gagner la partie sur un seul coup : en raflant toute la table lorsque le dé tombe sur l'homme !
- Il n'est pas possible de récupérer plusieurs jetons du même aliment.
- Il est possible de se saisir d'un aliment dont on possède déjà le jeton afin qu'il ne puisse pas être récupéré par un autre joueur.

#### **Fin de la partie :**

**Le premier joueur qui réussit à collecter un jeton de chacun des 5 aliments gagne la partie.**