

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# CACHE-SAVANE

**Retrouve tes personnages préférés !**

Jeux Ravensburger® n° 23 197 3

Jeu de cache-cache et de mémoire  
pour **2 à 4** lionceaux de **4 à 8** ans

Auteur : Helmut Punke

**Contenu :** 3 couvercles  
24 images  
1 dé Symboles  
1 notice



Parfois, on s'ennuie tellement dans la jungle ! C'est pourquoi Simba et ses amis Timon, Pumbaa, Nala et Rafiki adorent jouer à cache-cache. Mais où sont passés les quatre amis ? Peux-tu aider Simba à les retrouver ?

## Le but du jeu

consiste à retrouver le premier les 4 amis.

## Préparation

Détachez soigneusement les 3 couvercles et les 24 images des planches prédécoupées. Mélangez les images et répartissez-les dans les 3 compartiments de la boîte, de manière à ce que 8 amis (images) se cachent dans chaque compartiment. Refermez ensuite les compartiments à l'aide des trois couvercles. Le dé est prêt à servir et la partie peut commencer.

## Déroulement de la partie

Celui qui sait rugir le plus fort commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et regarde le symbole obtenu :



Si le dé indique l'un des 4 amis, choisis alors un compartiment, soulève le couvercle et regarde si celui-ci s'y cache. Si tu trouves l'ami recherché, tu peux alors sortir l'image et la poser devant toi sur la table.

Si le compartiment ne contient aucune image représentant cet ami, referme le couvercle et c'est au tour du joueur suivant de partir à leur recherche.



Si le dé indique le soleil, choisis là aussi l'un des trois compartiments et prends un ami que tu n'as pas encore trouvé. Si, dans le compartiment choisi, ne se cachent que des images que tu possèdes déjà, tu ne peux malheureusement pas en prendre.



Si le dé indique le signe moins, un de tes amis a disparu ! Remets une de tes cartes dans le compartiment de ton choix. Si tu n'as pas encore gagné d'image, il ne se passe rien.

## Fin de la partie

Le premier d'entre vous qui réussit à retrouver 4 amis différents gagne cette partie et devient le Roi Lion.

© Disney · [www.disney.com](http://www.disney.com)

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

