

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



dés magiques

création Barbara le Brun

est un jeu d'association de 6 dessins (la maison, le papillon, le bateau, le soleil, l'escargot, la pomme) et de 6 couleurs (rouge, bleu, jaune, vert, orange, violet).

règle du jeu

- **Dés magiques** se joue à deux, trois ou quatre joueurs.
- L'un d'entre eux mélange bien les ronds et les distribue un à un de sorte que chacun ait le même nombre de cartes : 2 joueurs, 18 ronds - 3 joueurs, 12 ronds - 4 joueurs, 9 ronds.

1ère règle

Jeu d'observation

- Chacun pose ses ronds, faces découvertes devant lui.
- A tour de rôle, chaque joueur lance les deux dés. Si ceux-ci indiquent, par exemple, la maison et la couleur rouge, le joueur qui a les dés cherche parmi ses cartes :
 - la carte avec la maison rouge
 - une carte avec une maison
 - une carte avec un dessin rouge
- Il retourne ensuite face contre table les cartes qui correspondent aux dés qu'il a lancés.
- Le gagnant est celui qui le premier a retourné toutes ses cartes.

Variante

Jouer comme précédemment, mais ne prendre en considération que la carte correspondant à la fois au dé « dessin » et au dé « couleur » : dans notre exemple, la carte avec la maison rouge.

2ème règle

Jeu de mémoire pour les plus âgés

- Chaque joueur pose ses ronds sans les regarder, face contre table.
- A tour de rôle les joueurs lancent les deux dés. Par exemple : la maison et le rouge.
- Le joueur qui a lancé les dés retourne successivement deux cartes.
- Si parmi elles se trouve une maison ou une carte avec un dessin rouge, il laisse les ronds à découvert.
- Dans le cas contraire, il les retourne à nouveau face contre table en essayant de se souvenir du dessin et de la couleur.
- Si, parmi les deux cartes retournées, se trouve, dans l'exemple donné, une maison rouge, le joueur peut retourner une troisième carte.
- Le gagnant est celui qui, le premier, a découvert toutes ses cartes. Il est donc important de se souvenir du plus grand nombre de cartes que l'on a déjà retournées.
- Pour les plus petits, ce jeu peut aussi se jouer avec un seul dé, soit celui des dessins, soit celui des couleurs.