

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)



# REGLE DU JEU

Ce jeu de questions-réponses est composé de 35 cartes avec à chaque fois une illustration de l'animal et un texte d'information correspondant au recto et 8 questions avec différentes possibilités de réponse au verso. Des 3 réponses possibles à chaque question, seule celle imprimée en caractères gras est exacte.

Trois à six joueurs peuvent participer au jeu. Tout d'abord le maître du jeu décide, pour un tour de jeu, qui administre les cartes et les jetons (en tout 160 jetons-dino), mais il ne joue pas lui-même. Les joueurs déterminent eux-mêmes combien de jetons-dino sont mis en jeu. Moins il y a de jetons-dino en jeu, plus courte sera la durée de jeu. Les jetons-dino restants sont retirés du jeu.

Le maître du jeu mélange les cartes et prend la première carte du tas. Il montre à tous l'image et lit le nom de l'animal représenté et quand il a vécu. Après accord, il peut lire aussi le texte d'information sous l'illustration afin que les joueurs apprennent à connaître un peu plus l'animal. Puis il lit, au joueur se trouvant à sa gauche, la première question avec les 3 réponses possibles. En cas de réponse exacte, le joueur obtient un jeton-dino et le maître du jeu pose la question suivante. Le joueur peut jouer aussi

longtemps qu'il répond exactement aux questions. S'il se trompe, la carte est mise sous le tas et le maître de jeu prend une nouvelle carte, la montre à tous les joueurs, lit le nom de l'animal illustré et au choix le texte d'informations (d'après ce qui a été décidé au début du jeu). Puis il pose au joueur suivant la première question et lit les trois réponses possibles. Si un joueur répond exactement aux 8 questions d'une carte, c'est quand même au tour du joueur suivant de jouer.

Le jeu est fini si le nombre de jetons-dino décidé au début du jeu est réparti. Le joueur ayant le plus grand nombre de jetons-dino est le gagnant. Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de jetons, le gagnant peut être déterminé en faisant un tour rapide, en donnant par exemple 10 jetons-dino.

Dans un nouveau jeu, un autre joueur peut prendre le rôle de maître du jeu.

Conception et textes de : Dr. Eckart Pott, Stuttgart



© F. X. Schmid · D-83209 Prien am Chiemsee