

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



RÈGLES DU JEU

Mise en place

Mélanger les cartes puis les placer en pile pour former la pioche. Ouvrir le plateau et le positionner dans la boîte de jeu ouverte. Placer le jeton en bois à côté.



Déroulement

1 Le plus jeune joueur commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu. Ce sera ensuite au joueur situé à sa gauche d'être meneur et ainsi de suite.

2 Il pioche une carte, regarde la face cachée et prend connaissance secrètement de la réponse qui figure dans la bulle du bas.

3 Il glisse ensuite la carte dans le cache-carte de manière à ce que seul le premier indice (celui du haut) soit visible.



4 Il le montre aux autres joueurs. Tous les joueurs ont le droit de répondre en même temps et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé la réponse, il montre le second indice. Et ainsi de suite.

5 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse...

→ S'il s'agit d'une carte jaune :

le joueur qui a trouvé gagne la carte. Un nouveau tour de jeu commence.

1

→ S'il s'agit d'une carte bleue :

le joueur positionne le jeton sur la zone de lancement du plateau, symbolisée par des flèches. Puis il tente de viser une des zones, en propulsant le jeton par une pichenette. Il applique l'effet de la zone atteinte par le jeton (si le jeton s'arrête entre 2 zones, le joueur recommence son tir). Puis, un nouveau tour de jeu commence.

Si personne n'a trouvé la réponse, le meneur donne la réponse et la carte est mise de côté. Puis on commence un nouveau tour.

Les zones du plateau



Challenge

Le joueur cite la réponse de la précédente carte jouée. S'il y parvient, il remporte la carte. Sinon, il ne gagne rien.

NB : en début de partie, lorsqu'aucune carte n'a été jouée, il gagne la carte directement.



Quitte ou double

Le joueur a le choix : il s'arrête et remporte la carte ou il tente seul de répondre à une autre énigme. S'il trouve la réponse à la nouvelle énigme, il remporte les 2 cartes. Attention ! S'il se trompe, il ne gagne rien.



Bingo

Le joueur gagne 2 cartes : la carte en jeu et une carte du joueur de son choix. Si personne n'a encore de cartes, il ne gagne que la carte en jeu.

2



Cadeau

Le joueur gagne la carte en jeu. Il choisit également un autre joueur : ce dernier gagne 1 carte, à prendre sur le tas de cartes.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant collecté 6 cartes remporte la partie.

Notre démarche

- Chaque énigme comporte trois indices variés. Dans le troisième indice, un mot-clé figure en gras. Il est accompagné d'un petit dessin pour aider l'enfant à déchiffrer l'indice, même s'il ne sait pas lire. Un bon moyen de faire ses premiers pas dans la lecture, accompagné ou non par un adulte ou par un plus grand.

- Certaines énigmes sont volontairement plus compliquées. C'est l'occasion d'apprendre de nouveaux mots en s'amusant !

En voyage

Déroulement

1 Le plus jeune joueur tire une carte. Il glisse la carte dans le cache-carte de manière à ce que seul le premier indice soit visible.

2 Il le montre aux autres joueurs. Tous les joueurs ont le droit de répondre en même temps et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent.

3

Si personne n'a trouvé la réponse, le meneur fait glisser la carte pour dévoiler le second indice. Il procède de la même façon pour le troisième indice.

3 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il remporte la carte. Un nouveau tour de jeu commence.

Si personne n'a trouvé la réponse, le meneur montre la réponse et la carte est mise de côté. Puis on recommence un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant collecté 4 cartes remporte la partie.

Découvrez la gamme
Énigmes sur
www.bioviva.com

plus de 20
RÉFÉRENCES



À PARTIR DE 3 ANS



À PARTIR DE 5 ANS



À PARTIR DE 7 ANS



À PARTIR DE 9 ANS

4