

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



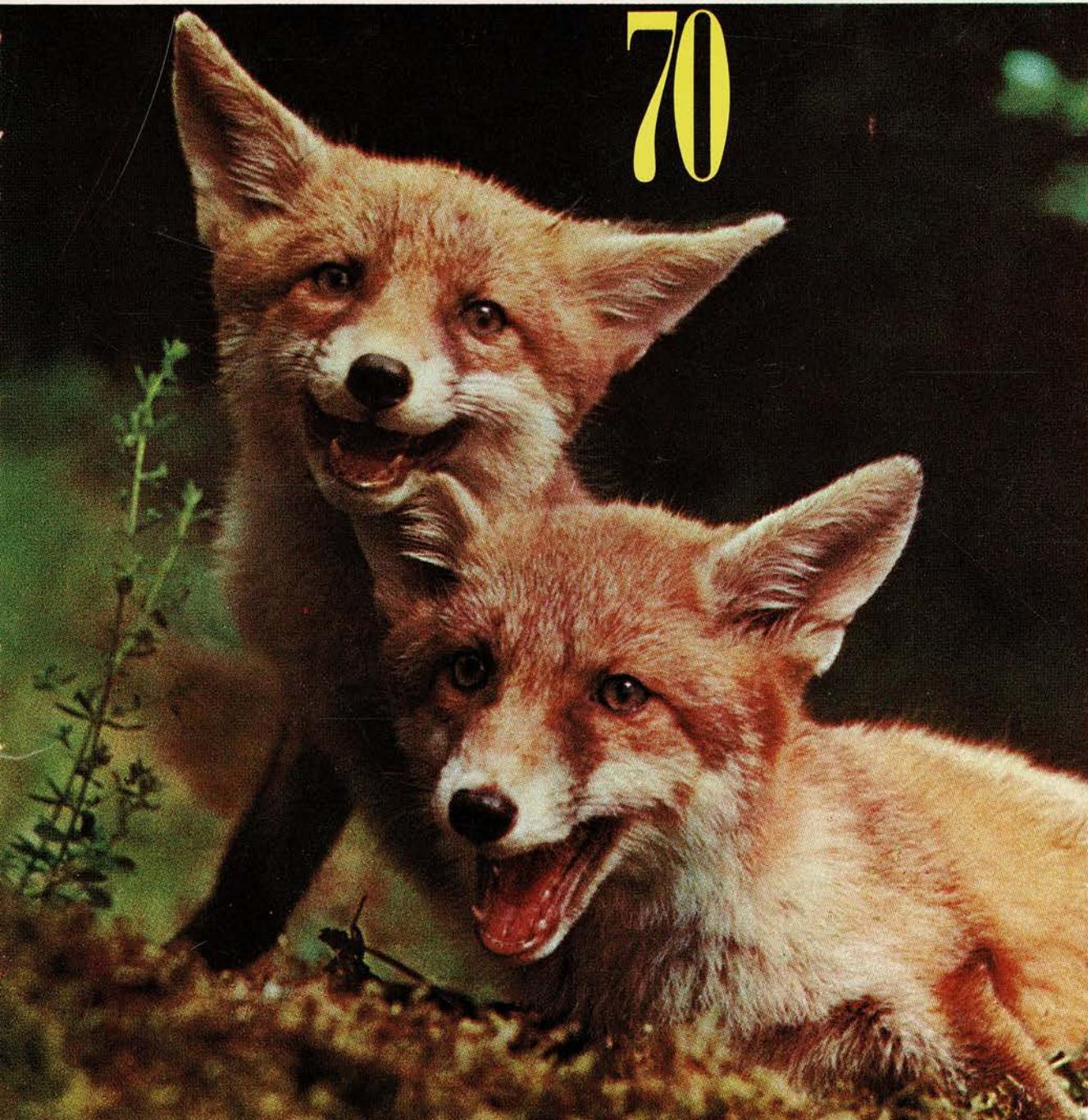
# Europe Nature

Sous l'égide du  
Comité Français  
d'Organisation  
de l'Année  
Européenne de  
la Nature et du  
Fonds Mondial  
pour la Nature  
(World Wildlife  
Fund)

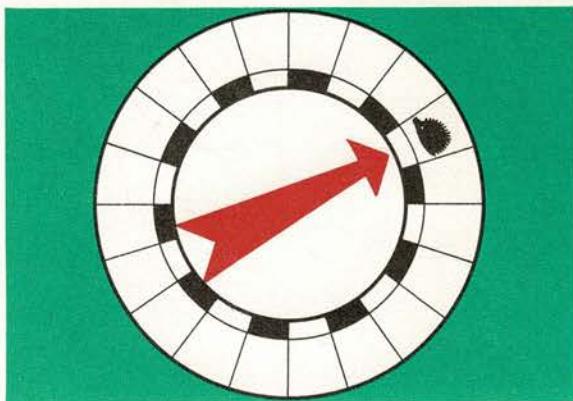
Avec le concours scientifique du Professeur  
Jean Dorst, du Muséum National d'Histoire  
Naturelle.

Notre jeu se propose d'initier les enfants de 4  
à 12 ans à la connaissance de la nature. Dix  
passionnantes façons de jouer.

# 70

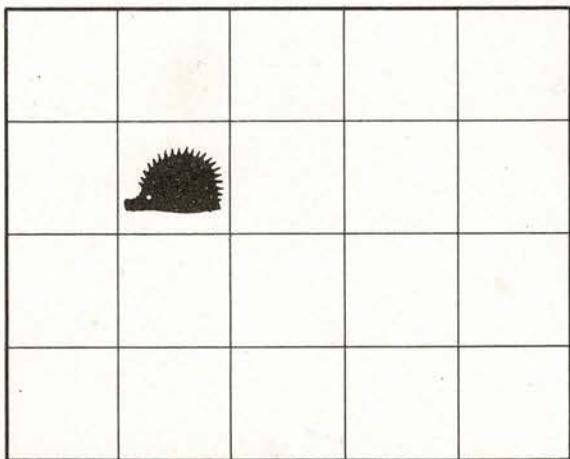


# Différentes manières de jouer selon l'âge



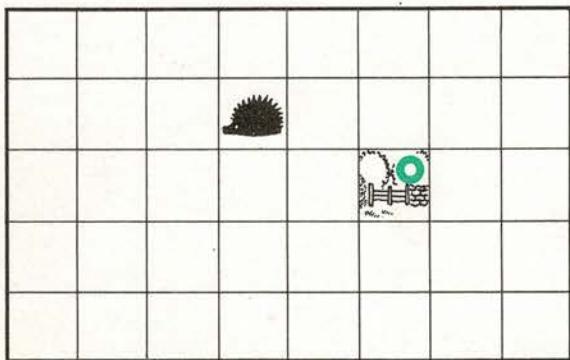
## Règle simple pour les petits:

On étale les 20 cartes d'animaux retournées sur leur face. Celui qui tire une carte représentant l'animal que la flèche lui a indiqué conserve cette carte.



## Les animaux et leur milieu (pour les plus âgés):

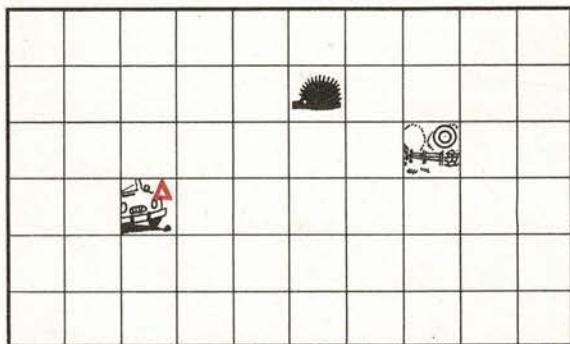
Les 20 cartes-animaux et les 20 cartes-milieu sont mélangées et étalées à l'envers. Celui qui tire une carte représentant l'animal indiqué par la flèche, **ou son milieu**, conserve cette carte.



## Les animaux menacés dans leur milieu (pour les plus entraînés):

Aux 20 cartes-animaux et aux 20 cartes-milieu, on ajoute les 20 cartes-danger. Les 60 cartes sont mélangées et disposées sur la table comme précédemment. Peut garder la carte correspondant à l'animal indiqué par la flèche celui qui tire

- soit l'animal lui-même
- soit son milieu
- soit le danger menaçant l'animal dans son milieu.



Evidemment les cartes soulevées ne répondant pas à la figure désignée par la flèche doivent être remises à leur place comme vous les avez prises, image en dessous.



Filles et garçons d'Europe, ceci s'adresse à vous seuls !  
Où que vous habitiez et quel que soit votre âge...

Chers amis,

Sans doute, lors de vos promenades dans la campagne avez-vous déjà rencontré un lièvre, un hérisson, une coccinelle... Mais connaissiez-vous le sabot de Vénus, le bruant jaune ou l'apollon ? Nous ne le croyons pas. Nous pourrions vous dire: "Allez vous dissimuler au creux d'un buisson. Passez de longues heures à l'affût et vous verriez alors quelles merveilles recèle cette nature que vous aimez et qui sait si bien cacher ses trésors". Il y a aussi tous les livres qui pourraient vous aider à les découvrir. Mais des livres, il en est tant et tant...

Aussi n'est-ce pas un livre que nous vous proposons. C'est un jeu, un grand jeu que nous allons jouer ensemble et dont nous vous expliquerons les règles tout à l'heure. Pour l'instant, prenez les cartes que vous voyez rangées dans les petits casiers du jeu.

Des naturalistes que passionnait la conservation de la nature, pour vous, se sont faits chasseurs, chasseurs-photographes. Pour vous, ils ont réuni cette magnifique collection d'images. Regardez.

Dans le premier casier, voici les animaux; dans le se-

cond, de merveilleux paysages. A chaque animal convient un paysage particulier. C'est le "milieu" dans lequel il vit et qu'on appelle aussi son "biotope". Hors de cet habitat, il ne peut vivre, parce que c'est là seulement qu'il peut trouver sa nourriture.

Dans le troisième casier, la nature vous paraît absente. Qu'est-ce donc ? Que signifient ce piège, ces détritiques dans la rivière, ces rochers couverts de mazout ? Vous avez compris, n'est-ce pas. Ce sont tous les dangers qui menacent actuellement l'existence de la flore et de la faune sauvages d'Europe. Ils sont très nombreux. Pour beaucoup d'animaux ce sont les mêmes, mais certaines de ces menaces pèsent plus particulièrement sur la vie de quelques espèces qui risquent ainsi de disparaître à tout jamais si nous n'y prenons garde.

Peut-être possédez-vous un tourne-disques. Certainement l'un de vos camarades de jeu en a un. Ne commencez pas à jouer maintenant. Ecoutez d'abord comment les hommes ont dangereusement rompu l'équilibre de la nature et comment vous, les jeunes d'Europe, pouvez encore y remédier, avant qu'il ne soit trop tard...

SELON LA FORCE ET LES CONNAISSANCES DES JOUEURS

EUROPE NATURE 70

PEUT SE JOUER DE PLUSIEURS FAÇONS

Si vous en découvrez d'autres, écrivez-nous.

# Reconnaître les animaux

## Qui sait qui c'est ?

Ici déjà nous vous proposons trois variantes.

- 1 — Le meneur de jeu pose devant lui les 20 cartes représentant des animaux ou des plantes. Elles sont retournées face contre table. Une par une il les montre aux joueurs. Celui qui le premier donne le nom exact reçoit la carte qu'il a su identifier.
- 2 — Un premier joueur va lancer le dé. Supposons, qu'il sort le 3, il devra nommer l'animal d'une des cases portant le numéro 3, c'est à dire qu'il aura le choix entre l'apollon ou la grive. S'il se trompe, on passe au suivant. Si au contraire sa répon-

se est correcte le meneur de jeu lui donnera la carte correspondant à l'animal nommé.

On le voit, ces deux premières façons de jouer sont extrêmement faciles. Pour la suivante on commence à utiliser la flèche.

- 3 — C'est le meneur de jeu qui la lancera (sans brutalité). Dès qu'elle s'arrêtera, le joueur qui indiquera correctement le nom de l'espèce représentée se verra attribuer la carte correspondante.

A la fin de chaque partie, dans l'un ou l'autre de ces trois cas, le vainqueur sera celui qui totalisera le plus grand nombre de cartes.

## Avez-vous le coup d'œil ?

(Méthode simple)

Le meneur de jeu étale les 20 cartes d'animaux sur la table en les retournant à l'envers. Un premier joueur lance la flèche. Après quelques tours sur la piste circulaire, elle va s'arrêter, supposons que ce soit sur le lièvre. Ce joueur peut maintenant tirer une des cartes étalées. Il va choisir bien sûr celle qu'il pensera représenter le lièvre. Si c'est celle-là qu'il a tirée, il peut la garder. Mais si c'est un autre animal, le grand-duc par exemple, il doit la montrer à ses partenaires avant de la replacer à l'envers, à l'endroit où il l'a prise. Les autres joueurs savent maintenant où se trouve le grand-duc et celui qui, lorsque viendra son tour, amènera la flèche sur le grand-duc de la piste, pourra s'approprier à coup sûr la bonne carte. Le jeu se poursuit de la sorte jusqu'à ce que les 20 cartes aient été prises par les joueurs. Celui qui en totalise le plus grand nombre est déclaré vainqueur.

### Attention !

Au cours du déroulement du jeu, la flèche indiquera probablement des animaux dont la carte a déjà été prise par l'un des joueurs lors de précédents tours. Dans ce cas le joueur qui a lancé la flèche pourra la déplacer, à son gré, soit sur la case de droite soit sur celle de gauche et essayer de tirer la carte correspondante. Mais si ces deux cartes ont également déjà été prises, le joueur malchanceux devra cette fois abandonner sa place au suivant. Au lieu de déplacer la flèche, **on peut lancer le dé**. S'il indique le chiffre 1, par exemple, le joueur pourra sortir la carte du grand-duc, de la buse, de la loutre ou de la chouette chevêche.

Dans le cas où la flèche s'arrêterait à la limite entre deux cases d'animaux, on est autorisé à rejouer.

Enfin, celui qui a su tirer la carte exacte correspondant à l'animal indiqué par la flèche peut rejouer une seconde fois, et même une troisième fois si la chance lui sourit encore, à condition que ceci ait été convenu avant le début de la partie.

Pour les joueurs déjà plus entraînés.

# Les animaux et leur milieu

A présent que vous connaissez bien les animaux et les plantes, vous allez pouvoir utiliser d'autres cartes et, pour commencer, les 20 cartes qui représentent des paysages et sont ornées d'un cercle vert dans un des coins. Ces cartes représentent le "milieu" dans lequel vivent ces animaux et ces plantes, leur "biotope" (au centre des cercles verts on retrouve d'ailleurs la

silhouette de l'animal ou de la plante correspondant). C'est ainsi que par exemple on ne rencontre la truite que dans les rivières aux eaux claires et froides, le hérisson au pied des haies et des buissons...

Il va s'agir maintenant de faire correspondre animaux et milieux.

## Le tire-paires

C'est donc cette fois 40 cartes que le meneur de jeu va étaler devant lui, mélangées et à l'envers bien entendu. Chaque joueur, à son tour, tire simultanément 2 cartes. Si elles s'accordent (la truite et le torrent de montagne, le lièvre et les plaines de culture, etc...) elles sont pour lui. Sinon il les repose où il les a prises mais après les

avoir montrées à ses partenaires qui désormais savent où elles sont.

Au bout de quelques tours ceux qui auront su faire attention n'auront guère de peine à tirer les bonnes paires.

## Avez-vous le coup d'œil ?

(Seconde méthode)

Le jeu se joue en utilisant la flèche comme dans la "méthode simple" expliquée ci-dessus, mais on utilise 40 cartes. Si par exemple la flèche désigne en s'arrêtant le hérisson, le joueur aura deux chances de gagner car il aura le droit de tirer deux cartes. Que ce soit celle du hérisson ou celle de son milieu, l'une ou l'au-

tre (ou les deux) lui reviendra. A lui d'avoir su les repérer lorsque ses partenaires malchanceux les auront reposées sur la table lors des tours précédents.

Le plus grand nombre de cartes possédées en fin de partie désigne le vainqueur.

## "Qui peut m'aider ?" ou "Les deux font la paire"

Après avoir brassé et fait couper les 40 cartes, un premier joueur les distribue à ses partenaires. (S'il n'y a que trois joueurs, on devra ôter deux paires du jeu

avant de commencer la partie.) Chacun tient ses cartes en évitant de les montrer, les range et écarte ses paires qu'il retourne sur la table. Celui qui doit commencer

s'adresse alors à son voisin de gauche et lui demande une des cartes qu'il désire obtenir pour compléter son jeu. Si celui-ci la possède il doit obligatoirement la lui

donner. Sinon c'est au voisin de questionner celui qui est à sa gauche. Le premier qui a réussi à poser toutes ses paires est déclaré gagnant.

---

Pour les plus âgés.

# La nature en danger

---

Aux beautés de la nature souriante va se mêler maintenant le tragique de situations préoccupantes pour tous ceux qui aiment la nature et voudraient la conserver. Les 20 dernières cartes de votre jeu (celles que vous n'avez pas encore utilisées jusqu'alors) portent un triangle rouge encadrant la silhouette des animaux que vous connaissez déjà. Ce sont les cartes-danger. A chacune d'elles correspond une menace grave qui pèse sur

la faune sauvage. Regardez bien ces cartes. Elles ne sont pas belles à voir, mais il fallait qu'elles figurent dans ce jeu afin que vous sachiez. Car c'est avec votre aide, avec l'aide de toute la jeunesse d'Europe, que s'effaceront peu à peu ces tristes images qui souillent la nature et risquent de l'amener à disparaître à tout jamais.

## "Qui peut m'aider?" ou "Les trois font la tierce"

La règle est identique à celle des "qui peut m'aider ?" précédents, mais la totalité des 60 cartes du jeu est distribuée aux joueurs et il va falloir cette fois écarter non plus des paires mais des tierces. Chacune d'elles sera composée de l'animal, de son milieu et des dangers qui pèsent sur lui.

Etant donné le nombre des cartes, la partie risque dans certains cas de se prolonger. Aussi les joueurs pourront-ils convenir au préalable de limiter sa durée, en la chronométrant ou en désignant comme vainqueur celui qui le premier sera parvenu à réunir 4, 5 ou 6 tierces. Tout dépend du nombre des partenaires.

## Répondez vite et bien

Le meneur de jeu pose devant lui retournées à l'envers les deux séries de cartes "milieux" et "dangers". L'une après l'autre il les présente aux joueurs. Le premier qui nomme l'animal ou la plante correspondante de la troisième série reçoit la carte présentée. On totalise en fin de partie le nombre de cartes obtenues par chaque

partenaire pour désigner le vainqueur qui est bien entendu celui qui en possède le plus.

On peut varier ce jeu en ne présentant que les animaux et les plantes. Les joueurs doivent alors annoncer quels sont les dangers qui menacent leur milieu.

# Avez-vous le coup d'œil ?

(Avec toutes les cartes)

C'est la façon de jouer la plus difficile car elle exige de chacun de réelles qualités d'observation et beaucoup de mémoire.

Nous allons cette fois étaler les 60 cartes sur la table en les disposant, toujours à l'envers, de façon à ce qu'elles forment un grand carré. La flèche, lancée par un premier joueur, s'est arrêtée sur la truite. Ce joueur va maintenant tirer une carte. Mais à la différence des méthodes de jeu précédentes, ce sont trois cartes qui pourront être considérées comme valables: la truite, le torrent de montagne où elle vit, la rivière polluée qui est une des causes de la disparition de ce beau poisson. Chaque joueur possède donc trois chances de tirer la bonne carte. S'il a réussi, il peut rejouer une seconde fois et même une troisième. Tout dépend des conventions. La partie se poursuit ainsi. Le gagnant sera celui qui aura réussi à obtenir le plus grand nombre de cartes lorsque celles-ci auront été toutes tirées.

**Exemple :** La flèche s'immobilise sur le papillon. Le papillon est peut-être, déjà en main. Mais le joueur sait où se trouvent le site montagneux et la collection de papillons. S'il a retourné et pris l'une de ces deux cartes, supposons la collection, il pourra aussi retourner l'autre (le site) et la prendre, à condition qu'il ait deviné juste. Sinon il sera pénalisé et devra remettre à sa place la carte collection.

Comme vous le voyez chacun de vous peut multiplier et varier, à son gré, les règles de ce jeu. Europe Nature

Pour la désignation du vainqueur on attribue des points aux cartes: la série complète (animal-milieu-danger) vaut 5 points, la série de deux vaut 3 points et les cartes isolées 1 point.

## Important :

- Si la flèche désigne une carte qui est déjà en main, on aura recours au dé. Le joueur choisit alors un animal (ou une plante) correspondant au chiffre sorti, en annonce le nom et tire ensuite une carte.
- Si toutes les cartes-animaux ont été attribuées, le joueur annoncera le nom de l'animal dont il espère découvrir le milieu ou la menace correspondante.
- Autre variante: Après convention préalable, celui qui a tiré une bonne carte et croit, de plus, savoir où se trouve une autre carte correspondante, peut également lever celle-ci. Mais s'il s'est trompé, il repose les **deux** cartes.

70 n'est pas un jeu. C'est une véritable boîte de jeux.

Vous-même découvrirez certainement d'autres méthodes encore. Ne les gardez pas pour vous seul. Envoyez-les aux Editions Carlit, rue de Paris à Attenschwiller (68) qui récompenseront votre idée: quelques jours plus tard vous aurez la surprise de recevoir un autre jeu, gratuitement. Vous n'aurez même pas à payer les frais d'expédition. Mais attention, n'oubliez surtout pas d'inscrire en tête de votre lettre votre **nom**, votre **âge** et votre **adresse** exacte.

# Nous remercions

tous ceux qui, par leurs conseils, nous ont aidés à réaliser EUROPE NATURE 70 et plus particulièrement Monsieur le Professeur Jean DORST du Museum National d'Histoire Naturelle qui nous a guidé dans le

choix des photographies ainsi que toutes les organisations qui luttent pour la conservation de la nature et qui ont bien voulu nous adresser leurs encouragements ou nous apporter leur soutien :

- Le Fonds Mondial pour la Nature (World Wildlife Fund)
- L'Union Internationale pour la Conservation de la Nature et de ses Ressources.
- Le Ministère de L'Agriculture.
- La Délégation à l'Aménagement du Territoire et à l'Action Régionale.
- Le Comité français d'organisation de l'Année Européenne de la Nature.
- Le Service de Conservation de la Nature du Museum National d'Histoire Naturelle.
- L'Office français de Protection de la Faune.
- La Fédération française des Sociétés de Protection de la Nature.
- Jeunesse-Nature-France : Volontaires-Nature et Panda-Clubs du F.M.P.N./France, Jeunes et Nature de la F.F.S.P.N.; Club des Jeunes Amis des Animaux; Jeunes Amis du Museum.
- L'Office Central de la Coopération à l'Ecole.
- La Société Nationale pour la Conservation du Castor.
- L'Association des Journalistes et Ecrivains pour la Protection de la Nature.
- La Société des Amis du Jouet.

Photographies de :

Melle N. ANDRE  
MM. P. BRINGE (Ministère de l'Agriculture)  
H. DOSENBACH  
Dr. P.A. HUI  
Prof. W. KOENIG  
A. KREBS  
M. MEERKAEMPER  
R. PERRIN (Atlas-Photo)  
P.-H. PLANTAIN  
C. RABANIT (Jacana)  
P.B. RICHARD  
P. STEINEMANN  
C. STEMLER  
F. TERRASSON  
F. TSCHIRREN  
J.-Ph. VARIN (Jacana)  
G. VIENNE (Jacana)

Disque CARLIT, Studios JACANA (Paris).



---

**Rectificatif** : Sur la carte du papillon, il faut lire APOLLON et non Apollon !