

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



REGLE N°3 : APPELER FANTO À LA RESCOUSSE

Appliquez la règle n°1 « FAIS COMME FANTO! » à la variante près que les autres joueurs ne peuvent plus consulter les cartes de leurs adversaires. Par contre, à tout moment, après chaque action, ils peuvent crier « FANTO ! » s'ils pensent que le joueur s'est trompé dans l'action à reproduire ou dans l'ordre de l'enchaînement. On révèle alors la carte action incriminée. Si le joueur en action s'est trompé, il est éliminé. Si en revanche c'est le joueur ou les joueurs qui ont crié « FANTO ! » qui se sont trompés, c'est eux qui sont éliminés ! On retourne alors les cartes action face cachée, et le jeu reprend.

Un peu d'espièglerie : rien ne vous empêche de bluffer les autres joueurs si vous avez oublié une action en la remplaçant par une autre. Pas sûr que les autres joueurs s'en aperçoivent et prennent le risque de vous dénoncer. Pas vu, pas pris !



1^{er} joueur



1^{er} joueur

FANTO !
tu t'es trompé.

2^{ème} joueur

REGLE N°4 : UNE MEMOIRE D'ÉLÉPHANT !

Appliquez la règle n°3 «APPELER FANTO À LA RESCOUSSE», mais en plus, chaque joueur dispose de 2 défis qu'il peut lancer quand il le souhaite, à son tour de jeu. En revanche, un joueur ne peut lancer chacun de ses défis qu'une seule fois par manche :

DÉFI n°1 : Intervenir 2 cartes action dans l'enchaînement d'un autre joueur.

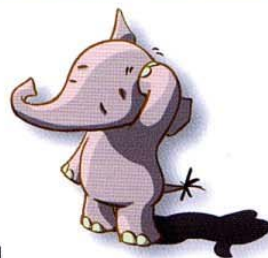
DÉFI n°2 : Intervenir 2 cartes action de 2 joueurs différents.

Cette variante de la règle nécessite la plus grande concentration et une véritable mémoire d'éléphant !

Pour les éléphants les plus vieux et les plus sages, il existe même un TROISIÈME DÉFI : Échanger 2 joueurs de place.

Mais attention, le jeu devient alors très difficile, et on connaît beaucoup de jeunes éléphants qui s'y sont cassés les défenses !

D'ailleurs, sachez que dans la réalité, les éléphants sont effectivement dotés d'une impressionnante mémoire, qui leur permet de mémoriser des pistes pour se rendre d'une région à l'autre, trouver de la nourriture d'une année sur l'autre ou bien graver des souvenirs depuis l'enfance. Il faut dire qu'il n'y a rien d'étonnant s'ils s'exercent depuis leur plus jeune âge comme FANTO !



Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : David Cochard
Maquette : Sweet Studio.

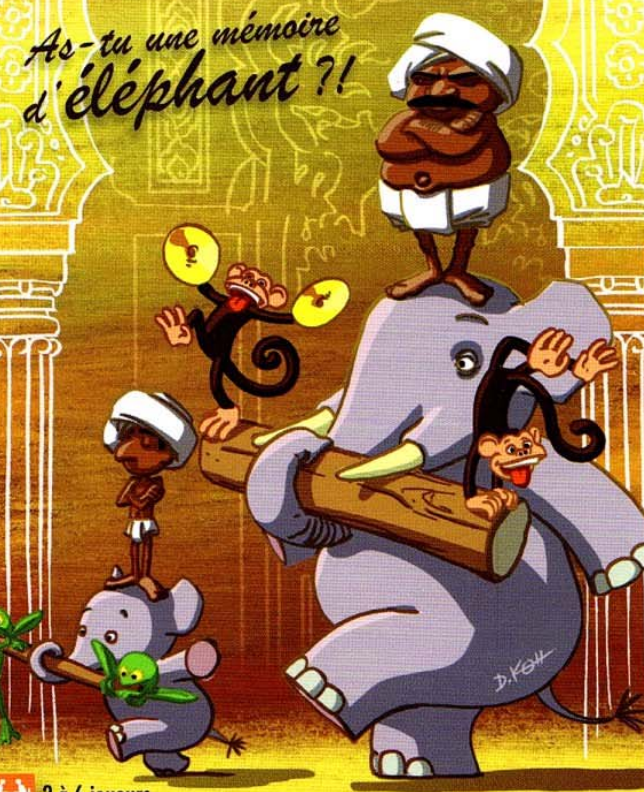
© Sweet November 2011
www.invincibleatnovember.com

Fais comme Fanto est édité dans la collection Ti'Panda par



14 rue de l'aleu
78730 Saint-Arnoult en Yvelines - France
Conservez ces coordonnées.

FAIS COMME FANTO



As-tu une mémoire d'éléphant ?!

2 à 6 joueurs

5 à 99 ans

CONTEXTE :

FANTO, le petit éléphanteau, adore son papa. Et il veut devenir grand et fort comme lui. Alors FANTO passe ses journées à observer toutes les occupations de son papa et le soir venu, il tente de se remémorer et de reproduire chacun de ses agissements. C'est forcément difficile quand il transporte avec sa trompe de lourds troncs d'arbre, c'est prestigieux quand il porte sur son dos la famille du Maharadja, c'est rigolo quand il fait avec FANTO un concours de grimaces !

Aujourd'hui, c'est avec vous que FANTO veut s'amuser.

Il va vous montrer 20 actions qu'il a appris à effectuer.

À vous de les mémoriser et de les reproduire, afin de prouver que, vous aussi, vous avez une mémoire d'éléphant !

BUT DU JEU :

Les joueurs vont devoir tirer des cartes action, les mémoriser, puis tenter de les reproduire. S'ils échouent, ils sont éliminés de la manche. S'ils réussissent, ils tirent une nouvelle carte qui vient s'ajouter aux précédentes, et doivent reproduire la totalité de l'enchaînement des actions.

Le dernier joueur à rester en jeu marque 1 point (ou en cas d'égalité, tous ceux qui ont réussi à mémoriser et reproduire un enchaînement de 8 actions). Le jeu se déroule en manches successives. Le premier joueur qui marque 3 points remporte la partie.

DESCRIPTION DES CARTES ACTION :

Sur chaque carte, une illustration décrit l'action de FANTO que vous devez reproduire.

Pour ceux qui ont déjà appris à lire, cette action est détaillée sous l'illustration.

Ils pourront l'expliquer aux plus jeunes.

COMMENCER À JOUER : Les joueurs s'installent à la table de jeu en fonction de leur âge, d'abord le plus vieux et ainsi de suite jusqu'au plus jeune. Le joueur le plus vieux commence à jouer, puis c'est à son voisin, jusqu'au plus jeune.

Les 48 cartes action sont mélangées, puis posées en petites piles, face cachée, au centre de la table.

Ce jeu comprend un système de règles évolutives, de la plus simple à la plus complexe, qui vous permettra d'adapter le niveau de jeu à l'âge des joueurs et à leur connaissance du jeu. Vous pourrez ainsi pratiquer «FAIS COMME FANTO» de nombreuses années en suivant l'évolution de vos enfants.

RÈGLE N°1 : FAIS COMME FANTO !



1^{ère} carte

Faire son plus beau sourire

1^{er} tour

Le premier joueur choisit une carte action du sommet de l'une des piles, la révèle aux yeux de tous, reproduit l'action demandée, la mémorise, puis la pose face cachée devant lui.

C'est ensuite au joueur suivant de tirer une carte et de faire de même et ainsi de suite. Lorsque c'est de nouveau au premier joueur de jouer, il choisit une deuxième carte action au sommet de l'une des



1^{ère} carte

2^{ème} tour



2^{ème} carte

Poser un objet en équilibre sur sa tête

2

piles, la révèle aux yeux de tous, puis reproduit l'enchaînement des actions demandées, d'abord celle de la première carte action qu'il avait tirée et dont il doit se souvenir, puis celle de la deuxième.



+



+



3^{ème} carte

3^{ème} tour

Pendant ce temps les autres joueurs regardent secrètement ses cartes action pour vérifier qu'il ne se trompe pas dans l'enchaînement des actions.

- Si le joueur dont c'est le tour n'effectue pas correctement une action ou se trompe dans l'ordre de l'enchaînement, il est éliminé.

- Sinon, il n'oublie pas de mémoriser cette deuxième carte action avant de la poser face cachée, immédiatement à droite de la première.

FIN DE MANCHE: Puis c'est au joueur suivant de faire de même. Et ainsi de suite. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en jeu, il marque alors 1 point. Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, tous ceux qui réussissent à reproduire un enchaînement de 8 actions marquent 1 point et on passe à la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE : Le vainqueur est le premier joueur à marquer 3 points.



1^{ère} carte et 2^{ème} carte

Faire son plus beau sourire

1^{er} tour



Poser un objet en équilibre sur sa tête

3

RÈGLE N°2 : FANTO VOIT DOUBLE !

Appliquez les mêmes règles que ci-dessus mais le joueur choisit 2 nouvelles cartes action au lieu d'une à chaque tour de jeu.