

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)



# Folle Dinde

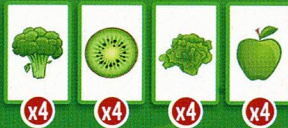
## Règles du jeu

2-4 JOUEURS • DÈS 7 ANS

### Contenu :

- 1 Dinde lumineuse, émettant de la lumière rouge, verte, violette et bleue.

- 48 cartes, réparties comme suit :



16 cartes ingrédients verts

16 cartes ingrédients rouges



15 cartes ingrédients violets

1 carte « poisson pourri » bleue



# But du jeu :

Être le premier à gaver la dinde en se débarrassant le plus vite possible de toutes ses cartes ingrédients !

## Préparation du Jeu :

- Mélangez toutes les cartes du jeu et distribuez-les, faces cachées, à chacun des joueurs.
- Chaque joueur redistribue ses cartes en trois piles qu'il place devant lui, faces cachées.



## Déroulement du Jeu :

1 • Un joueur allume la Dinde grâce au bouton situé sous la dinde, et la pose au centre de la table : la serviette de la Dinde change alors de couleur entre le rouge, le vert, le violet et le bleu.

2 • C'est parti ! Tous les joueurs retournent les cartes situées au sommet des 3 piles disposées devant eux. Il est autorisé de retourner et de poser plusieurs cartes en même temps - mais seulement les cartes situées au-dessus de chaque pile !



3 • Quand la serviette de la Dinde change de couleur, débarrassez-vous des ingrédients correspondant à la couleur de la serviette en les posant le plus rapidement possible au centre du jeu, à côté de la Dinde. C'est le joueur le plus rapide qui a le droit de poser sa carte, les autres devront reprendre leur carte !

*Exemple : La lumière de la Dinde devient VERTÉ, posez une carte VERTÉ.*



Attention : Si la couleur des cartes que vous venez de retourner ne correspond pas à la serviette de la Dinde, vous devez attendre que la serviette change de couleur. Placer une carte de la mauvaise couleur n'est pas autorisé, le joueur doit dans ce cas reprendre sa carte.

*Exemple : La Dinde passe au VERT. Lucas pose une carte ingrédient VIOLET. Il n'a pas le droit de s'en débarrasser, et doit donc reprendre sa carte.*



4 • Une fois qu'un joueur a posé une carte, il peut retourner une nouvelle carte de la pile concernée.

5 • Si deux (ou plusieurs) joueurs posent une carte en même temps, c'est le joueur qui attrape le premier la dinde qui a le droit de poser sa carte ingrédient. Le ou les autres joueurs doivent donc reprendre leur carte !



*Exemple : La Dinde passe au ROUGE.*

*Lucas et Romain posent en même temps une carte ingrédient ROUGE. Lucas est le premier à attraper la Dinde placée au centre du jeu : seul Lucas a le droit de poser sa carte, et Romain doit reprendre la sienne.*

6 • Si un joueur retourne la carte « poisson pourri » (la seule carte de couleur bleue), il ne peut pas la poser au centre du jeu (on ne va quand même pas empoisonner cette pauvre dinde !). Il doit attendre que la serviette de la Dinde soit bleue pour la passer au joueur de son choix ! Celui-ci doit à son tour attendre que la serviette devienne bleue pour s'en débarrasser...

## Fin de la partie :

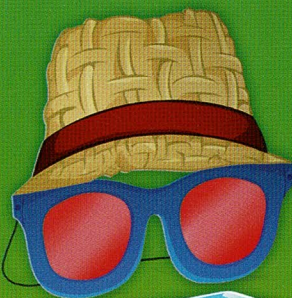
Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient défaussées, sauf une : la carte « poisson pourri ». Le dernier joueur qui possède cette carte est le « DINDON DE LA FARCE » !



## ÉGALEMENT DISPONIBLE CHEZ DUJARDIN :



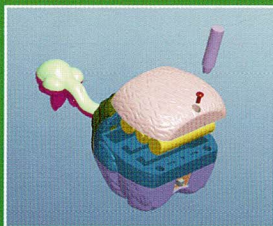
# BIGLOO



Rien de tel qu'une bonne glace pour se rafraîchir ! *Bigloo* est un jeu de cartes dont le but est simple : collecter le maximum de boules de glace en évitant les boules piégées par un chien un peu plaisantin qui a fait pipi dessus ! Observation et mémoire te seront indispensables car quand tu as tes lunettes sur le nez, ta vision est brouillée ! Impossible de reconnaître la couleur de la glace... Beurk !

# PILES - INSTRUCTIONS :

Installation des piles : Parents, retirez le couvercle des piles situé sur la Dinde à l'aide d'un tournevis et insérez 3 piles alcalines AAA (LR03) de 1.5V (non fournies) en suivant les indications du schéma ci-dessous. Vérifiez que vous insérez correctement les piles, revisez le couvercle. Ensuite, enclenchez le bouton au dos de la Dinde pour la mettre en marche. Si la Dinde ne se met pas en marche, les piles peuvent être usées ou mal insérées. Après avoir testé les piles, si vous ne jouez pas, éteignez la Dinde en la mettant sur la position OFF.



## MISES EN GARDE :

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

Suivre les instructions ci-dessous :

- N'utiliser que les piles conseillées
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).

- **ACCUMULATEURS :** le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.

- Ne jamais laisser les piles à portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement !

- Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés. Les produits électriques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.

- Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques.

- Merci de déposer le jeu usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.

- Ne jetez pas les piles avec les autres résidus : pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

## IMPORTANT : ENTRETIEN DE VOTRE JEU

Conservez ce jeu en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution, il est fragile.

## DYSFONCTIONNEMENT :

Si le jeu ne fonctionne pas normalement pendant une partie, éteignez-le puis rallumez-le. Si le problème persiste, changez les piles par des piles neuves.

Informations à conserver. Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Le symbole de la poubelle barrée, apposé sur le produit ou son emballage, indique que ce produit ne doit pas être traité avec des déchets ménagers. Il doit être remis à un point de collecte approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. Fabriqué en Chine. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

© 2016 Dujardin. Tous droits réservés. © Bill McIntyre and Brad Ross

Distribué par Dujardin - ZA du Pôt au Pin - Entrepôt A4 - 33610 CESTAS - France. - Siret : 320 660 970 00049 - SAV : savdujardin@tf1.fr



CONSIGNE POUR VOTRE LOCALITE : WWW.CONSIGNE42.FR

