

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 9000 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



F

GOGOGO!

... ou : qui sera stoppé net?

Auteur : Roberto Fraga
 Illustrations : Rolf Vogt
 Graphisme : Johann Rüttinger,
 Lena Kappler
 Rédacteur : Kathi Kappler
 © 2005 : DREI MAGIER SPIELE GmbH
 Joueurs : 2 - 5
 Age : à partir de 5 ans
 Durée : env. 10 minutes

Matériel

- 5 x 5 cartes Animaux
- 5 x 5 cartes Maisons
- 1 carte STOP
- Règle du jeu



Carte STOP



Animaux



Maisons



Idée et objectif du jeu

Cinq animaux rentrent chez eux, chacun par un moyen différent : en auto, en rollers, en vélo ou sur des échasses. Chaque joueur cherche à ramener chez eux ou bien **quatre animaux identiques** (par exemple quatre éléphants) ou bien **quatre animaux différents** (par exemple : éléphant, souris, poisson et chien).

Il est très important d'être le plus **rapide** car, si durant un tour deux ou plusieurs joueurs veulent ramener le même animal à la maison, seul le joueur qui pose le **premier** sa main sur la carte visée peut la prendre et la placer devant lui face visible.

Le premier à avoir devant lui quatre animaux identiques ou quatre différents a gagné.

Préparation

Toutes les cartes Animaux sont triées et placées faces visibles au milieu de la table, en cinq tas (un par animal).

Chaque joueur reçoit une carte Maison de chaque et les prend en main, sans les montrer. A moins de cinq joueurs, les cartes Maisons restantes sont remises dans la boîte. Le plus jeune reçoit en outre la carte STOP.



Déroulement du jeu

Chaque joueur **choisit secrètement une de ses cinq cartes Maisons** et la place face cachée devant lui. C'est le moment, le seul, où le possesseur de la carte STOP peut bloquer un des cinq animaux. Il place sa carte STOP sur une des piles du milieu (par exemple celle de la souris). Au signal (GoGoGo), tous les joueurs **retournent leur carte en même temps**.

Comme il est possible que **plusieurs joueurs choisissent le même animal**, chacun doit chercher à être **le premier à mettre sa main sur la pile** désignée avec la carte Maison.

Tous les joueurs qui

- ont les premiers touché la carte,
 - ont vraiment touché la carte désignée par leur carte Maison
- la prenne et la pose devant eux **face visible**.

Carte STOP

Qui a choisi la carte Maison (par exemple la cloche à fromage)

appartenant à l'animal qui est bloqué

(la souris) ne reçoit malheureusement **aucune** carte pour ce tour.



Si un joueur touche de la main une **mauvaise pile** ou bien **la pile qui est bloquée**, il doit **reposer** une carte Animal déjà gagnée (s'il en possède au moins une) sur la pile correspondante.

Ensuite chaque joueur remet la carte Maison jouée dans sa main, **la carte STOP va au joueur suivant** (dans le sens des aiguilles d'une montre), et le prochain tour commence.

Fin du jeu et victoire

Le jeu prend fin :

- dès qu'un joueur a **quatre animaux semblables** ou **quatre animaux différents** devant lui.

Le premier qui y parvient gagne la partie ! Il est aussi possible que plusieurs joueurs gagnent en même temps.

Amusez-vous bien !

