

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)



FR



Dès 6 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 1 chat, 5 poissons, 4 étoiles, 24 cartes et 25 jetons.



But du jeu : être le premier à obtenir 5 jetons.



Règle du jeu :

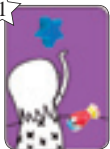
Disposition des 5 poissons au centre.

Le chat est écarté du jeu. Chaque joueur prend une étoile.

Les cartes sont posées en pile, faces cachées, sur le côté. A tour de rôle, les joueurs retournent une carte qui leur donne la manipulation à effectuer.

S'il réussit la manipulation, il gagne un jeton. Puis c'est au tour du joueur suivant, etc.

1



Le joueur doit lancer d'une main son étoile, puis attraper le poisson indiqué sur la carte (sans changer la disposition des poissons sur la table) avant de rattraper l'étoile (de la même main).

2



La manipulation est identique à la n°1, mais le joueur a en plus le chat posé sur la tête et ne doit pas le faire tomber.

3



Le joueur ramasse les 5 poissons, les lance en l'air d'une main, et doit les rattraper un seul de la même main.

5



Le joueur pose 2 poissons sur le dos de sa main, les lance en l'air et doit les rattraper de la même main, dans sa paume.

7



A tour de rôle, chaque joueur lance à celui qui a retourné cette carte son étoile. Le joueur doit toutes les rattraper.

9



Lorsque le joueur retourne cette carte, il perd un jeton.

4



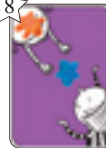
Le joueur pose 3 poissons sur le dos de sa main, les lance en l'air et doit les rattraper de la même main, dans sa paume.

6



La manipulation est identique à la n°5 mais le joueur pose en plus le chat sur sa tête et ne doit pas le faire tomber.

8



La manipulation est identique à la n°7 mais le joueur qui doit rattraper les étoiles a en plus le chat sur la tête, et ne doit pas le faire tomber.

La partie se termine quand l'un des joueurs a totalisé 5 jetons.

DJECO