

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**



Dans la vie de tous les jours, nos enfants peuvent être confrontés à des situations inhabituelles, telles que : *accidents domestiques, accidents de la route, sportifs, de loisirs, etc...* que feront-ils ?

Donner l'alerte correctement afin que les secours arrivent sur place le plus rapidement possible, avoir une connaissance minime des fonctions vitales du corps humain, savoir stopper une hémorragie ou mettre un blessé dans une position qui lui est favorable sont des gestes et des réflexes humains de solidarité pour lesquels un minimum de connaissances est indispensable.

"JEDA" est destiné plus particulièrement aux enfants (à partir de 8 ans)... mais toute la famille peut y jouer !

Ce jeu est argumenté parfois d'exemples calqués sur des faits réels. Il a pour but d'initier les enfants aux premiers secours et développer en eux un esprit préventif. En aucun cas ce jeu ne constitue un cours complet de secourisme et ne prétend pas rivaliser avec les divers livres ou fascicules existant actuellement, mais simplement provoquer une approche et une incitation à l'apprentissage des gestes élémentaires enseignés par des organismes agréés.

LE JEU est constitué des éléments suivants :

- 1 parcours de jeu
- 1 dé
- 6 pions de couleur
- Cartes points
- 6 fiches explicatives
- 82 cartes illustrées
- 15 cartes chance
- 15 cartes malchance
- 105 cartes question-réponse

RÈGLE DU JEU

Disposer sur le parcours de jeu dans les cases correspondantes : les cartes illustrées, les cartes question-réponse, les cartes chance et malchance. Distribuer à chaque joueur 20 points.

Avant de commencer, chaque joueur devra lire les fiches explicatives des différents modules que comporte le jeu (*alerte, corps humain, perte de connaissance, hémorragies, brûlures, fractures*).

Après avoir lu les fiches explicatives :

Choisir un pion de couleur et le placer sur la case départ.

Lancer le dé à tour de rôle. Le joueur qui a obtenu le chiffre le moins élevé sera chargé de tenir la banque et surveillera le bon déroulement du jeu. Celui qui a obtenu le plus grand chiffre commence. Le premier joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le dé l'indique.

Votre pion est sur une case couleur :

Tirez une carte illustrée, au dos de celle-ci se trouvent trois couleurs, lisez à haute voix le texte correspondant à la couleur sur laquelle est le pion. Si le texte de la carte demande de répondre à une question, le joueur chargé de la banque tire une carte question-réponse et la lit à haute voix. Vous avez trente secondes pour répondre.

Une fois la réponse donnée :

Le joueur chargé de la banque lit à haute voix la réponse. Si celle-ci est juste, le joueur aura droit à des bonifications (exemple : reçois 5 points). Si la réponse est fautive, le joueur aura droit à des sanctions (exemple : donne 3 points à la banque). Dans les deux cas, il suffira de suivre les instructions marquées au bas des cartes question-réponse.

A chaque passage sur la case départ :

la banque vous remet 5 points en guise de prime.

Notez bien : lorsque ce sera le tour du joueur qui tient la banque, un autre joueur devra lui lire les questions.

Vous vous positionnez en face des cases :

Téléphone, Pompiers, Médecin, Hôpital, vous passez votre tour.

Si par malchance vous êtes aux Urgences :

vous pouvez être libéré en donnant 5 points à la banque et vous redémarrez de la case départ sans toucher la prime.

Il existe une carte "Super-Chance"

Si vous êtes en sa possession, elle vous permet d'annuler une sanction comme par exemple de passer votre tour lorsque vous vous trouvez dans les cases Médecin, Téléphone, Hôpital, Pompiers ou bien de donner 5 points quand vous êtes aux urgences.

Les cartes chance et malchance tirées :

Elles doivent retourner à la banque après avoir été lues et être mises en dessous, sauf les cartes super-chance, qui retourneront à la banque lorsqu'elles auront été utilisées par le joueur pour annuler une sanction.

Les cartes illustrées et les cartes question-réponse :

Après avoir été tirées et lues, elles doivent être replacées en dessous du paquet de cartes restant à la banque.

Le gagnant :

Si un joueur n'a plus de point, il est éliminé. S'il n'y a pas d'élimination, le gagnant sera celui qui, au moment où les joueurs décideront de cesser le jeu, comptabilisera le plus de points.

Les gages :

Pour contrôler si le joueur a effectué correctement son gage, la personne chargée de tenir la banque contrôlera à l'aide des dessins qui se trouvent sur les fiches explicatives.