

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Le goût

3 ans +

Jeu éducatif et sensoriel pour éveiller son sens gustatif

Contenu :

- 1 plateau de jeu à assembler (4 pièces de puzzle) recto-verso
- 1 arbre à assembler au milieu du plateau (2 moitiés d'arbre)
- 8 feuilles d'arbre (4 jaune-rouge / 4 jaune-vert)
- 4 pions « lutin »
- 1 dé
- 12 capsules contenant chacune plus de 40 micro bonbons
- 12 jetons à emboîter sous les capsules
- 1 notice avec 2 règles de jeu



Précautions d'emploi :

- Demander à tous les joueurs de se laver les mains avant de jouer.
- Ne pas stocker cette boîte de jeu près d'une source de chaleur ou au soleil. Ne pas laisser à la portée des jeunes enfants.
- Vérifier que la date limite de consommation n'est pas dépassée.

Règle 1 : jeu gustatif collaboratif (2 à 4 joueurs) - Règle avec les saveurs

But du jeu

Tous les animaux de la forêt doivent faire leurs réserves avant l'arrivée de l'hiver, qui approche à grands pas ! Les gentils lutins doivent aider les animaux à récolter tous les aliments avant la tombée de la dernière feuille.

Liste des aliments « bonbons » par animal :



OURS :



Cassis

•



Miel

•



Fraise



FAON :



Pomme

•



Violette

•



Lait



LAPIN :



Menthe

•



Abricot

•



Mandarine



ÉCUREUIL :



Pin

•



Noisette

•



Cerise

Mise en place du jeu





Monter le plateau de jeu et utiliser la face A. Assembler les 2 moitiés d'arbre, puis l'emboîter sur le milieu du plateau de jeu. Placer dans les encoches les 8 feuilles sur les branches. Emboîter les jetons de saveurs sous chaque godet, puis les placer sur le côté du plateau de jeu. Après avoir monté les 4 pions « lutin », chaque joueur doit choisir le sien. Tous les joueurs lancent ensuite le dé, celui qui obtient le plus grand chiffre commence. On joue et on se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les lutins commencent sur la case « Maison ».





Face A


Déroulement du jeu


Le premier joueur lance le dé et avance sur le parcours suivant le chiffre indiqué par le dé. En fonction de la case où il arrive, les actions sont différentes :

-  **Case « Herbe »** : le joueur prend au hasard un godet de saveur, sort un bonbon et le met dans sa bouche. Il le croque, puis annonce le goût qu'il pense avoir reconnu, avant de vérifier s'il a raison, en regardant sous la capsule.
 - S'il a reconnu le goût, il récupère la capsule et la place sur l'emplacement prévu sur le plateau à côté d'un animal. Cela constitue le début de sa réserve alimentaire.*Astuce : il faut bien croquer le bonbon pour percevoir le goût.*
 - S'il ne reconnaît pas le goût, il repose le godet au milieu des autres, les mélange et ne récupère pas la capsule qui est au dessous.
-  **Case « Herbe fleurie »** : le joueur joue comme s'il avait atterri sur une case « Herbe » puis, à la fin de son tour, il peut relancer le dé et rejouer, même s'il n'a pas reconnu le goût.
-  **Case « Maison »** : case de départ pour tous les joueurs. Ensuite, lorsqu'un joueur tombe dessus, tous les joueurs choisissent chacun un godet au hasard et, en même temps, prennent un bonbon, le croquent et tentent de reconnaître le goût. Pour chaque goût reconnu, la capsule correspondante est remportée.
-  **Case « Boue »** : Le joueur reste bloqué dans la boue et doit passer son tour.

 **Case « Arbre »** : le joueur ne peut pas goûter de bonbon, il doit retirer de l'arbre une feuille de son choix et la lâcher. En fonction du côté sur lequel elle atterrit, il faudra appliquer l'action qu'elle déclenche :

 **Côté jaune** : aucune action supplémentaire n'est déclenchée

 **Côté vert** : le joueur remporte une capsule de son choix qui n'avait pas encore été trouvée et la place sur l'emplacement prévu sur le plateau

 **Côté rouge** : le joueur retire la capsule de l'un des garde-mangers de l'animal de son choix

Dès que le premier joueur a fini de jouer, c'est au suivant de faire de même. Deux joueurs ne peuvent pas se trouver sur la même case. Si c'est le cas, le deuxième joueur doit avancer sur la première case suivante de libre.

Fin de la partie

Si les joueurs ont réussi à trouver ensemble tous les aliments des 4 animaux avant que la dernière feuille ne soit tombée, ils ont gagné la partie !

S'il manque un aliment ou plus dans le garde-manger des animaux quand l'arbre n'a plus de feuille, les joueurs n'auront malheureusement pas réussi à créer les réserves nécessaires pour qu'ils affrontent l'hiver en toute sérénité. Les joueurs auront alors tous perdu.

Règle 2 : la mémoire (2 à 4 joueurs) - Règle sans les saveurs

But du jeu

L'hiver approche à grands pas ! Petits lutins, aidez vos animaux préférés à faire leurs réserves avant l'arrivée du grand froid ! (voir tableau sur la première page de la notice)

Mise en place du jeu

Utiliser la face B du plateau pour cette règle du jeu. Emboîter les jetons sous chaque godet, puis disposer les capsules fermées de façon aléatoire sur les touffes d'herbe, avec la face qui a le jeton vers le bas. Le premier joueur est désigné par un lancer de dé. On joue et on se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque lutin démarre sur la case « Animal » de son choix.



Déroulement du jeu

Le premier joueur lance le dé, avance sur la case indiquée. En fonction de ce que celle-ci représente, il procède à différentes actions :

- **Case « Animal »** : il doit retrouver l'un des 3 aliments préférés de l'animal. Par exemple, il faut trouver la capsule menthe, abricot ou mandarine si l'on tombe sur la case « Lapin ». Pour cela, le joueur doit prendre la capsule de son choix et regarder dessous. Si l'illustration correspond à l'un des aliments que mange l'animal sur lequel il se trouve, le joueur remporte la capsule. Autrement, il la repose au milieu du plateau sur la touffe libre de son choix.

- **Case « Aliment »** : le joueur doit essayer de deviner où se trouve cette capsule. Il va donc en choisir une et regarder ce qu'elle représente. Si le jeton correspond à l'aliment illustré sur la case où il se trouve, le joueur remporte la capsule. Autrement, il la repose au milieu du plateau sur la touffe libre de son choix.

Lorsqu'un joueur a fini de jouer, c'est au joueur à sa gauche de lancer le dé puis de faire de même.

Chapardage

Quand un joueur arrive sur la case d'un animal dont tous les aliments ont été ramassés, il peut alors en chaparder un à l'un de ses adversaires ! Mais attention, un joueur qui possède les 3 aliments préférés d'un même animal ne peut plus se les faire chaparder.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui a le plus de capsules en fin de partie, lorsqu'il n'en reste plus sur le plateau.



Pour toute information ou réclamation, écrire à :
59 boulevard du Général Martial Valin - 75015 Paris



Tél : +33 (0)1 40 60 72 90 - Fax : +33 (0)1 40 60 73 04
commercial@sentosphere.com