

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



JEU DU LOUSTIGRI



De 4 à 8 ans



De 2 à 4 Joueurs



33 cartes



10-15 minutes



Le but du jeu est de faire des paires en associant les cartes entre elles et en se débarrassant du loup ! Car celui qui possède la carte du loup à la fin de la partie a perdu.



Règle du jeu :

Un des joueurs mélange puis distribue toutes les cartes une à une. Une fois les cartes en main, chaque joueur doit associer deux cartes entre-elles pour former des paires. Il les pose alors à côté de lui.

Chaque carte illustre un conte. Pour former une paire, il faut associer le personnage d'un conte avec la carte qui lui correspond. Exemple : Aladin et la lampe magique ou Cendrillon et la pantoufle de verre. Afin de reconstituer les paires plus facilement, les 2 cartes du même conte sont de la même couleur.

Lorsque tous les joueurs ont constitué les paires de leur jeu, la partie commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a distribué les cartes joue en premier. Il présente son jeu en éventail face cachée à son adversaire pour qu'il tire une carte. Si celui-ci peut l'associer à une autre carte de son jeu, il forme une paire et la pose à côté de lui. Sinon, il conserve la carte et tend son jeu à son tour à son voisin... Si un joueur tire la carte du loup pendant la partie, il faut absolument qu'il s'en débarrasse et qu'il fasse en sorte que son adversaire la tire à son tour...

Le perdant est le joueur qui se retrouve avec la carte du loup à la fin de la partie alors que les autres ont déposé toutes leurs cartes. ■