

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



little ACTION



2½-5

ans years
años Jahre

jeu de défis
challenge game
Spiel Herausforderungen
juego de desafíos

little ACTION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x12



x20



x6

F Règle du jeu



C'est la fête dans la jungle ! Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper... autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles. Un tout premier jeu d'action, de manipulation et d'adresse pour les petits.

Contenu :

6 animaux, 20 cartes, 12 médailles.

Préparation :

Les 6 animaux sont placés au centre de la table à côté du fond de la boîte et des médailles. Les cartes sont mélangées et posées en pile faces cachées à côté de la boîte.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur tire une carte et tente de réaliser le défi imposé par celle-ci. Pour chaque défi les joueurs ont droit à 3 essais.



1



2



3

• **Défi 1 : la pyramide.** Le joueur prend les 2 animaux de la carte et tente de les superposer l'un sur l'autre comme indiqué sur la carte. La pyramide doit au moins tenir 30 secondes pour être validée.

• **Défi 2 : le lancer.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de l'envoyer dans la boîte. La boîte doit être positionnée à 1 couvercle du joueur (soit environ 20 cm). L'animal doit atterrir dans la boîte et ne pas en ressortir pour que le lancer soit validé.

• **Défi 3 : l'équilibre.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire tenir en équilibre sur sa tête. L'animal doit tenir au moins 30 secondes sur la tête du joueur sans être tenu afin que le défi soit validé.



4



5



6

• **Défi 4 : le manège.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire passer 3 fois derrière son dos. L'animal ne doit pas tomber durant les 3 tours afin que le défi soit validé.

• **Défi 5 : le tir.** Le joueur prend les 2 animaux de la carte. Il pose le premier sur le haut de la boîte comme indiqué sur la carte. La boîte doit être positionnée debout à 1 couvercle du joueur (soit environ 20 cm). Puis le joueur lance le 2ème animal pour tenter de dégommer celui posé sur la boîte. L'animal doit tomber de la boîte pour valider le défi. Si la boîte tombe aussi ce n'est pas grave.

• **Défi 6 : lancer et rattraper.** Le joueur prend l'animal indiqué sur la carte, il le lance en l'air d'une main, et doit le rattraper avec la même main.

Si le défi est réussi, le joueur gagne 1 médaille, sinon il ne gagne rien. Puis la main passe au joueur suivant.

Qui gagne ?

Quand toutes les médailles ont été distribuées, le gagnant est celui qui en a le plus.