

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



Fr

little MATCH



Age : 2,5 - 5 ans



Contenu : 40 cartes



But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes

Pour se mettre en rang, les animaux doivent être de la même couleur ou de la même espèce !
Hop, aide-les à bien se ranger !



Déroulement du jeu :

Mélanger toutes les cartes et distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est posé en tas, face cachée, pour constituer la pioche. Les joueurs prennent leurs cartes en main.

Pour les plus petits ou lors des premières parties, les joueurs peuvent également poser leurs cartes face découverte devant eux.

Retourner et poser la première carte de la pioche, face visible, au centre de la table.

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur regarde les cartes de son jeu et celle au centre de la table.

- S'il possède une carte avec le même animal ou la même couleur que la carte du centre de la table, il pose alors sa carte par-dessus.

- S'il ne possède pas de carte avec le même animal ou la même couleur, il ne peut rien poser au centre de la table et pioche une carte.

Puis la main passe au joueur suivant.



N.B. : Lorsque la pioche est épuisée, on récupère toutes les cartes du centre de la table sauf celle du dessus, qui reste en place. On mélange ces cartes puis on reconstitue la pioche, face cachée.

Fin du jeu :

La partie prend fin quand un joueur n'a plus de carte en main. Il gagne la partie.

Un jeu Babayaga

DJECO