

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Loto du zoo

Pour 1 – 4 joueurs à partir de 3 ans

## Contenu :

4 tableaux

24 tuiles d'animaux

## Loto d'images

### Les préparatifs :

Chaque joueur choisit un tableau et le place devant lui sur la table, face visible. Dans la partie à trois, on met de côté le tableau restant et les tuiles d'animaux correspondantes. S'il y a deux joueurs, chacun reçoit deux tableaux. Mélangez les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée.

### Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence en retournant une tuile. Il annonce à voix haute quel animal figure sur la tuile. Le joueur qui trouve cet animal sur son tableau le dit et reçoit la tuile. Il la pose sur la case correspondante de son tableau. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Fin de la partie :

Le premier à avoir couvert toutes les cases de son tableau gagne la partie.

### Variante :

On peut aussi jouer à ce jeu tout seul. Pour cela, on retourne les tuiles d'animaux, l'une après l'autre, et on remplit les tableaux au fur et à mesure. Bientôt, tous les animaux auront trouvé leur place.

## Mémo-Loto 1

### Les préparatifs :

Dans cette variante aussi, chaque joueur reçoit un tableau et le place devant lui sur la table, face visible. Dans la partie à trois, on met de côté le tableau restant et les tuiles d'animaux correspondantes. S'il y a deux joueurs, chacun reçoit deux tableaux. Mélangez les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée.

### Déroulement de la partie :

Le joueur dont c'est le tour peut ou bien prendre une tuile d'animaux qui est déjà visible, si cet animal se trouve sur son tableau, ou bien retourner une nouvelle tuile. S'il s'agit d'une image qu'il voit sur son tableau, le joueur peut tout de suite placer la tuile sur son tableau. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Fin de la partie :

Le premier à avoir recouvert toutes les cases de son tableau gagne la partie.

### Variante:

Si vous préférez rendre le jeu plus difficile, vous pouvez remettre les tuiles d'animaux que vous ne pouvez pas poser sur votre tableau au milieu de la table, face cachée.

## Mémo-Loto 2

### Les préparatifs :

Dans cette variante aussi, chaque joueur reçoit un tableau et le place devant lui sur la table, face visible. Mettez de côté les tableaux restants et les tuiles d'animaux correspondantes. Mélangez les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée.

### Déroulement de la partie :

Maintenant, chaque joueur regarde attentivement son tableau et essaie de retenir quels animaux s'y trouvent. Ensuite, tout le monde retourne son tableau et le pose face cachée sur la table. Le joueur dont c'est le tour retourne une tuile d'animaux. Il annonce à voix haute quel animal figure sur la tuile. Le joueur qui pense que cet animal se trouve sur son tableau le dit et reçoit la tuile. Il la pose à côté de son tableau. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Fin de la partie :

Quand un joueur a six tuiles d'animaux à côté de lui, il peut retourner son tableau. Si tous les animaux correspondent à ceux qui figurent effectivement sur son tableau, il a gagné. S'il ne correspondent pas tous, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un autre joueur possède six animaux, et ainsi de suite.

### Variante :

Si vous préférez rendre la partie plus trépidante, vous pouvez aussi tous jouer en même temps. Après avoir retourné les tableaux, tous les joueurs regardent simultanément et rapidement les tuiles qui se trouvent au milieu de la table. Si on trouve une tuile qui correspond à son tableau, on la prend rapidement. Au moment où on pense avoir trouvé les six animaux de son tableau, on dit « Stop! ». Ensuite, on vérifie que le joueur a vraiment trouvé les animaux qu'il lui fallait. Si une tuile n'a pas sa place sur son tableau, on la remet au milieu de la table. Le joueur qui a collectionné le plus grand nombre de tuiles correctes a gagné.

## Loto éclair

### Les préparatifs :

Mélangez toutes les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée. Placez un tableau au milieu de la table, face visible. Tous les joueurs le regardent attentivement et essaient de retenir quels animaux y figurent. Ensuite, on retourne le tableau.

### Déroulement de la partie :

Une fois le tableau retourné, tous les joueurs regardent simultanément et rapidement les tuiles qui se trouvent au milieu de la table. Si un joueur trouve la tuile d'un animal qui se trouvait sur le tableau retourné, il la prend rapidement. Au moment où les joueurs ont pris six tuiles d'animaux au total, on retourne le tableau et vérifie qu'ils ont vraiment trouvé les animaux du tableau. Pour chaque animal qui a été pris à tort, le joueur qui l'a pris doit le remettre, ainsi qu'un animal qu'il avait pris à raison. On met le tableau de côté. Puis, on retourne le tableau suivant, on mémorise les animaux et on cache de nouveau le tableau. Une fois de plus, tous les joueurs cherchent simultanément les tuiles d'animaux correspondantes, et ainsi de suite.

### Fin de la partie :

La partie se termine au moment où les quatre tableaux ont été utilisés. Maintenant, le joueur qui possède le plus grand nombre de tuiles a gagné.