

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



Case "appareil photo"



Au cours du jeu, il peut également se retrouver sur une case "appareil photo". Il a alors trois possibilités :

- soit il enlève une des cartes "cachette" posées sur le plan de jeu. Il choisit bien sûr une carte dont il n'a pas encore photographié l'animal. Cette carte est alors mise de côté pour la pioche, côté "animal" visible. Il ne peut retirer une carte que si la case est inoccupée.
- soit il prend une carte "animal" qui se trouve dans la pioche. Il peut ainsi cacher un animal qu'il a déjà photographié en empêchant les autres joueurs de faire leur photo. Il lui suffit de placer directement cette carte côté "cachette" sur l'animal correspondant.
- soit il rejoue s'il n'y a plus de cartes dans la pioche ou de carte "cachette" sur le plan de jeu.

Fin du jeu

Le joueur qui le premier a photographié les 8 animaux, a gagné la partie.

©1998 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger • 24 rue de Paris • F-68220 Attenschwiller



Ravensburger

221694

martine™ photographe

Jeu Ravensburger® n° 21 421 1

Licence : TM © 1998 - Casterman/Marlex Int'l.

Auteur : C. Adams

Illustration : M. Marlier

Un jeu de parcours plein de surprises
pour 2 à 4 enfants de 7 à 12 ans.



Contenu :

- 1 plan de jeu
- 4 planches photos
- 8 cartes animaux
- 4 pions appareils photos
- 4 supports en plastique
- 32 lentilles transparentes
- 1 dé



Ravensburger

Préparation



Retirer les planches photos, les cartes animaux et les appareils photos de leurs supports prédécoupés.

Planches photos :

Chaque joueur reçoit une planche photos qu'il place devant lui.

Cartes animaux :

Elles sont distribuées entre les joueurs comme suit :

- A 2 joueurs, chacun reçoit 4 cartes.
- A 3 joueurs, chacun reçoit 2 cartes. Les 2 cartes restantes sont mises en réserve de façon visible et seront utilisées comme pioche durant la partie.
- A 4 joueurs, chacun reçoit 2 cartes.

Chaque carte représente un animal sur le recto et sa cachette sur le verso. Chaque joueur place ses cartes animaux côté "animal" visible à côté de sa planche photos.

Pions appareils photos :

Assembler les appareils photos sur les supports en plastique. Chaque joueur choisit un pion appareil photo qu'il place sur la case correspondante sur le plan de jeu.

Lentilles transparentes :

Elles sont posées à côté du plan de jeu. Chaque couleur correspond à celle de son pion appareil photo.



But du jeu



Etre le premier à photographier les 8 animaux représentés sur le plan de jeu.

Règle du jeu

Le plus jeune des joueurs ouvre la partie. Il jette le dé et avance son pion d'autant de cases que le dé indique de points. S'il passe par une case "animal" ou "appareil photo", il peut s'y arrêter (les points supplémentaires s'annulent). Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur une même case.

Case "animal"

Sur une case "animal" il peut faire une photo :

- S'il se retrouve par exemple sur la case "grenouille" dont il possède la carte, il fait sa photo en posant une lentille de sa couleur sur la grenouille de sa planche photos. Il peut alors placer sur la case "grenouille" du plan de jeu sa carte côté cachette, face "nénuphar" visible (même si cette case est occupée par un autre pion). Il empêche ainsi les autres joueurs de faire une photo de la grenouille.
- S'il se retrouve par exemple sur la case "grenouille" dont il ne possède pas la carte, il peut quand même prendre sa photo en posant une lentille de sa couleur sur la grenouille de sa planche photos.

