

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)




 4-7 ans

 2-4 joueurs

 **Contenu :** 40 cartes (20 cartes "animaux" et 20 cartes "ombres").

 **But du jeu :** réunir le plus de paires possible (2 cartes : l'animal + son ombre).

 **Préparation du jeu :** Les 20 cartes "ombres" sont disposées au centre de la table, faces cachées. Chaque joueur reçoit 3 cartes "animaux" qu'il pose devant lui faces visibles. Le reste des cartes "animaux" constitue la pioche. La pioche est placée sur le côté, faces cachées.

**Règle du jeu :** Le plus jeune joueur commence en retournant une carte "ombre" :

- Si la carte "ombre" correspond à une de ses 3 cartes "animaux", le joueur a gagné.

Il pose cette paire à côté de lui et pioche une nouvelle carte "animaux" afin d'en avoir à nouveau 3 devant lui. Puis il rejoue en retournant une nouvelle carte "ombre". Et ainsi de suite.

- Si la carte "ombre" ne correspond à aucune de ses 3 cartes "animaux", le joueur repose face cachée cette carte "ombre" à la même place et la main passe au joueur suivant.

Les joueurs tentent de se souvenir des cartes "ombre" du plateau qui ont déjà été retournées afin de former des paires avec les 3 cartes "animaux" qu'ils ont devant eux.

**NB :** Quand il n'y a plus de pioche, le joueur n'ayant plus de carte devant lui, prend une carte dans le jeu d'un de ses adversaires et la pose devant lui. Le jeu se poursuit comme précédemment. (S'il forme encore une paire, le joueur choisit à nouveau une carte dans le jeu d'un de ses adversaires, etc...).

**Fin de la partie :** Le jeu s'arrête quand toutes les paires sont reconstituées. Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de paires.

