

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.





**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**


**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.

