

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





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Matrose Ahoi!



My Very First Games – Sailor Ahoi! • Mes premiers jeux – Ohé, matelot !
Mijn eerste spellen – Matroos ahoi! • Mis primeros juegos – ¡Barco a la vista!
I miei primi giochi – Olà marinai!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Mes premiers jeux

Ohé matelot !

Une course coopérative jouée avec un dé, pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteur du jeu : Haru Bartel
Design : Jutta Neundorfer
Durée de la partie : env. 10 minutes

Chers parents,

Les accessoires de ce jeu ont été spécialement conçus pour être saisis par des mains d'enfant. Ce jeu stimule les facultés motrices de votre enfant. Dans le jeu libre, il assemblera le bateau en superposant les blocs par couleur ou selon son imagination. Avec le puzzle ou le plateau de jeu représenté sur l'autre face, il exercera ses facultés motrices. Dans le jeu de dé, il s'initiera à jouer selon des règles et apprendra à jouer de manière coopérative.

Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui en décrivant les bateaux et la mer, les couleurs et les formes des blocs de construction. Vous stimulerez ainsi le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra aussi plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants



Contenu du jeu

- 1 coque de bateau
- 1 matelot Martin
- 4 blocs en bois de différentes couleurs
- 1 drapeau en tissu
- 1 dé multicolore à symboles
- 1 plateau de jeu/puzzle (imprimé sur les deux faces)

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a pris le bateau en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**
Martin avance en direction de l'embarcadère. Pose Martin sur la prochaine case de la couleur correspondante en respectant le sens de la flèche. Si Martin atterrit sur une bouée rouge/jaune, il s'arrête pour construire son bateau. Prends le bloc correspondant et pose-le sur le mât correspondant du bateau : les blocs bleus sont emboîtés sur le mât bleu, les blocs orange et le drapeau sur le mât de couleur naturelle.
- **Le matelot Martin**
La troupe de matelots se réjouit : tous les enfants disent en chœur « Ohé matelot ! » et applaudissent en même temps. Martin est tellement étonné qu'il reste là où il est.
- **Le bateau**
Le bateau poursuit son voyage. Avance-le sur la case-mer suivante dans le sens de la flèche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès que ...

- Martin arrive à l'embarcadère et qu'il monte sur le bateau. Pose Martin sur le mât bleu. Tous les joueurs lui disent au revoir en applaudissant et se réjouissent d'avoir gagné la partie ensemble !

... Ou

- dès que le bateau sort du plateau de jeu et se retrouve en pleine mer. Dommage ! Martin n'arrive pas à temps sur le bateau et les joueurs perdent la partie tous ensemble. Mais, vous pouvez tout de suite réessayer d'aider Martin encore une fois !

