

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



MIMES ET COMPAGNIE !

Le jeu détonnant qui vous fait faire des choses incroyables

Contenu

Un plateau de jeu
6 jetons
50 cartes-action (bleu)
50 cartes-mime (rouge)
18 cartes-chance (orange)
1 dé

Le but du jeu est d'effectuer un parcours sur le plateau de jeu en réalisant différentes actions, en fonction des cartes tirées.

Ces actions peuvent être de jouer un rôle ou de mimer un animal ou un personnage: par exemple imiter un lion ou sauter à travers la pièce.

Il y a en outre des cartes-chance, qui peuvent vous aider durant le parcours ou au contraire vous faire reculer.

Ce jeu permet à toute la famille de s'impliquer, développe le sens de la communication et la confiance en soi, et surtout favorise de grands moments de rire et de complicité. Le gagnant est le premier arrivé à la fin du parcours.

Comment jouer

- 1 - Séparez les cartes en 3 piles selon leur couleur et battez les cartes de chaque pile.
- 2 - Chaque joueur prend un jeton et le place sur la case départ. Puis chacun lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence la partie.
- 3 - Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Selon la couleur de la case sur laquelle le joueur tombe, il devra piocher une carte de la pile correspondante.

Rouge	mime
Bleu	action
Orange	chance
Vert	pas de carte
- 4 - Sur les cartes rouges et bleues, il y a 2 instructions. Les instructions A sont plus faciles que les B. Décidez au début de la partie à quel niveau chaque joueur doit jouer. Par exemple, le plus jeune joueur suit le niveau A et le plus âgé, le niveau B. Vous pouvez également choisir A ou B à chaque pioche avant de retourner la carte.
- 5 - Lorsqu'un joueur a fini son mime ou son action et que les autres joueurs l'ont trouvé bon, il peut avancer de 6 cases. S'il n'est pas capable d'effectuer correctement la tâche, il doit rester sur place.
- 6 - Le gagnant est le premier à atteindre la fin du parcours.

Souvenez-vous: ne soyez pas trop dur avec les autres joueurs, ils vous jugeront aussi à votre tour.

“Ne convient pas aux enfant de moins 3 ans. Fabriqué en Grande Bretagne pour Living and Learning, Abbeygate House, East Road, Cambridge, CB1 1DB. UK. Conserver cette information.”