

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



 3-6 ans

 2-4 joueurs

 **Contenu :** 4 plateaux "jardin" + 1 dé "papillons" + 1 dé "couleurs" + 28 papillons

 **But du jeu :** Réunir dans son jardin les 4 papillons indiqués par le dé "papillons".

 **Préparation du jeu :** Les cartes sont mélangées et posées au centre faces cachées.


Règle du jeu : Le plus jeune joueur lance le dé "papillons". Ce dé indique la combinaison de papillons que tous les joueurs doivent poser dans leur jardin.

Le plus jeune joueur lance le dé "couleurs" :

Le dé indique une couleur :



-Si cette couleur fait partie de la combinaison de papillons : il prend au centre de la table un papillon de la couleur correspondante et le pose dans son jardin. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé "couleurs".



-Si la couleur indiquée par le dé "couleurs", ne fait pas partie de la combinaison, c'est au joueur suivant de lancer le dé "couleurs".



Le dé représente une tête de chat : Il prend dans le jardin d'un de ses adversaires, le papillon de la couleur du chat et le pose dans son jardin.

(Si aucun adversaire ne possède le papillon de la couleur demandée, alors le joueur prend au centre de la table un papillon correspondant à la couleur).

Fin de la partie : Le gagnant est le joueur qui réunit le premier les 4 papillons de la bonne combinaison.

