

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 ★★☆☆ modifiable 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



MÉCHANLOU



Âges : 4-7 ans



Nb de joueurs : 2-4



Nb de cartes : 50 cartes (24 cartes "contes" + 10 cartes "loup" + 8 cartes "forêt chasseur" + 8 cartes "forêt loup").



But du jeu : être le premier joueur à poser les 6 cartes "conte" du "Petit chaperon rouge".



Préparation du jeu : 8 cartes "forêt" sont posées, faces cachées, en cercle au milieu des joueurs.

Les autres cartes "forêt" sont placées en tas au centre de ce cercle. Le jeu de 34 cartes est mélangé, chaque joueur reçoit 3 cartes ; le reste constitue la pioche.

Règle du jeu : le plus jeune joueur commence.

A son tour de jeu un joueur choisit de faire une des 3 actions suivantes :

- poser devant lui une carte "conte" face visible sans ordre particulier (à l'exception de la carte N°6 qui doit être posée en dernier).
- rejeter une de ses 3 cartes au pot.
- poser 1 carte "loup" sur 1 carte "conte" posée devant un des joueurs afin de lui "voler".

Dans ce cas, pour "défendre" sa carte, le joueur retourne une des cartes "forêt" du centre de la table. Pour ce faire, il promène ses mains au dessus des cartes "forêt" en chantant la chanson "*Promenons nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait ...*" ; puis il choisit une carte "forêt" et la retourne.

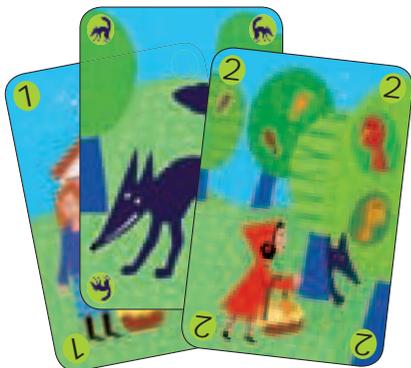
Si la carte forêt cachait un loup, il donne sa carte "conte" à son adversaire, lequel la pose devant lui pour compléter ou démarrer sa propre série de cartes "conte". La carte "loup" est rejetée au pot.

Si la carte forêt cachait un chasseur, l'enfant dit "Pan !" car le chasseur tue le loup, et la carte "conte" reste devant son "propriétaire". La carte "loup" est rejetée au pot.

NB1 : A chaque fois que le joueur a fait son action, il pioche une carte afin de toujours avoir 3 cartes en main. Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer selon les mêmes règles.

NB2 : Chaque carte "forêt" qui a été retournée est écartée du cercle et est remplacée par une nouvelle carte prise dans la pioche des cartes "forêt". La nouvelle carte "forêt" est posée face cachée à la place de la précédente.

Fin de la partie : le gagnant est le premier joueur qui réunit les 6 cartes "conte".



DJECO

Attention ! Danger d'étouffement.