

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 10 000 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



MON PUZZLE AVENTURE

1 Fabrique le puzzle

Construis la grande image avec les 42 pièces du puzzle. Tu peux utiliser le verso de cette règle comme modèle. Essaie de ne pas trop regarder le dos des pièces.



2 Comment on joue ? (avant ta première partie)

Lors de la partie, tu vas devoir trouver une pièce spécifique du puzzle en te basant sur un indice. La pièce est alors décrochée, retournée et lue.

Exemple d'indice :

Dans cet exemple, Arnaud se met à chercher dans le puzzle la pièce avec Gloub dessus.

Au dos, les pièces sont numérotées. Elles doivent être trouvées dans l'ordre :



Arnaud pense avoir trouvé la pièce qu'il cherchait, il la retourne et révèle le numéro (02). C'est la bonne pièce ! Bravo Arnaud !

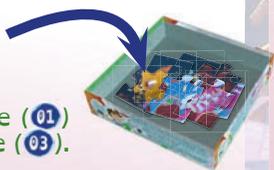
Va voir mon ami Gloub.

Si tu trouves un mauvais numéro : remets simplement la pièce à sa place dans le puzzle (sans la lire et dans le sens où tu l'as trouvée). Puis continue de chercher !

Lorsque tu trouves la bonne pièce, range la pièce précédente dans la boîte, avant de lire ton nouvel indice.

Arnaud a bien trouvé la pièce (02). Il range donc la pièce (01) dans la boîte, avant de lire l'indice qui le mènera à la pièce (03).

Continue jusqu'à avoir rangé tout le puzzle dans la boîte !



3 Lexique

L'espace, c'est parfois un endroit compliqué... avec beaucoup d'astres aux noms étranges que tu n'as peut-être jamais vus.

Si tu lis un mot souligné que tu ne comprends pas bien, regarde le côté de la boîte pour trouver une petite explication du mot.



4 C'est parti !

Tu as bien compris les règles ? Ton puzzle est fabriqué ? Lis l'introduction et découvre l'histoire !

Tu es Bip-Bop, un robot inventeur. Tu es à bord de ta toute dernière invention : l'Ultra-Futuro-Mobile, un vaisseau spatial expérimental. Tu regagnes l'espace après un séjour mouvementé sur la surface d'une planète... Tu as hâte de revoir tes amis Gloub, Éclipse et Toby.

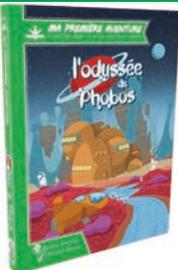


Retrouve Bip-Bop dans le puzzle et va découvrir la galaxie !

...s l'œuvre originale *L'odyssée du Phobos* de Roméo Hennion, illustrée par Arnaud Boutle

Pour en savoir plus sur les aventures extraordinaires de l'équipage du Phobos, découvre ce livre de la collection *Ma Première Aventure*.

S...
s du concept de la collection : Antonin Boccara et Romaric Galonnier
tion du jeu et de l'histoire :
n Boccara, Romaric Galonnier, Roméo Hennion et Clément Leclercq
e : Antonin Boccara, Romaric Galonnier
ure : Élodie Maury
tions : Arnaud Boutle



Édité par Gamertow

88, rue Anatole France, 38100 Grenoble
www.game-flow.fr / contact@game-flow.fr

Fabriqué à Romans-sur-Isère (26) par Cartonnage de Vaucanson



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

