

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 :



Va voir l'esprit Végétal.

Dans cet exemple, Thibaut se met à chercher dans le puzzle la pièce avec l'esprit dessus.

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



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

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.

Thibaut 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 Choisis ton personnage

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

INTRODUCTION

Tu ressens la nature chargée d'une énergie inhabituelle, quelque chose est à l'œuvre. Incarne un des trois esprits et plonge-toi dans l'aventure pour découvrir ce qu'il se passe.



L'Esprit ANIMAL



L'Esprit des ANCÊTRES



L'Esprit VÉGÉTAL

Qui veux-tu être pour cette aventure ?

Choisis ton personnage en tournant le bas de la boîte pour qu'il soit face à toi.



4 C'est parti !

Retrouve ton personnage dans le puzzle et va découvrir ta quête dans la vallée !



D'après l'œuvre originale *Voyage en Terre Ocre* de Mathilde Malburet, illustrée par Thibaut Kraeber

Pour en savoir plus sur la sécheresse de la vallée de Terre Ocre, découvre ce livre de la collection *Ma Première Aventure*.

Crédits

Auteurs du concept de la collection : Antonin Boccara et Romaric Galonnier
Conception du jeu et de l'histoire :
Mathilde Malburet, Fabrice Lamouille, Roméo Hennion et Clément Leclercq
Écriture : Mathilde Malburet, Fabrice Lamouille
Relecture : Madame Chapô
Illustrations : Thibaut Kraeber

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

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



100%
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

