

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



OUVATU, Jeu d'équipe amusant et dynamique développant le langage, la rapidité et l'adresse.

Attraper ou pousser le bon animal les yeux bandés... facile si son coéquipier utilise les bons mots pour guider...

Age : à partir de 5 ans
 Nombre de joueurs : 4
 Durée : de 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

1 plateau
 5 animaux aimantés
 1 rateau pour pousser
 1 canne à pêche avec aigle aimanté
 2 bandeaux
 5 pions

But du jeu :

Attraper ou pousser l'animal demandé par l'équipe adverse et obtenir le plus de pions.

Préparation du jeu :

Le plateau avec les animaux posés dessus est posé au milieu des enfants.

Choisir 2 équipes de 2 joueurs.

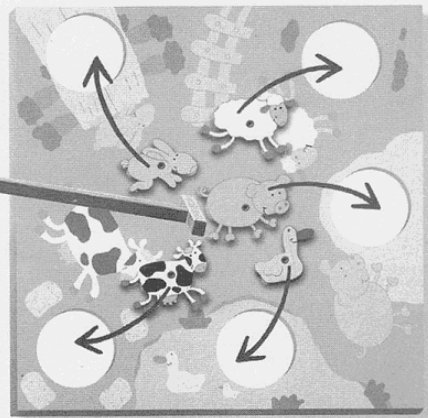
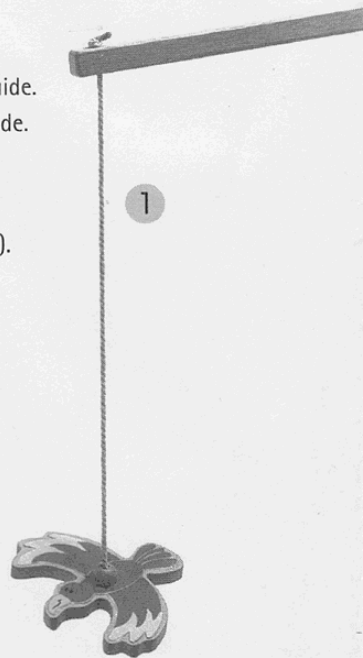
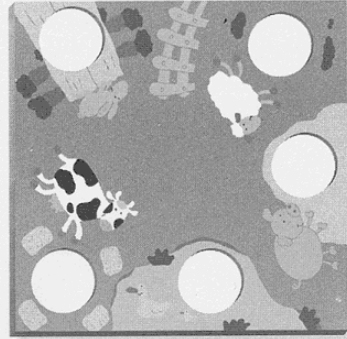
Equipe 1 : 1 enfant aux yeux bandés avec le rateau en main et 1 enfant guide.

Equipe 2 : 1 enfant aux yeux bandés avec la canne à pêche et 1 enfant guide.

Déroulement d'une partie composée de plusieurs tours :

L'équipe 1 choisit l'animal que l'équipe 2 devra attraper avec l'aigle (1).

L'équipe 2 choisit l'animal que l'équipe 1 devra pousser avec son rateau (2).



Le départ est donné. Chaque guide dirige son partenaire aux yeux bandés (exemples : « monte ta canne, avance doucement, recule un peu, baisse la canne, va un peu à droite »...)

2 cas peuvent se présenter :

- Une équipe attrape ou pousse le bon animal en premier : elle a rempli son contrat et gagne un pion.
- L'équipe qui attrape ou pousse dans son trou un mauvais animal perd un pion (sauf pour le premier tour) et la partie continue.

A chaque tour, tous les animaux sont remis sur le plateau.

La partie continue tant qu'il reste des pions à distribuer.

Qui gagne ?

L'équipe qui a le plus grand nombre de pions à la fin de la partie.

monte ta canne,
avance doucement

baisse la canne

