

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## LE JEU

Il y a 12 sortes de cartes parmi les 30 du jeu. Sur chaque carte est représenté un ours. Chaque ours porte un costume différent (bottes, manteau et bonnet). A chaque tour, une carte est choisie. Les joueurs mémorisent la couleur des différents éléments du costume. La carte est ensuite retournée. Sur le verso de cette carte sont dessinés en noir et blanc deux des trois éléments qui forment le costume. Ces deux éléments échangent leur couleur respective. Les joueurs doivent trouver de quelle couleur est à présent chaque élément et trouver parmi les 11 ours placés en cercle, à quel numéro le costume ainsi obtenu correspond.

## PREPARATION

Pour chaque type de cartes, il y a deux ou trois représentants, c'est à dire qu'il y a deux ou trois cartes de valeur 1 avec un ours portant des bottes vertes, un manteau jaune et un bonnet rouge, deux ou trois cartes avec un ours de valeur 2 portant un manteau rouge, des bottes vertes et un bonnet rouge, etc...

A chaque type de carte correspond une valeur et un costume.

Avant de commencer la partie, il faut séparer les cartes par type de costume (par valeur). On obtient 12 piles.

On place les 12 piles ainsi obtenues de façon à ce que les cartes forment un cercle. Les ours doivent être placés de façon à ce que leurs pieds aillent dans la direction du centre du cercle (voir dessin à la fin). Les joueurs ne doivent voir que le premier ours de chaque pile.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Un joueur désigné à l'avance désigne l'une des 12 cartes. L'ensemble des joueurs essaye de mémoriser la couleur des éléments qui forment le costume ; par exemple, bonnet vert, manteau jaune, bottes rouges. Au bout de 10 ou 15 secondes, le joueur qui a désigné la carte la retourne. Sur le verso, les joueurs ne voient plus à présent que deux éléments en noir et blanc : ou bottes et manteau, ou bottes et bonnet, ou manteau et bonnet etc...

Les deux éléments représentés échangent leur couleur. Par exemple, si on avait un ours avec bonnet jaune, manteau rouge et bottes vertes et qu'au dos de cette carte, on aperçoit un manteau et des bottes, le manteau deviendra vert et les bottes rouges, le bonnet, qui n'est pas représenté au verso, reste jaune.

Chaque joueur essaye de trouver le plus rapidement possible quel est le résultat de l'échange. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé, il donne le numéro de l'ours placé dans le cercle qui porte le costume correspondant. L'ensemble des joueurs vérifie si le joueur qui a le premier donné un numéro a tort ou raison.

Si le joueur a donné la bonne solution et que l'ours représenté sur la carte correspond, il prend la carte retournée et la pose devant lui en guise de gain. Un nouveau tour peut alors commencer ; un joueur désigne une nouvelle carte et la retourne. Les choses se déroulent de la façon déjà décrite pour le premier tour.

Si le joueur s'est trompé, il doit se séparer d'une des cartes qu'il aura gagnées pendant l'un des tours précédents et l'écarter du jeu (s'il n'en a pas encore, il ne peut bien sûr, pas en restituer). La carte qui a été retournée est placée au-dessous du tas sur lequel elle se trouve, l'ours en haut, pieds vers l'intérieur du cercle.

Les tours se succèdent et les joueurs qui désignent la carte à retourner se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne peut retourner une carte sur une pile que lorsque cette carte retournée, il en reste encore une en dessous.

La partie est finie lorsqu'il ne reste plus sur chaque tas qu'une seule carte, c'est à dire après 18 tours.

Le joueur qui a le plus de cartes devant lui a gagné.

## VARIANTE POUR LES DEBUTANTS

On commence comme dans la règle classique par désigner un ours parmi ceux qui forment le cercle mais la carte une fois retournée est placée devant son tas et non pas au-dessus. Ainsi, on voit plus facilement quel changement de couleur a été opéré. La suite se déroule comme décrit précédemment.