

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



Patamania

Tripoter pour gagner

à partir de 7 ans et pour toute la famille

MATÉRIEL

- 110 cartes avec 6 noms d'objets à modeler,
- 6 blocs de pâte à modeler de différentes couleurs,
- 1 sablier d'une minute,
- 1 dé,
- 1 plateau de jeu.

Les pions seront réalisés par les joueurs avec de la pâte à modeler.

PRINCIPE DU JEU

Modeler des objets en moins d'une minute afin de les faire reconnaître aux autres joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS

- 3 à 6 joueurs: jeu individuel,
- 4 à 12 joueurs : jeu en équipe.

INTÉRÊT DU JEU

Le modelage est une technique à la portée de tous, qui éveille et développe le sens du toucher et initie à la sculpture. Modeler, c'est apprendre, aussi, à mieux regarder, imaginer, styliser les objets qui nous entourent.

Deviner une forme, c'est aussi en envisager tous les synonymes, meilleur moyen de développer son vocabulaire, et d'entretenir sa mémoire.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Ce jeu a été mis au point à partir d'une création d'Agnès Quintin, qui a reçu le Gobelet d'Or des créateurs de jeux en 1998.

Pour toutes informations ou réclamations, contacter :

Sentosphère,
59 boulevard du Général Martial Valin,
75015 PARIS.
Tél : 0140 60 72 90 - Fax: 0140 60 73 04.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments.

PRÉPARATION DU JEU

Installer le plateau de jeu sur une table plane, propre et lisse pour que tous les joueurs puissent se mettre autour.

Les joueurs ou les équipes se munissent d'un morceau de pâte de couleur et modèlent leurs pions, qu'ils placent sur la case GO. Les cartes sont placées en pile à côté du plateau de jeu. Le premier joueur ou la première équipe est tiré au sort par un jet de dé. Le jeu se déroule, ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLES DU JEU INDIVIDUEL (3 à 6 joueurs)

Le premier joueur lance le dé et prend une carte sur le dessus de la pile. Il note très vite le nom de l'objet qui correspond au tirage de son dé, et qu'il devra modeler. Dès qu'il a reposé sa carte à l'envers sur une deuxième pile, les autres joueurs retournent le sablier : il n'a alors qu'une minute (*Pour les enfants de moins de 8 ans, nous recommandons de doubler les temps*) pour représenter l'objet avec de la pâte à modeler. Le premier joueur qui reconnaît l'objet modelé, ainsi que le sculpteur, relance le dé à tour de rôle pour savoir de combien de cases ils doivent avancer respectivement.

Sculpter avec les deux mains est une chose facile mais attention, en fonction de la case où l'on tombe après le premier jet de dé, il faut modeler :



avec les deux yeux fermés ou bandés



avec une seule main



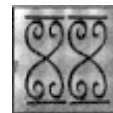
en utilisant plusieurs couleurs de pâte



en 1 minute



avec des colombins (petits rouleaux)



en 2 minutes (2 sabliers)

Le gagnant est le premier joueur qui arrive sur la case A (arrivée).

RÈGLES DU JEU EN EQUIPE (4 à 12 joueurs)

Les équipes désignent à chaque tour un sculpteur différent, qui, comme précédemment, a une minute pour faire deviner un objet à ses coéquipiers. Si ceux-ci ont reconnu l'objet, l'équipe jette son dé et avance d'autant de cases. Les règles sont les mêmes que celles du jeu individuel, sauf pour la case suivante



Case défi : toutes les équipes jouent en même temps. L'équipe qui reconnaît en premier l'objet a seule le droit de lancer le dé pour avancer.

L'équipe gagnante est celle qui arrive la première sur la case A (arrivée).