

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)





**STARTER**



**JUNIOR**



**EXPERT**



**MASTER**

# RÈGLES DU JEU

- 1 Choisissez un défi et comptez le nombre affiché de chaque image.
- 2 Placez les 4 pièces de puzzle sur le plateau de jeu, pour masquer toutes les images, à l'exception de celles affichées dans votre défi, qui restent visibles. Le plateau de jeu est divisé en 4 parties. Vous devez placer 1 pièce de puzzle dans chaque partie séparée. Seule le nombre de chaque image exposée est important. Par exemple, si vous deviez garder 1 navire blanc exposé, il peut s'agir de n'importe lequel des 4 navires blancs présents sur le plateau de jeu. Les défis STARTER vous donnent des indications sur la bonne orientation de la pièce du puzzle avec la rose des vents.
- 3 Il n'existe qu'une seule solution pour chaque défi. Les solutions aux 60 défis peuvent être trouvées à la fin du livret des défis.

## ASTUCES

- Chaque élément a sa propre forme et est capable d'afficher ou de masquer des images dans différentes zones. La forme de chaque pièce est conçue de manière à ce que 8 zones soient toujours visibles au total. En d'autres termes, ils ne peuvent pas couvrir toute l'image. Par exemple, si vous devez voir 2 trésors et 2 navires noirs, vous devriez vous assurer que 4 des 8 zones restent « vides ».

8 zones visibles - 2 trésors - 2 navires noirs = 4 zones vides

- Vous pouvez généralement accéder à la solution plus rapidement et plus facilement si vous vous concentrez sur les zones vides plutôt que sur les images que vous souhaitez montrer.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



STARTER



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60

























© 2003-2005-2015 Concept,  
game design & artwork:  
SMART - Belgium, All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name:  
Pirates Junior-Hide&Seek  
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium  
info@smart.be [www.SmartGames.eu](http://www.SmartGames.eu)

dd: 5G432 20160325B made in China

