

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 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



Pyjama Party



7-13
ano years
años Jahre

Je de parcours
Trail game
Wettkampfspiel
Juego de recorrido



FR



Dès 7 ans



2-4 joueuses



Contenu : 80 cartes, 4 pions, 1 dé, 1 plateau



But du jeu : Relever des défis pour finir le parcours en premier.



Préparation du jeu : Les joueuses se positionnent sur la case de départ. Chacune leur tour, elles lancent les dés et avancent du nombre indiqué par le dé. Avec un 6 au dé, elles avancent de 6 cases et relancent de suite le dé pour se déplacer à nouveau.



Règle du jeu :

Lorsqu'elles arrivent sur une case spéciale elles doivent en réaliser l'action correspondante :

-2, -3, +2, +3 : la joueuse recule de -2 ou -3 cases ou avance de +2 ou +3 cases. Si elle arrive sur une autre case spéciale elle réalise l'action de celle-ci.



Quand elle arrive sur une case avec 1 couleur la joueuse tire une carte de la couleur correspondante et doit faire le défi proposé. Si les autres joueuses trouvent qu'elle a rempli son défi la joueuse avance de 3 cases. Si elle refuse ou si elle échoue elle recule de 2 cases.



Quand elle arrive sur une case avec 2 couleurs la joueuse peut choisir entre les 2 couleurs, tire une carte de la couleur choisie et doit faire le défi proposé. Si les autres joueuses trouvent qu'elle a rempli son défi la joueuse avance de 3 cases. Si elle refuse ou si elle échoue elle recule de 2 cases.



Quand elle arrive sur une case avec 4 couleurs, les autres joueuses choisissent la couleur de la carte à tirer. La joueuse doit se plier à ce choix et doit faire le défi proposé. Si les autres joueuses trouvent qu'elle a rempli son défi la joueuse avance de 3 cases. Si elle refuse ou si elle échoue elle recule de 2 cases.

Fin de la partie : La première à finir le circuit a gagné !



Défi vert :
Gages



Défi bleu :
Histoires à inventer



Défi rose :
Histoires vécues



Défi orange :
Portraits chinois

DJECO

Les joueuses sont libres d'interpréter les dessins et de poser une question personnalisée.

Néanmoins, voici un petit mémo pour celles qui seraient un peu à court d'imagination :



Fleurs oranges : portraits chinois
Imagine ce que tu serais, si tu étais...



1-Un animal sous-marin, tu serais...

2-Une fleur, tu serais...

3-Une couleur, tu serais...

4-Un instrument de musique, tu serais...

5-Un sport, tu serais...

6-Un vêtement, tu serais...

7-Un fruit, tu serais...

8-Un livre, tu serais...

9-Une boisson, tu serais...

10-Un bonbon, tu serais...

11-Une émission de télévision, tu serais...

12-Un pays, tu serais...

13-Un chien, tu serais...

14-Un métier, tu serais...

15-Une actrice, tu serais...

16-Un personnage de BD, tu serais...

17-Une chanteuse, tu serais...

18-Un insecte, tu serais...

19-Un produit de beauté, tu serais...

20-Un jeu ou un jouet, tu serais...



Fleurs roses : histoires vécues
Raconte une histoire qui t'est arrivée, ou exprime les sentiments que t'inspire le sujet de la carte.



- 1-La musique
- 2-Un livre, un roman
- 3-Le plus gros chagrin, la tristesse
- 4-L'argent de poche, gagner sa vie
- 5-Un chagrin d'amour
- 6-Une histoire d'amour
- 7-Une lettre, du courrier
- 8-La plus grosse honte
- 9-La télévision, une émission
- 10-Les parents
- 11-Un bébé
- 12-L'école
- 13-La mode, les vêtements
- 14-Des bisous
- 15-Un film aimé, détesté
- 16-Une histoire qui fait peur, des cauchemars
- 17-Un voyage passé, futur
- 18-Les amis, filles ou garçons
- 19-Les différentes couleurs de peaux
- 20-Un futur métier



Fleurs bleues : histoires à inventer
Que représente pour toi cette image ?



Evidemment, plus on prend le temps de développer et de discuter ensemble, plus c'est intéressant et amusant !

1-Une fée

2-Un nuage

3-Un cadenas

4-Une porte

5-Une lettre

6-Une spirale

7-Une tache (1)

8-Une tache (2)

9-Un château

10-Une star

11-Un fantôme

12-Un sens interdit

13-Une cage

14-Un poisson dans un bocal

15-Une main dans une main

16-Une mappemonde

17-Une étoile

18-Une bougie

19-Un feu

20-Un chat noir



Fleurs vertes : gages



- 1-Se faire attacher les cheveux
- 2-Se faire faire plein de petites queues de cheval partout sur la tête
- 3-Se faire faire des pommettes très rouges
- 4-Se faire chatouiller
- 5-Se faire faire une bouche de clown
- 6-Imiter le singe
- 7-Imiter le phoque
- 8-Tenir 1 minute avec 3 livres en équilibre sur la tête
- 9-Chanter
- 10-Bêler comme un mouton
- 11-Sauter comme une grenouille
- 12-Imiter l'éléphant
- 13-Pleurer comme un bébé
- 14-Raconter une histoire drôle
- 15-Se faire décorer les ongles
- 16-Faire le poirier
- 17-Dessiner les yeux bandés un thème imposé
- 18-Faire le tour de la pièce les deux pieds attachés
- 19-Marcher comme une poule
- 20-Écrire un poème de 4 lignes avec des rimes