

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 Roi du Jardin

«Mon premier jeu de société avec les Drôles de Petites Bêtes»

Le Roi du Jardin est un jeu de parcours, aux règles simples, qui associe chance et observation.

L'enfant s'initie aux règles permettant de jouer à plusieurs et découvre le plaisir de jouer ensemble mais aussi de coopérer.

## Contenu

1 plateau de jeu - 25 jetons ronds (4 papillons - 4 feuilles - 4 fleurs - 4 chapeaux - 4 antennes - 4 rayures - 1 jeton «fève») - 4 pions personnage - 1 couronne - 1 sac en tissu pour la pioche - 1 règle du jeu.

## Nombre de joueurs :

2 à 4.

## But du jeu :

Devenir le Roi du Jardin en étant le premier à atteindre la case du Roi, ou en ayant la chance de tirer la fève magique !

## L'étape «Découverte»

Avant la 1<sup>ère</sup> partie, faites découvrir à votre enfant les 25 jetons et les 4 personnages.

Expliquez-lui que chaque jeton représente une des caractéristiques des personnages.

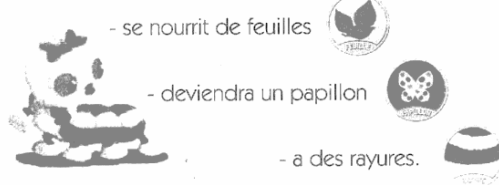
Exemple : Léon et Siméon sont associés au jeton qui représente une fleur, car tous les 2 butinent les fleurs.

Camille est associée au jeton qui représente un papillon, car Camille est une chenille qui deviendra un papillon, etc...

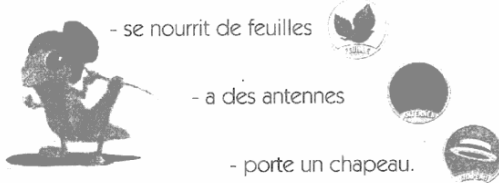
## L'étape «Jeu»

1. Chaque joueur incarne un des 4 personnages et se place sur la case Départ correspondante, située sur un des 4 coins du plateau. Autour de chaque case Départ, 3 éléments sont illustrés en guise de mémo. Ils représentent les jetons qui permettent au joueur d'avancer d'une case :

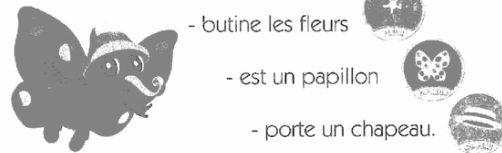
### • Camille la Chenille :



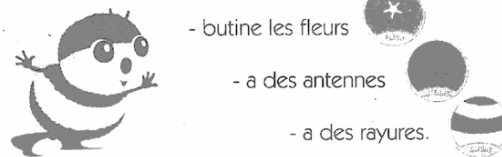
### • Adèle la Sauterelle :



### • Siméon le Papillon :



### • Léon le Bourdon :



2. Tous les jetons sont mis dans le sac en tissu et constituent la pioche.  
3. Le joueur le plus jeune pioche au hasard un jeton dans le sac et le montre aux autres joueurs.

2 possibilités se présentent alors :

- Si ce jeton correspond à l'une de ses 3 illustrations, le joueur avance son personnage d'une case sur le parcours. Si un autre joueur possède également cette image autour de sa case Départ, il avance lui aussi d'une case.
- Si le jeton ne le concerne pas, personne n'avance et on passe au joueur suivant.

4. Le jeton illustré est remis dans la pioche. C'est alors au joueur suivant de tirer un autre jeton (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la case centrale ou case du Roi. Ce joueur devient alors le Roi du Jardin et c'est à lui que revient l'honneur d'être couronné !

Mais attention ! A tout moment au cours du jeu, si un joueur tire la fève, il est immédiatement couronné Roi du Jardin et gagne la partie !

Si deux joueurs arrivent en même temps sur la Case du Roi, ils sont tous les deux couronnés et désignés vainqueurs.

## Conseils aux parents :

- \* Règle simplifiée pour les enfants de moins de 5 ans : Un joueur pioche un jeton dans le sac et le montre aux autres joueurs. Tous les joueurs qui reconnaissent cette image sur le pourtour de leur case Départ avancent d'une case (il n'est pas nécessaire que celui qui pioche dispose de l'image sur sa case Départ).
- \* Lorsque les enfants jouent avec la règle complète, vous pouvez mettre l'accent sur la dimension coopérative de ce jeu. A cet effet, nous vous conseillons d'expliquer à votre enfant que, lorsqu'il pioche le bon jeton, il a également la possibilité d'aider un autre joueur à avancer.