

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 ★★☆☆ modifiable 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



RÈGLES DU JEU

AVANT DE JOUER

Safari Photo est à la fois un jeu et un jouet. Les jeunes enfants peuvent tout d'abord s'amuser à déplacer les animaux en toute sécurité dans les rails prévus à cet effet, stimulant leur motricité fine. Les règles de jeu ci-dessous sont adaptées pour des enfants à partir de trois ans.

- 1 Choisissez une carte défi. Retirez tous les animaux du plateau de jeu. Les défis montrent un cliché d'un ou plusieurs animaux sur un lieu précis.
- 2 Placez à l'intérieur du plateau de jeu les animaux dont vous avez besoin pour résoudre le défi et déplacez-les ensuite jusqu'au lieu voulu sur le plateau :
 - Chaque animal ne peut être inséré dans le plateau de jeu que par sa propre entrée : celle qui correspond à la forme de son pied dans l'un des quatre coins du plateau.
 - Parce qu'elles sont de leur haute taille, les girafes ne peuvent passer ni sous l'arbre, ni sous l'arc-en-ciel.
 - Parce qu'il est trop large, l'éléphant ne peut passer ni entre les buissons ni entre les rochers.
 - Parce qu'il craint l'eau, le lion ne peut pas traverser la mare au centre du plateau. Il ne pourra donc jamais s'engager sur ce chemin !
- 3 Vous avez trouvé la solution lorsque le résultat correspond au défi. Un défi ne représente que les éléments du plateau de jeu qui se trouvent à proximité des animaux recherchés.

ASTUCES

Les jeunes enfants auront besoin d'aide pour commencer à résoudre les défis. Guidez-les en leur posant les questions suivantes :

- *De quels animaux as-tu besoin pour ce défi ? D'après toi, où cet animal doit-il aller ?*
- *Quel côté de l'arc-en-ciel vois-tu ? Cet animal est-il devant ou derrière lui ?*

Vous devez retirer tous les animaux avant de vous lancer dans tout nouveau défi. En les laissant en place, vous augmenterez sa difficulté ou le rendrez impossible, étant donné qu'un animal peut empêcher le déplacement des autres.

SAFARI PHOTO

Trois, deux, un... on ne bouge plus ! Ces animaux sauvages adorent poser pour se faire prendre en photo ! Saurez-vous les placer aux bons endroits pour qu'ils apparaissent dans le cadre ? Rappelez-vous que le lion n'aime pas l'eau, l'éléphant ne peut pas passer entre les rochers et les girafes sont trop grandes pour passer sous les arbres. Un jeu d'apprentissage deux en un pour les petits qui leur proposera soit de déplacer les animaux dans la savane selon leur imagination, soit de résoudre les défis proposés. « Safari Photo » est un jeu pour appréhender les formes, ainsi que les notions de dessus, dessous, derrière, devant, à droite, à gauche... Observez les formes des pieds de jeu et suivez le chemin. Prêt pour votre premier safari photo ?

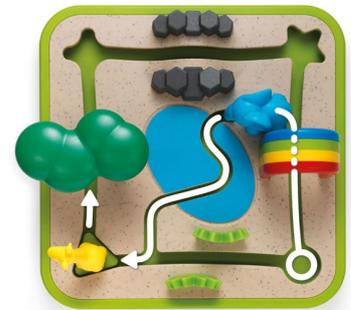
Etape 1

Choisissez un défi. Retirez tous les animaux du plateau de jeu. Les défis montrent un cliché d'un ou plusieurs animaux pris sur un lieu précis.



Etape 2

Insérez dans le plateau de jeu les animaux dont vous avez besoin pour le défi. Déplacez-les ensuite jusqu'au lieu voulu sur le plateau.

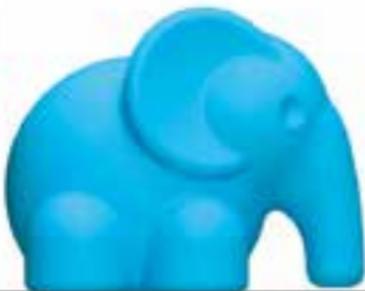


Etape 3

Vous avez trouvé la solution lorsque le résultat correspond au défi.



STARTER 1



STARTER 2



STARTER 3



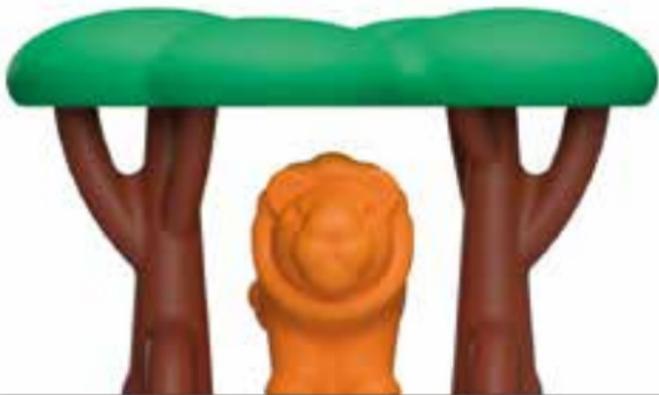
STARTER 4



STARTER 5



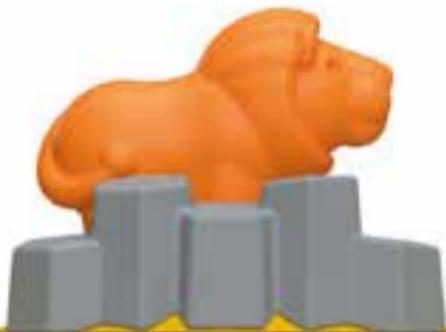
STARTER 6



STARTER 7



STARTER 8



STARTER 9



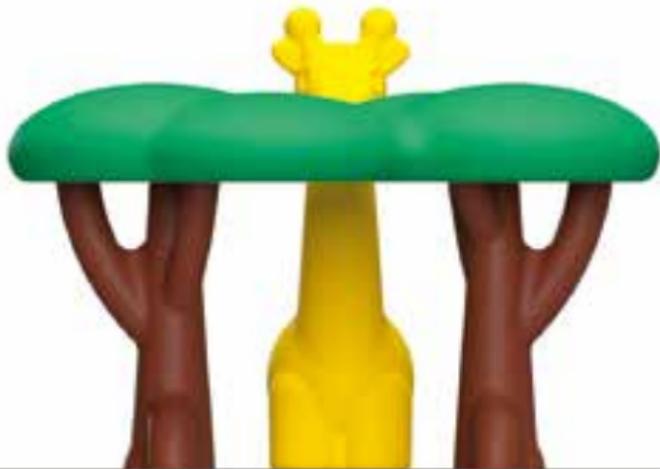
STARTER 10



STARTER 11



STARTER 12



STARTER 13



STARTER 14



STARTER 15



STARTER 16



JUNIOR 17



JUNIOR 18



JUNIOR 19



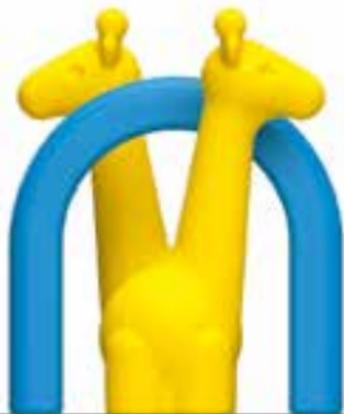
JUNIOR 20



JUNIOR 21



JUNIOR 22



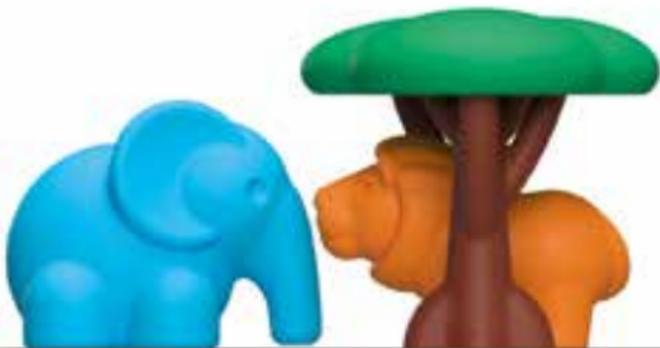
JUNIOR 23



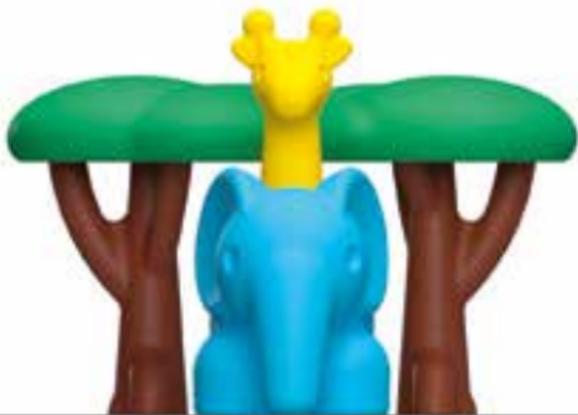
JUNIOR 24



JUNIOR 25



JUNIOR 26



JUNIOR 27



JUNIOR 28



JUNIOR 29



JUNIOR 30



JUNIOR 31



JUNIOR 32



EXPERT 33



EXPERT 34



EXPERT 35



EXPERT 36



EXPERT 37



EXPERT 38



EXPERT 39



EXPERT 40



EXPERT 41



EXPERT 42



EXPERT 43



EXPERT 44



EXPERT 45



EXPERT 46



MASTER 47



MASTER 48



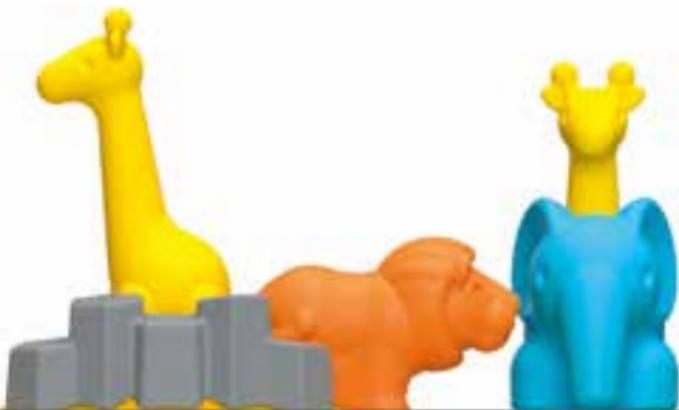
MASTER 49



MASTER 50



MASTER 51



MASTER 52



MASTER 53



MASTER 54



MASTER 55



MASTER 56



MASTER 57



MASTER 58



MASTER 59



MASTER 60

