

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Sauvons les animaux

Un jeu édité par la S.P.A.

1. but du jeu

Gagner les 3 couronnes représentant les 3 thèmes du jeu.

2. thèmes du jeu

1. animaux domestiques
2. animaux d'Europe
3. animaux du monde

Les couleurs indiquées se trouvent sur le plateau de jeu, les fiches, les pastilles et les couronnes.

3. avant de commencer la partie de jeu

Les joueurs doivent trier les cartes et les placer dans chaque alvéole du formage de la boîte. Chaque alvéole devant contenir les cartes d'un même thème.

Chaque joueur choisit un pion de couleur (nu, sans couronne) et se place sur la case départ.

Chaque joueur lance le dé ; celui qui fait le + petit nombre démarre la partie. Il sera suivi par les autres joueurs en respectant le sens des aiguilles d'une montre (les couleurs des "pions nus" n'ont aucun rapport avec les couronnes ou les jetons qui font partie du jeu).

4. comment jouer

Le joueur lance le dé et avance sur le plateau de jeu du même nombre de cases que lui indiquent les points du dé. On avance sur le plateau de jeu dans le sens indiqué par la flèche de la case départ. Une fois arrivé sur la case indiquée par le dé, il tire une fiche dans le paquet correspondant au thème indiqué sur la case et la remet sans la regarder au joueur qui le précède. Ne pas tirer la fiche du dessus du paquet. Le joueur qui vient de tirer annonce 3 chiffres qui correspondent aux n° des questions qui vont lui être posées par le questionneur (joueur qui précède).

Il devra alors répondre aux 3 questions sur les 10 de la fiche. Le questionneur pose la 1ère question au joueur qui a tiré la fiche.

- a) Si le joueur questionné répond convenablement, le questionneur lui remet une pastille (pion rond) de la couleur du thème de la question.
- b) Si le joueur questionné ne répond pas convenablement, le questionneur reposera la même question au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne réponse soit apportée.

Le joueur qui répond bien à la question gagne la pastille de la couleur du thème en question.

Le questionneur posera ensuite la 2ème question au joueur qui a tiré initialement la carte et ainsi de suite, selon le même système pour les 3 questions choisies.

Le joueur qui tire la fiche est toujours prioritaire pour répondre aux questions. S'il ne répond pas bien, c'est ensuite aux autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre de tenter de répondre.

Si aucun joueur ne trouve la réponse, le questionneur la lit à haute voix et personne ne gagne la pastille.

Une fois les 3 questions posées, le questionneur placera la

fiche sous le paquet correspondant au thème, ou hors du jeu. Toutefois, le questionneur mettra la fiche sous le paquet ou hors du jeu immédiatement dès que le joueur "questionné prioritaire" gagne une couronne (voir *). C'est alors au joueur suivant le "questionné prioritaire" de lancer le dé et de procéder à la même démarche que le 1er joueur.

NB : c'est le joueur qui questionne qui juge l'exactitude de la réponse. En ce qui concerne les longues réponses, c'est l'idée forte ou l'idée générale qu'il faut retenir pour juger la réponse.

* Le joueur qui totalise 10 pastilles rondes d'une même couleur, les rend à la pioche et se voit attribuer une **couronne** de la même couleur que les pions ronds qu'il vient de rendre, et la place dans son pion.

A) Case "animaux magazine" :

Lorsqu'un joueur tombe sur une case "animaux magazine", il choisit le thème de sa fiche.

B) Case "point d'interrogation" :

Lorsqu'un joueur tombe sur une case "?", c'est au joueur qui doit questionner de choisir le thème de la fiche, à l'exception d'un thème dont le joueur questionné possède déjà la couronne.

C) Si un joueur tombe sur une case dont il possède déjà la couronne : il relance le dé et se déplace à nouveau. Si la situation se reproduit 3 fois, il peut choisir son thème en se plaçant sur une case suivante.

D) Case "départ" :

Lorsqu'un joueur tombe sur la case "départ", il passe son tour en faveur du suivant (sens des aiguilles d'une montre).

E) possibilité de jouer avec des joueurs d'âges différents :

Jusqu'à 13 ans, les joueurs doivent avoir 5 pastilles de même couleur pour avoir la couronne.

De 13 à 18 ans, 8 pastilles.

Au delà de 18 ans, 10 pastilles.

F) en jouant avec des joueurs de force égale :

On peut déterminer, avant de commencer la partie, si le gain de la couronne se fait avec 5, 8 ou 10 bonnes réponses (pour ajuster la durée de la partie).

Le 1er joueur qui gagne les 3 couronnes (des 3 couleurs différentes) gagne la partie.

La partie *peut* continuer pour classer le 2e, le 3e...

NB : Une partie peut se jouer :

- soit individuellement de 2 à 6 joueurs
- soit par équipe, jusqu'à 6 joueurs par équipe (par ex. 6X6, 2X6...)

Cette boîte contient 1 plateau de jeu, 6 pions, 180 pastilles, 18 couronnes, 1 dé, 300 cartes.