

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les singes rient

W 4810

**Jeu de ressemblances
et de différences**

Ages : 3 4 5 6 7
● ● ● ● ●
2 à 4 enfants

CONTENU DU JEU

- . 22 cartes, 6 x 6cm, représentant chacune 2 demi-visages de singes
- . 1 carte centrale pour commencer le jeu, comprenant 4 demi-visages de singes.

DEROULEMENT DU JEU

Il s'agit, pour chaque joueur, de compléter correctement, avec l'une de ses cartes, une moitié de visage de singe en tenant compte de :

- . la couleur du haut du visage,
- . la couleur du bas du visage, des oreilles et du nez,
- . des positions, des couleurs et des reflets dans les yeux.

Pour débiter le jeu, la carte centrale est placée, côté imprimé visible, au centre de la table.

La partie peut être commencée par n'importe quel côté.

Les cartes, préalablement mélangées, sont empilées, côté imprimé non visible, et placées sur la table.

Les enfants, après avoir désigné celui qui commence, prennent une carte, chacun à leur tour (en tournant de gauche à droite) et essaient de la placer à une extrémité du jeu.

La carte ne pouvant être jouée doit rester dans le jeu du joueur. Ce n'est qu'à partir du moment où la pioche est complètement épuisée que les enfants peuvent utiliser leur propre jeu, en continuant à jouer chacun à leur tour.

INTERET PEDAGOGIQUE

Ce jeu demande concentration et attention visuelle. Il permet aux enfants d'affiner leur perception visuelle par l'identification de nombreux détails.

Comme jeu de société, il apprend aux enfants à jouer chacun à son tour.



LES SINGES RIENT
W 4810

Mise en page : François Haffner – novembre 2008

Un jeu de la collection

jeuxSOC