

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



5 à 8 ans 2 à 4 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- un plan de jeu avec des ronds-fleurs.
- 4 casquettes de couleur différente.
- 32 jetons (plus 4 jetons de réserve).
- 1 roulette-fleur avec une flèche mobile, 6 cases "image" et 2 cases "casquette".

Lors de la première utilisation du jeu, détacher les jetons de leur support carton.

BUT DU JEU

Gagner le maximum de jetons ; pour cela, les joueurs doivent se souvenir de l'emplacement des jetons sur le plan de jeu, afin de les ramasser quand la roulette le permet. Ils essaient également de repérer les jetons placés sous les casquettes des autres joueurs pour pouvoir les prendre.

COMMENT JOUER

- 1 - Ouvrir le plan de jeu.
- 2 - Mélanger les jetons et en disposer 32 au hasard, face cachée, sur les ronds-fleurs (les jetons restants sont écartés).
- 3 - Chaque joueur choisit une casquette et la place sur le personnage de couleur correspondante dans un coin du plan de jeu.
- 4 - Le premier joueur prend la roulette-fleur et fait tourner la flèche :

a) si la flèche s'arrête sur une case "image" :

- Le joueur retourne, en le montrant à tous, un jeton au choix du plan de jeu.
- Si celui-ci présente la même image que celle indiquée par la flèche, il prend le jeton et le place sous sa casquette, dessin en dessous.
- Sinon, le joueur le repose à l'envers sur le même rond du plan de jeu.

Il doit essayer ainsi que les autres joueurs de se souvenir de l'emplacement de ce jeton pour les coups suivants.

b) si la flèche s'arrête sur une case "casquette" :

- Le joueur a le droit de prendre les jetons que les autres joueurs ont sous leurs casquettes.

• Pour cela, il annonce le nom d'un joueur et essaie de se souvenir des jetons qu'il a sous sa casquette.

• Il énumère les jetons, en commençant par celui du dessus et, dans l'ordre, jusqu'au dernier jeton.



SOUS LA CASQUETTE

A chaque fois qu'il annonce un jeton, le joueur doit soulever sa casquette et ne lui montrer que le jeton du dessus.

• **S'il ne se trompe pas**, il reçoit le jeton et poursuit son énumération. Il peut demander ensuite, en procédant de même, les jetons des autres joueurs.

• **S'il se trompe**, il conserve les jetons acquis. Mais n'a pas le droit de continuer.

Nota : Si les casquettes ne cachent aucun jeton (au début du jeu) le joueur relance la flèche.

La partie se poursuit ainsi, chaque joueur prend à son tour la roulette-fleur et joue de même.

LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, a réuni 8 jetons sous sa casquette a gagné.

RÈGLE POUR LES PLUS PETITS

Dans cette règle, on ne tient pas compte des cases "casquette" de la roulette. On joue uniquement avec les cases "image".

- 1 - Disposer les jetons au hasard, face cachée sur les ronds du plan de jeu. (Pour simplifier, à 2 joueurs on peut ne pas recouvrir la totalité des ronds).
- 2 - Chaque joueur choisit une casquette et la place sur la case de couleur correspondante dans un coin du plan de jeu.
- 3 - Le premier joueur fait tourner la flèche.
 - Il retourne un jeton du plan de jeu et le montre à tous.
 - Si le jeton est le même que l'image indiquée par la flèche, il le met sous sa casquette et rejoue.
 - Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier a réuni 6 jetons sous sa casquette, a gagné.



NATHAN

592 002

