

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

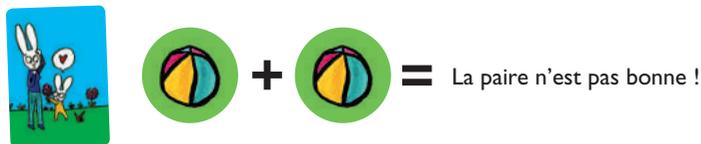


Sur les jetons sont représentés les accessoires caractéristiques des cartes Bêtise.

Chaque joueur doit à son tour retourner 2 jetons en essayant de constituer la paire d'accessoires représentée sur une de ses cartes Bêtise. À noter : les jetons ne sont associés qu'à une seule bêtise à la fois. Pour aider les plus jeunes, les deux paires de jetons d'une même carte Bêtise ont le même fond de couleur.



Si un joueur trouve une paire d'accessoires mais qu'elle ne correspond pas à l'une de ses cartes Bêtise, il doit la remettre en jeu.



Si un joueur retourne l'un des deux jetons représentant la maîtresse d'école, tous les joueurs doivent dire « C'est pas moi ! ». On retire ensuite le jeton Maîtresse du jeu.



Le premier joueur à l'avoir dit prend la main et c'est alors à son tour de jouer.

Le joueur qui trouve le premier les six paires de jetons correspondant à ses cartes Bêtise remporte la partie.

playBac

l'école des loisirs

© Illustrations **Stephanie Blake**

SUPRA MEGA GIGA TOP JEU !



D'après l'univers de **Stephanie Blake**



**Dès 4 ans
À partir de
2 joueurs**

Contenu du jeu :

- 55 cartes rectangulaires dont 43 cartes au verso rouge (42 cartes Famille et 1 carte MisterLoup) et 12 cartes Bêtise au verso jaune
- 50 jetons

C'EST DE FAMILLE !

À partir de 2 joueurs
Dès 5 ans

Durée du jeu : 15 minutes

But du jeu

Regrouper le plus grand nombre possible de familles.
Une famille est constituée de 6 personnages : Papa, Maman, Simon, Gaspard, Lou et le chat Milou.

Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de familles.

Préparation et déroulement du jeu

Sélectionner les 42 cartes Famille.
Les mélanger et en distribuer 6 à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le plus jeune joueur commence et demande au joueur de son choix la carte d'une famille, en donnant d'abord le nom de la famille puis celui du personnage souhaité.

Par exemple : « Dans la famille À LA PISCINE !, je voudrais Simon. »



Si le joueur obtient la carte souhaitée, il peut alors demander une autre carte au joueur de son choix. Sinon il pioche.

Si la pioche lui est favorable, il dit : « Caca boudin », et rejoue en demandant une carte au joueur de son choix. Dans le cas contraire, il perd la main et c'est à son voisin de gauche de jouer.

À chaque fois qu'un joueur constitue une famille, il doit dire à voix haute son nom : « Famille SUPERHÉRO ! » et il pose la famille devant lui.

La partie se termine quand toutes les familles ont été regroupées.



Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de familles remporte la partie.

À noter : le joueur qui détient la famille « Au loup » peut choisir de « croquer » la famille de son choix à un autre joueur. Il l'ajoute alors à celles qu'il possède déjà.

AU LOUP !

Dès 4 ans
2 joueurs et +

Durée du jeu : 15 minutes



But du jeu

Ne pas finir la partie avec la carte MisterLoup en main !

Préparation et déroulement du jeu

Prendre les 43 cartes au verso rouge puis retirer les six cartes de la famille AU LOUP !

Distribuer toutes les cartes à l'ensemble des joueurs.

Les joueurs regardent dans leur jeu s'ils peuvent constituer des paires. Si c'est le cas, ils posent les cartes devant eux, faces visibles.

Une paire est constituée de deux personnages similaires, quelle que soit leur famille.

Par exemple, Simon de la famille LOVE formera une paire avec tous les autres Simon.

Lorsque tous les joueurs ont posé leurs paires, le plus jeune joueur commence en tirant une carte au hasard dans le jeu de son voisin de droite.

S'il peut constituer une paire, il la pose devant lui faces visibles. Sinon, il garde la carte dans son jeu.

Dans les deux cas, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

La partie se termine quand toutes les paires ont été posées sur la table. Le joueur qui a la carte MisterLoup en main a perdu !



LA COURSE AUX BÊTISES

Dès 4 ans
De 2 à 4 joueurs

Durée du jeu : 10 mn

But du jeu

Être le premier à retrouver les paires de jetons correspondant à ses cartes Bêtise.

Préparation et déroulement du jeu

Selon le nombre de joueurs, sélectionner le nombre de cartes suivantes :

- 2 joueurs : 6 cartes Bêtise et les 24 jetons correspondant
- 3 joueurs : 9 cartes Bêtise et les 36 jetons correspondant
- 4 joueurs : 12 cartes Bêtise et les 48 jetons correspondant

À noter : pour des parties encore plus « diôles », ajouter les deux jetons « Maîtresse » !

Distribuer 3 cartes Bêtise à chaque joueur et les laisser faces visibles. Étaler au centre de la table le nombre de jetons correspondant au nombre de cartes, faces visibles pendant 30 secondes (environ), les mémoriser puis les retourner. Le plus jeune joueur commence la partie. C'est ensuite au joueur de gauche de prendre la main.