

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**



Tartes Folles

Un turbulent jeu de réaction pour **2 à 4** enfants habiles à partir de **5 ans**.

Durée du jeu: environ 15 minutes
Auteurs du jeu: Stefanie Rohner et Christian Wolf
Graphisme: Jutta Neundorfer

Les pâtisseries ont beaucoup à faire. Un grand nombre de tartes et de tartelettes doivent être cuites selon des recettes différentes. Est-ce que tu sais utiliser la cuillère du pâtissier?

Le contenu du jeu:

- 4 cuillères
- 4 moules
- 20 recettes (cartes)
- 30 ingrédients (boules) en 6 couleurs
- 4 pièces en caoutchouc à coller sous la boîte



Le but du jeu:

Instructions sommaires:

Qui sera le premier à mettre les bons ingrédients dans le moule?

La préparation du jeu:

Une table lisse sans nappe constitue la meilleure surface pour ce jeu.

coller les pièces en caoutchouc sous la boîte, mettre les boules dans la boîte, distribuer les moules et les cuillères, battre les cartes

On joue dans la **partie inférieure de la boîte**, qui représente un grand pétrin de pâtissier. Avant le premier tour du jeu **les 4 pièces en caoutchouc** doivent être collées **sous la boîte** pour qu'elle ne glisse pas.

Les 30 boules sont versées dans le grand pétrin (dans la partie inférieure de la boîte).

Chaque enfant reçoit une cuillère de pâtissier et un moule. Les 20 cartes à recettes sont battues et mises à l'envers sur la table.

Le déroulement du jeu:

- retourner une carte
- Le plus affamé peut commencer.
Tu prends la **première carte à recettes**, tu la **retournes** et la mets sur la table. Il faut que tous les enfants puissent la voir facilement.
(Au cours du jeu, ce sera toujours l'enfant qui vient de gagner la carte précédente, qui retournera la nouvelle carte).
La carte montre quels **sont les ingrédients** (les boules) à utiliser pour confectionner le gâteau. Il peut s'agir par exemple d'une boule rouge, d'une boule verte et d'une boule turquoise.
- la cuillère dans la main
- Tous les enfants prennent leur **cuillère dans une main**, et gardent l'autre main sur le dos!
L'enfant qui vient de retourner la carte, dit à haute voix:
"**Au gâteau! Prêts? Partez!**"
- ... Au gâteau! Prêts? Partez! sortir les boules de la boîte avec la cuillère
- Maintenant tous les enfants essaient de sortir avec leur cuillère aussi vite que possible les **bons ingrédients du pétrin** et de les mettre dans leur **moule**.
- mauvais ingrédient: tu remets toutes tes boules!
- Celui qui, par erreur, a versé dans son moule **un ingrédient qui ne figure pas dans la recette**, doit **remettre toutes ses boules dans la boîte**.
- le premier à confectionner le gâteau reçoit la carte
- Celui qui est le premier à verser tous les bons ingrédients dans son moule, crie "**Stop!**" et reçoit la **carte à recettes** comme récompense. Il la met de côté.
- remettre toutes les boules
- Toutes les boules** qui se trouvent dans les **moules**, et toutes celles **qui sont tombées lors de la "cuisson"** sont maintenant remises dans le pétrin.
L'enfant qui a gagné la carte à recettes au dernier tour du jeu retourne **une nouvelle carte**. Un nouveau tour du jeu commence.
- retourner une nouvelle carte
- Tous les enfants regardent la carte et prennent leur cuillère: "**Au gâteau! Prêts? Partez!**". Et c'est reparti ...

La fin du jeu:

- 5 cartes
- Celui qui est le premier à avoir **5 cartes**, gagne.

Variante:

- variante
- On continue à jouer jusqu'à ce que **toutes les cartes** soient utilisées. Celui qui a le plus grand nombre de cartes, gagne.

*Règle du jeu originale, retrouvée par Jocelyne Meynier / Pigeon Vole
et mise à disposition des amateurs de jeux de société par jeux.soc.fr*