

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**



TÉKI-TÉHOU

 Dès 6 ans

 De 2 à 6 joueurs

Contenu :

45 cartes « animaux » avec 4 vignettes (classification, zones géographiques, alimentation, taille)

4 cartes «méli-mélo»


4 cartes «+3»

4 cartes «interdiction»

1 cartes «mémo» (signification des vignettes)

1 carte «index»

 **But du jeu :** Être le premier à ne plus avoir de cartes.

 **Règle du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer 8 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le premier joueur retourne la première carte de la pioche et la pose, à côté, face découverte. Il la recouvre avec une carte de son jeu (face découverte) ayant au moins une vignette en commun avec la carte précédente.

Si le joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et la joue immédiatement si c'est possible.

Sinon, c'est au joueur suivant. Et ainsi de suite...



 Les cartes «méli-mélo» et les cartes «+3» peuvent être jouées sur n'importe quelle carte.

Le joueur qui joue une carte «méli-mélo» ou une carte «+3» doit annoncer la zone géographique de la carte qui sera posée par le prochain joueur.



Le joueur suivant doit donc abattre une carte d'un animal provenant de la zone géographique annoncée, ou une carte identique («méli-mélo» ou «+3»). Sinon, il pioche.

Lorsqu'une carte «+3» est jouée, le joueur suivant doit de toutes façons piocher 3 cartes avant de jouer.

Les grands pourront s'aider de la carte «mémo» où sont indiquées toutes les zones géographiques.

Les plus petits pourront désigner la zone géographique en annonçant juste la couleur correspondante.



Les cartes «interdictions» peuvent être déposées devant un joueur. Il n'aura pas le droit de terminer la partie avec une carte de la catégorie interdite (Exemple : si on attribue à un joueur la carte « interdiction mammifère », sa dernière carte à abattre avant de gagner ne pourra être en aucun cas une carte sur laquelle figure un mammifère). Lorsqu'un joueur décide de déposer une carte « interdiction » devant un autre joueur, il ne joue pas par ailleurs.

Certaines cartes possèdent ce symbole . Lorsqu'un joueur joue l'une d'elles, il doit pousser le cri de l'animal représenté sur la carte.

Ce jeu permet de découvrir des animaux, les connaître plus en détail, se familiariser avec leur habitat, leur alimentation, la répartition géographique... tout en s'amusant !

