

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**



TÊTE DE... PIOCHE !

Jeu d'observation convivial et rapide pour petits et grands.

But du jeu :

Ne plus avoir de carte en mains.

Matériel :

- 30 cartes dos bleu représentant 4 animaux,
- 25 cartes "témoin" dos rouge représentant 2 animaux.

Préparation :

Empiler les cartes par couleur. Chaque joueur reçoit 5 cartes dos bleu qu'il pose devant lui face découverte. Retourner la première carte témoin (dos rouge).

Règle du jeu :

Sur chaque carte témoin (dos rouge) figurent 2 animaux. À chaque tour, les joueurs se débarrasseront simultanément de leurs cartes selon le schéma suivant :

Carte témoin face découverte	Cartes à déposer par le joueur
Aucun animal barré	Toutes celles où figurent les 2 animaux de la carte témoin
Un animal barré	Toutes celles où figure l'animal non barré de la carte témoin
Deux animaux barrés	Toutes celles où ne figurent pas les animaux barrés de la carte témoin

Lorsqu'un joueur ne peut pas se débarrasser d'une carte, il en pioche une de la pile bleue et attend le prochain tour. À la fin de chaque tour, l'un des joueurs devra retourner une autre carte témoin (dos rouge)... et ainsi de suite.

A partir de 4 ans

De 2 à 4 joueurs

Collection Piatnik ÉVEIL – Réf. 7849 – Auteur : Theora Design

- Chaque joueur se trouvant dans l'impossibilité de se débarrasser d'au moins une carte doit piocher une Grande Carte de plus dans la pile destinée à cet effet.
- Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, et celui dont c'est le tour retourne une Petite Carte afin de l'associer.
- Quand toutes les PETITES CARTES ont été jouées, elles sont mêlées de nouveau et posées À L'ENVERS (face cachée) pour servir une autre fois.
On fait de même pour les Grandes Cartes, si nécessaire.

La victoire

- Le premier joueur à ne plus avoir de Grandes Cartes gagne la partie.
- On peut alors commencer à jouer de nouveau. C'est alors le gagnant de la partie précédente qui joue en premier.

Depuis 1985, **BINARY ARTS** fabrique des jeux et des remue-méninges dont la devise est : L'intelligence avec plaisir. Nous sommes désormais fiers d'appliquer notre énergie créative au développement de jeux pour les plus jeunes.

Être brillant, c'est amusant !

Nous serions très heureux que vous nous fassiez part de vos questions et commentaires au sujet de ce jeu. Écrivez-nous à l'adresse suivante :

Binary Arts Corp., Customer Service / Pet Hunt,
1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA.

Visitez notre site Web : www.puzzles.com.



Le jeu de cartes Perdu et retrouvé !

Guide du jeu

Pour 2 à 4 joueurs
Dès 4 ans

À propos de PET HUNT^{MC}

À travers une approche imaginative des jeux d'associations, les enfants apprennent à reconnaître rapidement les images et les couleurs, tout en recherchant à identifier dans chaque carte des animaux familiers qu'ils POSSÈDENT ou NE POSSÈDENT PAS.

⚠ MISE EN GARDE:
RISQUE DE SUFFOCATION –
Contient de petites pièces.
Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.

Aptitudes développées par PET HUNT^{MC}

Jouer avec PET HUNT favorise l'épanouissement des facultés d'apprentissage et de sociabilité telles que :

- Reconnaissance et associations visuelles
- Expression verbale
- Concentration
- Dextérité
- Savoir suivre des instructions
- Savoir perdre ou gagner

Contenu

- 35 grandes cartes
- 28 petites cartes
- Un plateau de jeu
- La règle du jeu



But du jeu

- PET HUNT offre une manière amusante d'associer des images par l'utilisation de 2 jeux de cartes. Les joueurs «chassent» attentivement des animaux familiers, en rejetant leurs Grandes Cartes quand elles correspondent aux Petites Cartes. Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses Grandes Cartes gagne la partie !

Préparation du jeu

- Le joueur le plus âgé mêle les 28 Petites Cartes et les pose, à l'envers (face cachée), sur la partie centrale du plateau de jeu (en une seule pile).



- Il mêle alors les 35 Grandes Cartes et en distribue 5 à chaque joueur qu'il donne du CÔTÉ FACE (face découverte). Il place ensuite, EN LES RETOURNANT, les cartes restantes dans la partie PIOCHE du plateau de jeu. Tous les joueurs doivent conserver leurs cartes CÔTÉ FACE pendant toute la partie.

Déroulement de la partie

- Le joueur le plus âgé commence en premier et tire une carte du dessus de la pile de Petites Cartes en la posant sur le plateau de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir.
- Les joueurs examinent alors leurs Grandes Cartes avec attention pour voir si aucun des animaux représentés sur la Petite Carte apparaît, ou n'apparaît pas, sur l'une de leurs Grandes Cartes. Il y a trois façons d'associer une Petite Carte, et chacune fait appel à une manière de « chasser » différente.



Comment effectuer

← une association

SI AUCUN DES ANIMAUX APPARAISSANT SUR LA PETITE CARTE N'EST BARRÉ : Les joueurs se débarrassent de toutes leurs cartes montrant les deux animaux en les posant, CÔTÉ FACE, dans la pile de REJET.

← SI UN DES ANIMAUX APPARAISSANT SUR LA PETITE CARTE EST BARRÉ, MAIS QUE L'AUTRE NE L'EST PAS :

Les joueurs se débarrassent de toutes leurs cartes NE MONTRANT PAS l'animal barré mais MONTRANT l'autre animal en les posant, CÔTÉ FACE, sur la pile de REJET.

← SI LES DEUX ANIMAUX SUR LA PETITE CARTE SONT BARRÉS :

Les joueurs se débarrassent de toutes leurs cartes où n'apparaissent AUCUN des 2 animaux en les posant, CÔTÉ FACE, sur la pile de REJET.