

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Joues

## Forme et Détente pour toute la Famille

de 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans  
Ce jeu allie à la fois divertissement, sport et suspense.

### Ce jeu contient:

1 plateau de jeu	1 dé
32 cartes «exercice»	18 pions
30 cartes «résultat»	

### But du Jeu

Le gagnant est celui qui place le premier ses trois pions sur la case arrivée située au centre.

### Préparation du Jeu

Chaque joueur a trois pions de même couleur et les place sur la case départ. Les 32 cartes «exercice» sont mélangées et posées à l'envers sur la table. Il faut faire de même avec les cartes «résultat».

### Déroulement du Jeu

Le plus jeune joueur commence et jette le dé. Ensuite les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur tombe sur une case «exercice», il pioche une carte et effectue l'exercice indiqué. Ensuite il tire une carte «résultat», la lit à voix haute et avec humour et suit les instructions indiquées. Les 2 cartes sont ensuite rangées sous leurs paquets respectifs.

Si un joueur tombe sur une case contenant une flèche, il doit alors au prochain tour suivre la direction indiquée par la flèche (ces cases n'ont pas d'autre signification). On ne peut changer de direction que lorsqu'on tombe sur une des cases, autrement on doit aller tout droit.

# La piste

La case «arrivée» doit être atteinte en un coup de dé. Le gagnant est celui qui place ses 3 pions le premier dans la case «arrivée».

**Bonne partie. Amusez vous bien!**

**France Cartes 27 avenue Pierre 1<sup>er</sup> de Serbie 75116 Paris**

## Le Test du Réflexe



En face d'un joueur qui tient à bout de bras une serviette, essaie de la rattraper avec une main lorsque celui-ci la lâche. Trois essais sont possibles.

## Les Roulades



Effectue successivement une roulade avant et une roulade arrière ou roule sur les côtés une fois à gauche, une fois à droite, sans que tes mains et tes pieds touchent le sol.

## La Brouette



Mets-toi à quatre pattes, un joueur porte tes jambes sous les genoux, et fais une fois le tour de la table.