

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Trimory ©



Règles du jeu
Rules of the game
Spielregeln
Reglas del juego
Regole del gioco
Spelregels
Regras do jogo

 **abeilles**
ÉDITIONS

www.abeilles-editions.fr - www.trimory.eu

ABEILLES EDITIONS
111 Chemin de Pechbusque
31400 TOULOUSE
FRANCE
Tel. +33(0)562 17 16 18

All our games can be white-labelled.
Come and discover our product range in our B2B website
www.abeilles-editions.com

■ ■ Règles du jeu

Les cartes DANGER dont le fond est rouge représentent des symboles de danger : inflammable (la flamme), explosif (la petite boule avec des rayons), nocif (la croix), toxique ou mortel (la tête de mort), corrosif (les tubes avec le liquide qui ronge la peau et le bout de métal) et dangereux pour l'environnement (l'arbre et le poisson morts).

Les cartes SECOURS à fond étoilé représentent ce qu'il faut faire lors de tout accident : Protéger (le triangle de signalisation), Alerter (le téléphone) et Secourir (les 2 personnages avec la trousse de secours). C'est ce que l'on appelle la chaîne de secours et il faut impérativement la suivre dans l'ordre c'est-à-dire Protéger, Alerter et Secourir : le P.A.S.

Pour commencer, toutes les cartes sont retournées face cachée, mélangées et étalées. Le joueur le plus jeune commence à jouer. Il retourne une carte de son choix. S'il s'agit d'une carte SECOURS, il continue à jouer et essaye d'en trouver une différente. S'il réussit à en retourner 3 différentes, il les dispose devant lui dans l'ordre du P.A.S. et dit à haute voix « Protéger, Alerter, Secourir ! » Il continue de jouer. Dès qu'il retourne une carte DANGER, il arrête de jouer, retourne les cartes visibles face cachée et c'est au tour du joueur suivant. De même, si un joueur retourne 2 cartes SECOURS identiques, il passe son tour immédiatement en les remettant à leur place respective face cachée.

La partie est terminée dès que toutes les cartes SECOURS ont été retournées. Le joueur qui en a le plus gagne ! Si un ou plusieurs joueurs en ont le même nombre, il y a égalité.

Pour les plus grands, on peut complexifier la règle en imposant de retourner les cartes SECOURS dans l'ordre du P.A.S. pour les gagner. Ainsi, un joueur qui retourne une carte Protéger puis une carte Secourir passe son tour car il lui fallait trouver une carte Alerter pour pouvoir continuer et respecter l'ordre de la chaîne de secours.

Durée moyenne d'une partie : 15 à 20 min.

A partir de 3 ans.

De 1 à 6 joueurs ou par équipes.