

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)



## Jeu #1 - Le premier défi

### Comment jouer :

Le plus jeune joueur commence. Quand c'est votre tour, faites tourner l'aiguille deux fois. D'abord, pour savoir où placer la balle en mousse. Ceci est indiqué sur la partie extérieure de l'aiguille. Vous pouvez choisir n'importe quelle couleur de balle.

Ensuite, faites tourner encore une fois l'aiguille pour connaître l'action à effectuer tout en tenant la balle dans cette position. Ceci est montré sur la partie intérieure de l'aiguille.

**Remarque:** CHAQUE ACTION QUE VOUS EFFECTUEZ DOIT ÊTRE RÉPÉTÉE TROIS FOIS DE SUITE !

**Par exemple :** l'aiguille s'arrête et indique que vous devez placer la balle sous votre menton. Vous faites tourner l'aiguille une seconde fois et elle indique que vous devez sauter.

Si vous pouvez tenir la balle sous le menton et sauter 3 fois sans la faire tomber, vous gagnez une carte de points ! Si la balle tombe pendant que vous sautez, vous n'avez droit à aucun point.

Renvoyez la balle dans la boîte. C'est le tour du joueur suivant.

### Pour gagner :

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points après trois rondes a gagné.

## Jeu # 2 - Le vrai défi !

### Comment jouer :

Commencez par suivre les instructions ci-dessus, mais une fois que vous avez complété un tour avec succès, gardez la balle où elle se trouve et refaites tourner l'aiguille (ou demandez à quelqu'un de la faire tourner pour vous). Ajoutez une deuxième balle comme indiqué par l'aiguille. Faites tourner l'aiguille encore une fois pour connaître la consigne suivante, que vous devrez effectuer en tenant deux balles.

Votre tour continue jusqu'à ce que vous ayez tenu trois balles à la fois et accompli trois actions avec succès.

(Pour ce jeu, chaque joueur peut demander 3 balles de la même couleur.)

**Remarque:** vous faites tourner l'aiguille, et celle-ci vous indique que vous devez tenir la balle sous le menton. Vous faites tourner l'aiguille encore une fois pour découvrir que vous devez sauter sans lâcher la balle. Vous réussissez et faites donc tourner encore une fois l'aiguille. Vous devez placer une balle entre vos genoux. Un autre tour de l'aiguille indique que vous devez tourner en rond sans lâcher ces balles. Vous réussissez encore une fois ! Vous faites de nouveau tourner l'aiguille et vous ajoutez encore une balle et accomplissez une action de plus.

Si vous parvenez à garder les 3 balles en place tout en respectant les 3 consignes, vous gagnez 3 points. C'est le tour du prochain joueur.

**Remarque:** vous obtenez un point si vous avez tenu une balle et accompli une action, 2 points si vous avez tenu 2 balles et accompli 2 actions, 3 points si vous avez tenu 3 balles et accompli 3 actions.

### Pour gagner :

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points après une ronde a gagné. S'il y a des ex aequo, les joueurs peuvent jouer la belle.

### Le plus grand défi :

Les joueurs peuvent combiner l'un ou l'autre des jeux ci-dessus avec une course. Avant qu'ils ne commencent, on décide de la ligne de départ et de la ligne d'arrivée, de l'autre côté de la salle par exemple. On fait tourner l'aiguille et les joueurs placent tous les balles en mousse où indiqué. L'aiguille est tournée encore une fois et les joueurs suivent la consigne. Ils doivent se dépêcher de traverser la salle tout en effectuant l'action.

Le premier joueur à passer la ligne d'arrivée sans lâcher la balle a gagné !

Plusieurs rondes peuvent être jouées avec les cartes de points données au gagnant de chaque ronde. Après 10 rondes, le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points gagne.

### Voici les défis :

#### Vous devez garder une balle en équilibre :

- sur votre épaule (vous pouvez vous servir de votre menton pour la tenir)
- sous votre menton (penchez la tête pour tenir la balle en place)
- entre vos poignets
- sur votre tête (vous pouvez tenir la balle en place avec une main)
- sous votre bras
- entre vos genoux
- sur votre bras (pliez votre bras pour tenir la balle en place)
- derrière votre genoux (pliez votre jambe vers l'arrière pour tenir la balle en place)

#### Une fois que la balle est en équilibre, vous devez :



sauter 3 fois



vous mettre à genoux et avancer de 3 pas



sauter de haut en bas tout en tournant en rond, 3 fois



poser vos mains par terre et sauter comme une grenouille, 3 fois

**Contenu :** 12 balles en mousse  
12 cartes de points  
1 aiguille géante