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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

5-8 ans

3-6

15 min

Ouisticlic®

En route pour un safari photo !

CONTENU

50 cartes (10 animaux différents)

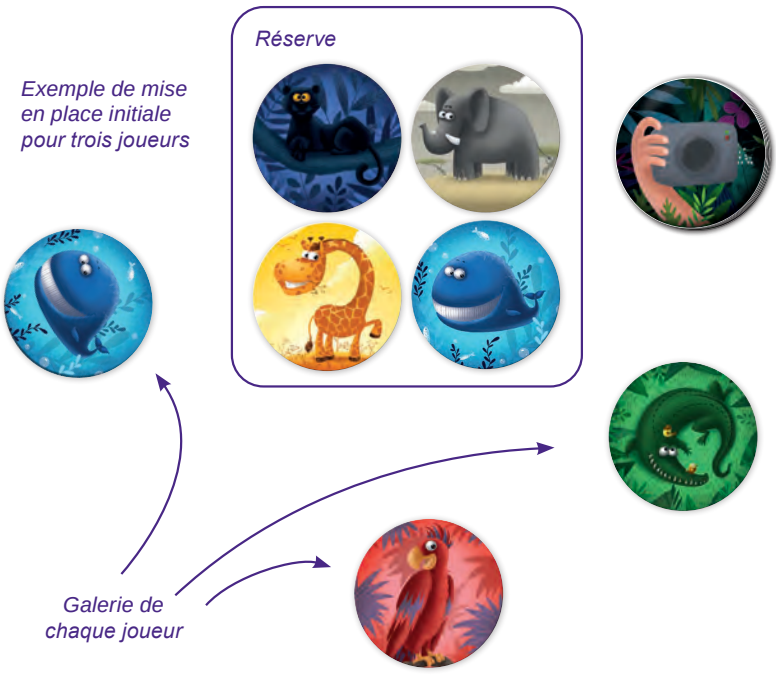
2 dés en bois

BUT DU JEU ET MISE EN PLACE

Le but du jeu est de gagner le plus de cartes possible.

Mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur.
Le joueur la place devant lui/elle : c'est la Galerie du joueur.
Tous les participants doivent pouvoir facilement atteindre la Galerie de chaque joueur.
Placez quatre cartes face visible au centre de la table : c'est la Réserve.
Formez une pile avec les cartes restantes.

Exemple de mise en place initiale pour trois joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence la partie et jette les deux dés.

Ensuite tout le monde joue en même temps.

Le but de tous les joueurs est alors de cacher avec leur main une carte représentant un des animaux présents sur les dés.

La carte en question peut être dans leur propre Galerie, dans celle d'un autre joueur ou dans la Réserve.

Si un joueur cache une carte de sa Galerie, il/elle la place face cachée à côté de lui/elle. C'est l'Album photo du joueur : il déterminera à la fin du jeu le vainqueur.

Si un joueur cache une carte provenant de la Galerie d'un autre joueur ou de la Réserve, il/elle la place face visible dans sa propre Galerie. Si il/elle a de la chance, dans les tours suivants, la carte ira dans son Album photo.

Si, lors du jet de dés, vous obtenez un appareil photo, le joueur qui a jeté les dés prend une carte de la pioche et la place directement dans son Album photo.

Une fois le tour terminé, si nécessaire, ajoutez des cartes de la pioche dans la Réserve. La Réserve doit toujours comporter quatre cartes. Donnez les dés à votre voisin de gauche, ce joueur commence un nouveau tour en suivant les mêmes règles.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour compléter la Réserve (qui doit toujours contenir quatre cartes).

Les joueurs déplacent toutes les cartes de leur Galerie dans leur Album photo puis comptent leur nombre de cartes.

Le vainqueur est celui qui a amassé le plus grand nombre de cartes dans son Album photo.

NE PAS OUBLIER

1. Il arrive souvent que plusieurs exemplaires de la carte représentant les animaux présents sur les dés soient face visible sur la table. Vous devez décider laquelle vous voulez prendre : celle de votre propre Galerie, celle de la Galerie d'un autre joueur, ou celle de la Réserve.

2. Vous pouvez utiliser vos deux mains pour cacher les cartes. Si vous avez assez d'expérience dans le jeu, vous pouvez même cacher plusieurs cartes avec une seule main.

3. Si plusieurs joueurs ont caché la même carte avec leur main, le premier qui a touché la carte (ou celui qui a sa main en dessous de celle des autres) la récupère.

4. Si vous avez un appareil photo sur chaque dé, piochez deux cartes de la pile et ajoutez les à votre Album photo.

ENCORE PLUS DE FUN

Pour ceux qui veulent rendre le jeu plus compétitif, nous proposons une variante des règles. D'abord, donnez une carte à chaque joueur, comme dans une partie ordinaire, mais **ne placez pas de Réserve.**

Le tour se joue de la même façon que dans la version classique. Toutefois, à la fin du tour, **chaque joueur prend une carte de la pile** et la place dans sa Galerie.

Si le joueur possède quatre cartes ou plus dans sa Galerie, il/elle n'a pas le droit d'en piocher une nouvelle à la fin du tour.

La partie se termine quand il n'y a plus assez de cartes dans la pile pour en distribuer une à chacun en fin de tour. À ce moment-là, plus personne n'a le droit de piocher. La partie est terminée et les joueurs comptent leurs points comme dans la version classique du jeu.

Auteur :
Martin Nedergaard Andersen

Illustrations :
Karina Lemesheva

Traduction française :
Isabelle Creton

simple rules
simplerules.ru
© 2018 simple rules

Adaptation et distribution françaises :
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com

0-3

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence d'éléments susceptibles d'être ingérés, risque d'étouffement.
Données et adresse à conserver.01-2020