

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



picco Alina

Savent-ils voler ou pas ?

Un jeu de mémoire avec des animaux pour 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans, et ses trois variantes.



Type de jeu : jeu de mémoire
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Contenu : 8 paires de cartes représentant des animaux qui savent voler, 6 paires de cartes représentant des animaux qui ne savent pas voler, 1 règle du jeu
Auteur : Wolfgang Kramer
Illustration : Barbara Kinzebach

Recommandation pour les parents

Au début, les enfants doivent observer tranquillement les cartes pour connaître les animaux. Vous pouvez aider votre enfant à nommer chaque animal pendant qu'il recherche les cartes les représentant.



Les animaux qui savent voler

perruche
cigogne
canard
rouge-gorge
chauve-souris
aigle
abeille
papillon

Les animaux qui ne savent pas voler

lapin
souris
chat
chien
pingouin
araignée

Préparation

Au début, mélangez les 28 cartes et placez-les sur la table, face cachée, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir et les atteindre sans difficulté.

But du jeu

Les joueurs essaient de retrouver les animaux qui savent voler. La partie prend fin au moment où les joueurs ont retourné les 12 cartes représentant des animaux incapables de voler.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il place ses mains au-dessus des cartes en décrivant des cercles et dit « **Quels animaux savent voler ?** ». Ensuite, il choisit une des cartes et dit « **Quel animal es-tu ?** » et la retourne.

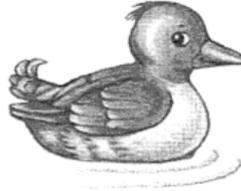
Si la carte représente un animal qui ne sait pas voler, il continue en disant « ... (nom de l'animal), **restes ici, car tu ne sais pas voler !** ». La carte correspondante reste sur la table, face visible.

En revanche, si la carte représente un animal qui sait voler, le joueur continue en disant « ... (nom de l'animal), 2 et place la carte devant lui. S'il y a déjà des cartes découvertes représentant des animaux ne sachant pas voler, il doit retourner **une de ces cartes**. S'il n'y a pas encore de carte représentant un animal incapable de voler, la partie continue normalement. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie prend fin au moment où les 12 cartes des animaux incapables de voler (lapin, souris, chien, chat, pingouin et araignée) sont retournées.

Les joueurs rassemblent alors leurs cartes. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de cartes gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont une pile de cartes de la même hauteur, il y a plusieurs gagnants.



Des variantes

1. Jeu en solitaire

Les règles de cette variante pour un seul joueur sont identiques à celles de la partie normale. Mais ici la partie prend fin au moment où le joueur retourne quatre cartes représentant des animaux incapables de voler. Le but est de retrouver les 16 cartes des animaux qui savent voler.

Et si dans la première partie, il n'arrive pas à les trouver, il peut tenter sa chance une deuxième fois.



2. Les paires

Chaque joueur essaie de collectionner autant de paires que possible. Qu'il s'agisse d'animaux qui savent voler ou d'animaux incapables de voler.

L'enfant le plus jeune commence la partie. Il retourne deux cartes de son choix et les place sur la table de manière à ce que chaque joueur puisse les voir. S'il a retourné deux cartes identiques, l'enfant garde les cartes et les place devant lui. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.



Si les cartes représentent deux images différentes, elles sont remises en jeu. Retenez bien leur position ! Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

La partie prend fin au moment où il n'y a plus de cartes. Les joueurs rassemblent alors leurs cartes. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

3. Le pouilleux est toujours seul !

Dans cette variante, il y a un animal qui n'a pas de camarade. Personne ne veut se retrouver avec cet animal à la fin de la partie parce que c'est la carte qui fait perdre.

Mélangez toutes les cartes et placez-les sur la

table, face cachée. Ensuite, remettez une carte dans la boîte du jeu **sans la regarder**. À partir de ce moment-là, un des animaux se retrouve sans double – c'est le pouilleux ! Ensuite, répartissez les cartes restantes entre les joueurs. Peu importe si certains joueurs reçoivent plus de cartes que les autres.

Les joueurs regardent leurs cartes. S'ils ont des paires, ils les placent devant eux. Ils doivent garder toutes les autres cartes en main. Ensuite, ils en font une pile et la placent devant eux, face des cartes cachée. Le joueur qui est en train de jouer demande à son voisin de gauche de piocher une de ses cartes cachées. Celui-ci découvre alors sa nouvelle carte. S'il possède l'autre carte qui lui permet de former une paire, il peut placer les deux cartes devant lui. Sinon, il conserve la nouvelle carte. Il demande ensuite à son voisin de gauche de piocher une de ses cartes et ainsi de suite.

Si un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes en plaçant des paires devant lui, il ne peut plus jouer. S'il n'y a plus qu'un seul joueur qui possède une seule carte, il s'agit du pouilleux ! Ce joueur perd la partie.

Dans cette variante, comme le pouilleux est à chaque fois un animal différent, ce n'est qu'à la fin de la partie que les joueurs découvrent s'ils possèdent la carte du pouilleux.

Amusez-vous bien !