

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)



# TITI et ses AMIS

Grand'Mère organise une fête dans sa maison à laquelle Titi et Gros Minet, Bugs Bunny, Cochonnet, Daffy Duck et bien d'autres sont invités.

Tous ont une conduite exemplaire, bien sûr sauf Gros Minet.

Il ne peut pas quitter des yeux le cadeau que Grand'Mère a préparé ce matin-là. Il est volumineux et emballé dans du joli papier avec un beau ruban autour.

Grand'Mère annonce que c'est un prix spécial et que personne ne doit le toucher . . . mais Gros Minet ne peut résister à la tentation. Aussi, croyant n'être vu de personne, il prend le cadeau et s'en va le long du chemin. Mais les autres invités mettent bientôt à sa poursuite, Titi en tête.

Lorsque vous aurez fini la partie vous pourrez voir comment Titi arrive à arrêter Gros Minet et à lui reprendre le cadeau pour que Grand'Mère puisse le donner au gagnant de la partie !

**Contenu :** Le carton de base du puzzle, 24 morceaux de puzzle, 4 pions, marqueur (sur ce jeu).

**But du jeu :** Terminer le puzzle. Le gagnant est le joueur qui place le plus de formes.

**Préparation :** Déplier la base du puzzle qui indique l'emplacement de chaque morceau. Séparez avec soins du deuxième carton toutes les formes et mélangez-les bien. Placez-les ensuite faces contre table. Chaque joueur choisit un pion qu'il place au début du marqueur sur ce carton. N.B. Les morceaux du puzzle peuvent être rangés sous la base du jeu.

## Comment jouer :

Toutes les formes doivent être placées strictement suivant l'ordre numérique en commençant bien sûr par la forme No. 1 et en finissant par la forme 24. Aucun morceau ne peut être placé dans le désordre.

Le premier joueur essaie de retourner la forme No. 1 (N.B. elle forme un des angles). Il peut retourner n'importe quelle forme de son choix et doit la montrer aux autres joueurs. Si ce n'est pas la forme No. 1, il la replace face contre table sans changer son emplacement. C'est la fin de son tour.

Si c'est la forme No. 1, il la place sur le jeu et avance son pion d'une case sur le marqueur. Il a maintenant droit à un tour supplémentaire pour essayer de trouver la forme suivante.

S'il ne la trouve pas c'est la fin de son tour. Chaque fois qu'une forme est posée sur le jeu, ce joueur avance son pion d'une case sur le marqueur et rejoue.

Les joueurs doivent essayer de se rappeler de la position des divers morceaux qui ont déjà été retournés.

Le joueur qui a placé le plus de morceaux est le gagnant, et Titi doit lui donner le cadeau qu'il a repris à Gros Minet.