

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



Le Petit Poucet

Dans la maison de l'Ogre



● Règle de jeu ●



Jeu n°2 : Jeu d'observation

Pour 2 joueurs ou équipes de joueurs à partir de 6 ans.
C'est la nuit, il fait très noir. Le Petit Poucet et ses 6 frères sont perdus dans la forêt. Effrayés, ils se dirigent vers une lumière

qu'ils aperçoivent au loin. Mais cette lumière se trouve être la chaumière de l'Ogre. Pour sauver ses frères et qu'ils ne soient pas dévorés au petit matin, le Petit Poucet décide de tromper l'Ogre en échangeant les 7 couronnes d'or de ses filles contre les 7 bonnets des garçons.

But du jeu

Intervenir tous les bonnets et les couronnes avant l'arrivée de l'Ogre dans la chambre des enfants.

Contenu du jeu

Le plateau « Maison de l'Ogre », le Pion Ogre, 7 bonnets rouges, 7 couronnes d'or jaunes et 14 tuiles « éléments » :



Pioche
Tuiles « éléments »



Tuiles « éléments »



Pion Ogre



chat, souris, lune, hibou, panier, livre, casserole, fruits, broc, bougeoir, lanterne, pot de fleur, tableau et cage à oiseau.

Ces 14 éléments apparaissent en blanc sur le plateau de jeu en rappel

Préparation du jeu

Le plateau est posé au centre de la table. L'Ogre est placé sur le paillason de la cuisine. Les 7 bonnets rouges sur la tête des garçons, les 7 couronnes d'or jaunes sur la tête des filles. Les 14 tuiles « éléments » forment une pioche.

A deux joueurs : un joueur joue l'Ogre et l'autre le Petit Poucet.

A trois joueurs : un joueur joue l'Ogre et les deux autres jouent le Petit Poucet ensemble.

A quatre joueurs : deux joueurs jouent l'Ogre, deux joueurs jouent le Petit Poucet.

Déroulement du jeu

L'ogre et le Petit Poucet jouent à tour de rôle en commençant par le plus jeune.

Tour de l'Ogre

L'Ogre écarte secrètement une tuile de la pioche. Il prend ensuite la première tuile et la présente face visible au petit Poucet, puis la repose face cachée sur la table. Il fait de même pour toutes les autres tuiles de la pioche.

Une fois terminé, le Petit Poucet doit déduire « l'élément » présent sur la tuile mise de côté. Il n'a le droit qu'à une seule réponse.

a) Si le Petit Poucet donne la bonne réponse, il intervertit un bonnet et une couronne. L'Ogre reste à sa place.

b) Si le Petit Poucet donne une mauvaise réponse, l'Ogre avance d'un pas.



Tour du Petit Poucet

On procède de la même façon, mais cette fois, c'est le Petit Poucet qui présente les tuiles et l'Ogre qui doit déduire « l'élément » mis de côté.

a) Si l'Ogre donne la bonne réponse, il avance d'un pas.

b) Si l'Ogre donne une mauvaise réponse, il ne bouge pas et le Petit Poucet intervertit un bonnet et une couronne.

Après chaque tour les 14 tuiles sont mélangées et forment une nouvelle pioche.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dans deux cas :

- Dès que les 7 bonnets rouges sont sur les têtes des 7 filles. Dans ce cas, le Petit Poucet remporte la partie, ou
- Dès que l'Ogre a atteint la porte de la chambre des enfants (la dernière empreinte). Dans ce cas, l'Ogre remporte la partie.

Variante : jeu d'observation pour les plus jeunes

Un joueur prend la pioche et met de côté une des tuiles sans la regarder.

Les 13 autres sont placées face visible sur la table.



Dans cet exemple
l'élément manquant est le chat



Le premier joueur qui trouve l'élément mis de côté a gagné.

- Si c'est l'Ogre il avance d'un pas.

- Si c'est le Petit poucet, il intervertit un bonnet et une couronne.

On ne peut donner qu'une seule réponse.

Et ainsi de suite

