

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**Fin du jeu:**

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a mis ses deux grenouilles dans le baquet. Le gagnant marque 5 points. Toutes les autres grenouilles comptent pour 1 point. On commence alors une nouvelle partie. Le joueur ayant le plus de points à la fin de plusieurs parties est le gagnant final.

**Variante****Préparation du jeu:**

Chacun des joueurs prend une grenouille d'une couleur. Le baquet est posé au centre de la table, à égale distance de chaque joueur.

**Déroulement du jeu:**

Chaque joueur a droit à un essai pour faire sauter sa grenouille. S'il réussit il marque un point et reprend sa grenouille.

**Fin du jeu:**

C'est le joueur ayant marqué le plus de points après un certain nombre de tours (nombre fixé à l'avance) qui est le gagnant du jeu.

## Chapeau !

Un jeu pour petits et grands et pour un nombre illimité de joueurs.

**Le jeu comprend:**

un plateau de jeu, des mains-catapultes, des chapeaux.

**Règle du jeu:**

Les mains-catapultes sont placées sur la table à une certaine distance du jeu puis les chapeaux sont posés la tête vers le haut sur le bout des doigts de la main. En donnant un petit coup de l'index sur la manchette située au dos de la main, on fait sauter le chapeau. Chaque joueur joue 3 fois de suite. Les chapeaux doivent être lancés dans le jeu de façon à ce qu'ils tombent dans un des trous. Seuls comptent les chapeaux qui sont tombés droit dans un trou. Ceux qui sont tombés sur le jeu mais pas dans un trou sont laissés sur le plateau. Peut-être le prochain chapeau les poussera-t-il dans un trou! Si un chapeau tombe dans un trou déjà occupé par un autre chapeau, les points marqués sont doublés. Le meneur de jeu totalise et note le nombre de points. Le joueur qui, à la fin de la partie, a le nombre de points le plus élevé est le gagnant.

## Le petit âne

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs.

**Le jeu contient:**

1 petit âne, des bâtonnets de quatre couleurs différentes.

**Comment jouer:**

Chaque joueur reçoit des bâtonnets de même couleur. Le plus jeune commence la partie et dépose un bâtonnet sur le petit âne, suivi par son voisin de gauche, etc. Chaque joueur ne peut mettre qu'un bâtonnet à la fois. Celui qui, en mettant son bâtonnet, fait tomber des bâtonnets déjà en place, doit les ramasser tous et les placer à nouveau selon la règle du jeu. Le premier joueur qui n'a plus de bâtonnets gagne la partie.

# 6 jeux d'adresse: qui va gagner ?

## Loup, y es-tu ?

Un jeu d'adresse pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 ans.

**Le jeu contient:**

6 pions munis d'une ficelle

1 cornet à dés

1 plateau de jeu

2 dés et des jetons

Les joueurs posent leur pion sur le plateau de jeu, au milieu de la table. Les pions sont serrés les uns contre les autres, et les joueurs tiennent bien l'extrémité de la ficelle.

Un joueur sans pion prend le cornet et le dé. Il met le dé dans le cornet, qu'il renverse sur la table. Il soulève brusquement le cornet. Si le dé indique 1 ou 6, les autres joueurs tirent sur leur ficelle pour attirer vers eux, aussi vite que possible, leur pion. Au même moment, le lanceur de dé essaie d'attraper, avec son cornet, le plus possible de pions. Chaque pion pris rapporte 1 jeton.

Si un joueur se trompe et tire sur sa ficelle lorsque le dé indique un autre chiffre que 1 ou 6, il doit donner un jeton au lanceur de dé.

Si le lanceur de dé est incapable d'attraper un pion après avoir fait 1 ou 6, ou s'il recouvre un pion avec son cornet lorsqu'un autre chiffre est sorti:

- il donne un jeton à chaque joueur

- il passe dé et cornet à son voisin de gauche

Les jetons payés dans ce cas peuvent également être versés à une caisse commune.

Il est bien sûr possible de choisir d'autres chiffres que 1 et 6, par exemple 2 et 5 ou 3 et 4.

Les plus petits, qui ne savent pas encore compter, se serviront du dé coloré. Ils choisiront deux couleurs pour remplacer les chiffres 1 et 6. Les autres règles du jeu ne changent pas.

## Jeu de puce

2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

**Le jeu contient:**

4 grands jetons et

40 petits, en 4 couleurs différentes: les puces

1 cible

**But du jeu:**

Chaque joueur essaie de faire sauter ses puces dans les trous qui rapportent le plus de points.



**Préparation:**

Les joueurs prennent un grand jeton et 10 petits de la même couleur. Faites sauter les puces dans la cible en appuyant sur leur bord avec l'extrémité du grand jeton. Après avoir posé la cible au milieu, alignez les puces à la même distance de la cible. Il est préférable de jouer sur une surface pas trop dure.

**Le jeu:**

Essayez de faire sauter vos puces dans les trous qui rapportent le plus. Les puces qui tombent à côté de la cible seront rejouées de l'endroit où elles sont tombées. Chacun joue à tour de rôle. Si une puce saute dans un trou, vous rejouez immédiatement.

**Fin de la partie:**

Le jeu s'arrête dès qu'un des joueurs a fait sauter toutes ses puces dans les trous de la cible. Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie. Les puces qui tombent dans la cible, mais à côté des trous, ne comptent pas et ne peuvent pas être rejouées.

## La tour maline

Un jeu d'habileté pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

**Contenu du jeu:**

4x 6 cylindres de 4 couleurs différentes  
4 dés avec les chiffres 1, 2 et 3

**Préparation du jeu:**

Chacun des joueurs prend 6 cylindres d'une couleur et un dé. Le joueur qui jette le dé le plus élevé commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Déroulement du jeu:**

Tous les joueurs construisent ensemble une tour. Le joueur dont c'est le tour de jouer jette le dé. S'il jette un "1" ou un "3", il prend les pièces correspondantes dans son tas et commence ou continue la construction de la tour. Puis c'est le tour du joueur suivant. S'il fait un "2", il peut SOIT continuer la construction de la tour, SOIT provoquer un adversaire.

Le joueur provoqué jette aussi son dé. Avec un "1" ou un "3", il prend deux pièces au joueur qui l'a provoqué. S'il fait un "2", il a le choix entre soit donner deux de ses pièces au provocateur, soit lui-même provoquer un autre joueur. S'il choisit la deuxième possibilité, la même procédure est répétée. Mais, lors du deuxième défi, on joue pour deux pièces de plus, c'est-à-dire 4 pièces. Au cours du jeu, la couleur des pièces ne joue plus aucun rôle; seule compte la quantité des pièces possédées.

**Fin du jeu:**

Le jeu est terminé dès qu'un des joueurs a utilisé toutes ses pièces à la construction de la tour ou les a remises à d'autres joueurs. Il marque 50 points. Si la tour s'effondre avant d'être terminée, le jeu aussi est terminé. Chaque joueur inscrit alors à son compte négatif toutes les pièces qu'il lui reste. Le joueur qui a causé l'effondrement de la tour ajoute à son compte négatif, en plus, toutes les pièces de la tour.

**Décompte:**

Le jeu se joue en plusieurs parties, le nombre de parties étant fixé à l'avance par les joueurs.

A la fin des parties, on fait la différence entre compte positif et compte négatif. Le joueur avec le nombre de points le plus élevé est le gagnant du jeu.

**Variante****Préparation du jeu:**

Tous les joueurs bâtissent ensemble trois tours de chacune 8 pièces de couleurs différentes. On jette les dés pour choisir le premier joueur, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Déroulement du jeu:**

Le premier joueur annonce tout d'abord laquelle des trois tours il désire démonter. Puis il jette le dé et retire de la tour choisie le nombre de pièces correspondant. S'il jette un dé d'une valeur plus élevée que le nombre des pièces restant sur la tour, les points en trop ne comptent pas.

**Fin du jeu:**

Une fois toutes les tours complètement démontées, on fait les comptes. Les pièces prises par chacun des joueurs sont comptées d'après leur valeur:

les rouges: 4 points  
les vertes: 3 points  
les jaunes: 2 points  
les bleues: 1 point

Le joueur qui a retiré la dernière pièce d'une tour marque 5 points en plus.

Le jeu se joue en plusieurs parties. Le joueur marquant le nombre de points le plus élevé a gagné.

## Allez, hop!

Un jeu d'habileté pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

**Contenu du jeu:**

2 grenouilles rouges  
2 grenouilles bleues  
2 grenouilles vertes  
2 grenouilles jaunes  
1 baquet

**But du jeu:**

Etre le premier à lancer ses deux grenouilles dans le baquet.

**Préparation du jeu:**

Chaque joueur prend deux grenouilles de la même couleur. Après avoir décidé lequel des joueurs va commencer à jouer, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le baquet est posé au centre. Chaque joueur installe sa grenouille à la même distance du baquet.

**Déroulement du jeu:**

Chaque joueur a droit à un essai par grenouille. Pour cela, on appuie du bout du doigt sur la partie arrière et fait sauter sa grenouille en direction du baquet. Si une grenouille est sortie par une autre grenouille, son joueur doit essayer lors du tour suivant de la faire re-sauter dans le baquet.