

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

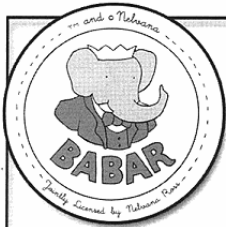
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





BABAR DIP-TOP

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Viens jouer avec Babar, c'est facile et amusant !

CONTENU DU JEU

- | | |
|---------------------------------|------------------------|
| 1 plateau de jeu alvéolé | 3 jeux de 36 disques |
| 3 planches d'adhésifs | plastique double-face, |
| 1 règle de jeu français-anglais | 2 râdeaux |

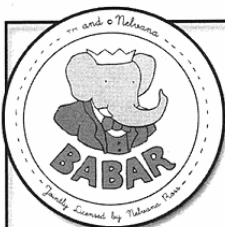
PREPARATION DU JEU

+ Les planches d'adhésifs

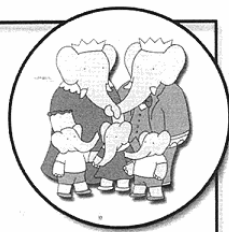
Pour faire connaissance avec le jeu, nous vous proposons de regarder chacune des planches avec les joueurs.

- * La planche "Paires et Orientation" présente 10 couples de personnages identiques et 8 couples de personnages différents mais qui sont dans la même position : à genoux, de face mains derrière le dos, assis sur une chaise, assis par terre, de dos, courant ...
- * La planche "Associations" présente des personnages et l'accessoire qu'ils utilisent : Flore et son filet à papillon, Arthur et son accordéon, Babar et sa raquette de tennis ...
- * La planche "Activités" présente des couples de personnages différents qui exercent la même activité : Céleste et Zéphyr jouent de la musique, Alexandre et Flore lisent ...





Chaque planche d'adhésifs correspond à un thème de jeu et à une même couleur de disque (celle que tu choisiras).



Chaque adhésif se colle du côté du disque qui comporte un petit rebord sur son pourtour.

Veille à bien coller les adhésifs d'une même planche sur une même couleur de disque.

+ Les rââteaux

Pour utiliser les rââteaux, assemble-les en enfonçant le manche dans le trou de la raclette.

+ Mise en place

Placer tous les disques d'une même couleur sur le plateau de jeu. Un ou deux joueurs prennent les rââteaux et répartissent les disques pour qu'ils se positionnent chacun sur une alvéole.

Note : si les joueurs ne désirent pas utiliser les rââteaux, ils peuvent le faire avec les mains.

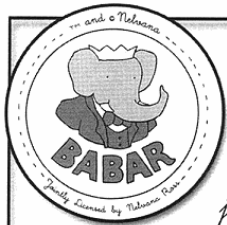
Pour les joueurs débutants, les disques sont retournés face visible au début du jeu pour qu'ils puissent les regarder et repérer leur emplacement avant de les retourner face cachée. Les joueurs plus expérimentés les placent tout de suite face cachée.

PRINCIPE DU JEU

Il suffit d'un petit coup de doigt ou de manche de rââteau sur le bord du disque pour qu'il se retourne.

Facile de vérifier qu'on a la bonne image ! Les alvéoles permettent aussi de prendre les pièces très facilement.





BUT DU JEU



Il varie selon les thèmes mais pour chacun, les joueurs doivent mémoriser à quel emplacement se trouve l'image retournée pour obtenir un maximum de paires.

* *Disques " Paires et Orientation "*

Il s'agit de retrouver les paires de personnages qui vont ensemble soit parce qu'ils sont identiques soit parce qu'ils sont dans la même position.

* *Disques " Associations "*

Il s'agit de retrouver le personnage et son accessoire.

* *Disque " Activités "*

Il s'agit de retrouver deux personnages qui exercent la même activité.

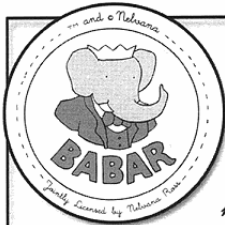
DEROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Il retourne deux disques de son choix.

- * Si les deux images vont ensemble, le joueur les retire du plateau de jeu et place les disques en face de lui. Il rejoue.*
- * Si les deux images ne vont pas ensemble, il les laisse à leur place et les retourne face cachée. C'est au tour du suivant. Tous les joueurs ont vu les images qui figurent sur ces deux disques et essaient de se souvenir de leur emplacement pour utiliser cette information à leur tour de jeu.*

Lorsqu'il n'y a plus de disques sur le plateau, le jeu est terminé et le joueur qui a le plus de paires remporte la partie.





VERSION POUR LES TOUT-PETITS

Pour rendre le jeu plus facile, on peut commencer avec une partie du jeu de la planche "

Paires et Orientation ".

Prendre une petite quantité de paires de disques parmi les 10 couples de personnages identiques et choisir les images les plus simples ou que les joueurs distinguent le mieux : Babar, Céleste, Zéphyr, Arthur, la Vieille Dame, Cornélius par exemple.

Pour les parties suivantes, augmenter la quantité de paires placées sur le plateau en fonction de la réussite des joueurs.

Pour initier les joueurs, commencer par placer les paires face visible.

Les joueurs tous ensemble, regardent les disques, repèrent des paires et les prennent. (L'adulte vérifie que la paire est valable).

Lorsqu'il n'y a plus de disques sur le plateau de jeu, celui qui a le plus de paires a gagné.

On peut aussi adopter d'autres critères comme associer des filles ou des garçons, un adulte et un enfant, des disques qui comportent la même couleur ...

Lorsque les joueurs sont à l'aise, proposer une partie face cachée.

JEU D'ORIENTATION GAUCHE DROITE

Les images des disques "Paires et orientation" et des disques "Activités" représentent des personnages qui sont orientés soit vers la droite soit vers la gauche.

Avec les mêmes règles de jeu que plus haut, on peut décider que le but du jeu est de former des couples orientées vers la droite ou vers la gauche ou au contraire l'un à droite et l'autre à gauche.

Nous vous souhaitons de nombreuses parties pleines de retournements de situation avec Babar, sa famille et ses amis.

L'Equipe DUJARDIN

