

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# CELINE ET MEHDI AU PEROU

## Contenu du jeu.

42 cartes - 7 tapis - 6 dés - 18 cartes joker (appelées le talon).

## But du jeu.

Chaque joueur doit former son tableau de dessins en posant sur son tapis couleur les 6 cartes de la couleur correspondante qui reconstituent en leur centre, un dessin particulier ayant trait au Pérou.

Le premier joueur qui réalise ce tableau a gagné.

## Règle du jeu.

1. Chaque joueur choisit sa couleur, prend le dé, le tapis et les cartes de cette couleur.
2. Les cartes grises sont distribuées au hasard entre les joueurs. Celui qui a le plus petit chiffre au verso joue le premier, les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Chaque joueur conserve la carte grise devant lui, côté verso seul visible.
4. Chaque joueur mélange ses cartes couleur et les place en pile devant lui, le verso de la première seul visible.
5. Les cartes joker sont placées au centre, ainsi que le tapis gris qui est commun.
6. Le premier joueur lance son dé couleur :  
... Il tombe sur le chiffre correspondant à sa carte couleur dont le verso est visible, il la pose sur son tapis, à sa place, côté recto visible.  
... Il tombe sur le chiffre correspondant à sa carte grise et la pose à sa place sur le tapis gris, côté recto visible.  
... Il tombe sur un tout autre chiffre, il prend automatiquement une carte joker.  
Si le joker indique le chiffre de sa carte couleur visible, il pose celle-ci sur son tapis. Si la carte joker indique le chiffre de sa carte grise, il pose celle-ci sur le tapis commun gris.  
... et place le joker sous le talon.

Si le joker indique un tout autre chiffre, il replace simplement ce joker sous le talon et le joueur suivant, joue.

(Si les deux cartes, la couleur et la grise sont du même chiffre et que ce chiffre sort au dé ou au joker, le joueur pose, d'un coup, les deux cartes sur les deux tapis.)

... Peu à peu, les chiffres déjà sortis réapparaissant, certains joueurs prennent de l'avance par rapport aux autres. Dès lors, les joueurs peuvent s'entraider, soit en permettant au retardataire de rejouer avant de passer son tour, soit en prêtant leur propre dé, soit en lançant leur dé pour lui.

## Règle particulière pour les 5-6 ans.

1. Chaque joueur choisit sa couleur, prend le dé, le tapis et les cartes de cette couleur.
2. On retire les cartes grises, le tapis gris, et les cartes joker du jeu. Chaque joueur lance son dé. Celui qui obtient le plus petit chiffre commence, les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Chaque joueur, lorsque vient son tour de jouer, lance son dé couleur. Il pose la carte correspondant au chiffre obtenu à sa place sur son tapis couleur, côté recto visible.