

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 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)



**CASES JAUNES** : jeter le dé jaune. Le numéro tiré désigne le mot à analyser.

**CASES JAUNES ET VERTES** : Le joueur jette les 2 dés ensemble, additionne les points tirés avec les 2 dés et joue le mot dont le numéro est le total des 2 dés.

Dans les deux cas, c'est le voisin de droite qui vérifie l'exactitude des réponses avec le verso de la carte La Fontaine. Pour toute bonne réponse, la banque donne le nombre d'écus gagnés. Le joueur qui se trompe verse au trésor ce qu'il aurait dû gagner.

Si un joueur ne peut payer une pénalité, il doit ou bien revendre une carte-animal à la banque, ou emprunter à raison de 300 écus maximum.

### CASES ILLUSTRÉES :

- **CASE LION** : le voisin de droite tire pour le joueur une carte lion, fait choisir une des trois questions, lit 2 fois, éventuellement, à haute voix et en se faisant bien comprendre, la question choisie et vérifie la réponse donnée, la solution étant inscrite en-dessous de la question. Si le joueur questionné répond correctement, il prend le contenu du trésor, s'il s'est trompé, il verse 50 écus au trésor.

- **CASE RENARD** : le joueur tire une carte La Fontaine et analyse un mot de son choix.

- **CASE GRENOUILLE** : le joueur rejoue.

- **CASE LIEVRE** : le voisin de droite ouvre le dictionnaire au hasard : il lit la nature et la définition d'un mot pas trop difficile.

A partir de la définition lue, le joueur doit deviner le mot. Bonne réponse 150 écus. Erreur non pénalisée. On peut aider en donnant la première et la dernière lettre du mot choisi.

- **CASE CIGALE** : le joueur passe son tour et paie des intérêts de 20 écus à chaque joueur.

- **CASE HERON** : le joueur passe son tour et donne au trésor une carte-animal s'il en possède déjà une ou 40 écus s'il ne possède aucun animal.

### CAS PARTICULIERS

• **Lorsqu'un joueur totalise le chiffre 24** avec les deux dés, il se reporte à la case verte B1 du plateau de jeu, il choisit une carte La Fontaine et a 2 minutes (ou 3 selon la force des joueurs) pour donner nature et éventuellement fonction des 3 propositions inscrites au bas de la carte, côté recto. Son voisin de droite vérifie ses réponses avec le verso de la carte. Les gains sont notés sur la case verte B1. En cas de réponses fausses : le joueur paie au trésor 30 écus par erreur.

• **Le grand répliant "Expertise Fagotin"** est à la disposition des joueurs en panne. Fagotin était un singe savant chez La Fontaine, et l'expertise est un vrai mémento de grammaire. Consultez-le quand c'est aux autres de jouer.

• **Le paquet "Cartes Lion"** compte 4 cartes Fagotin, cartes de grande chance. Le joueur concerné doit la lire à haute voix, elle lui rapporte "le Trésor du Lion" et un animal gratuit (ce qui ne l'empêche pas d'acheter deux animaux en plus).

Certains éléments de la règle du jeu (temps de réponse, gains, pénalités, achats d'animaux) peuvent être modifiés en fonction du niveau des joueurs, et après concertation avec ceux-ci.

### LE CONSEIL DU LION :

Faites la première partie à blanc : c'est-à-dire en regardant les réponses, pour bien vous mettre dans le bain.

Une partie peut durer de 15 à 20 minutes.

### LA CERTITUDE DU LION :

T'y gagnes, t'y perds, t'y gagnes quand même ... tu revois toute ta grammaire.

Ce jeu a été conçu par Martine PARUIT-VUILLEMIN  
7, Bd Albert 1<sup>er</sup> - 54000 NANCY - Tél. 83.96.45.28  
avec le concours du Crédit Agricole  
Modèle Déposé



# LA COUR DU LION

## — REGLE DU JEU —

### L'IDEE DU JEU

Arriver à bien connaître la grammaire française, sans se tromper et sans s'ennuyer, grâce aux fables de La Fontaine.

### LE BUT DU JEU

Etre le premier à posséder les six animaux de la Cour du Lion. Ces animaux s'achètent à la banque avec des écus. Les écus se gagnent en répondant bien aux questions, ils se perdent si l'on répond mal.

Un jeton jaune	= 10 écus	- le Lion	= 120 écus	- Le Lièvre	= 60 écus
Un jeton vert	= 50 écus	- Le Renard	= 100 écus	- La Cigale	= 50 écus
Un jeton rouge	= 100 écus	- La Grenouille	= 70 écus	- Le Héron	= 40 écus

### ACHAT DES ANIMAUX

2 par 2 chaque fois que l'on tombe sur une case Renard, Grenouille ou Lion et même si les réponses sont fausses.

1 par 1 chaque fois que l'on tombe sur la case bicolore ou sur un verbe à analyser.

### DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs désignent un banquier. Le banquier joue aussi. En début de partie, chaque joueur reçoit 200 écus. Au centre du jeu, le banquier met 100 écus, c'est "Le Trésor du Lion". Le banquier est chargé d'alimenter le trésor de 100 écus chaque fois qu'un joueur l'a gagné.

Le joueur le plus âgé veille au temps mis pour donner les réponses : il ne faut pas traîner trop longtemps. Pas de réponse au bout de 2 minutes = réponse fausse !

Le joueur qui commence est celui qui tire le plus petit chiffre avec un seul dé. Après, chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun choisit son pion de couleur.

Le premier joueur jette le dé jaune (à 12 faces) et avance son pion à partir de la case départ. On peut donc tomber sur des cases colorées ou des cases illustrées.

### CASES COLOREES

Le joueur choisit une carte La Fontaine qu'il replacera, après avoir joué, dans le paquet.

La carte La Fontaine comporte les vers d'une fable d'un côté, et des colonnes de quatre couleurs de l'autre côté. Dans chaque fable, 23 mots sont numérotés de 1 à 23. Ce sont ces mots qu'il faudra analyser quand on tombera dessus en tirant un nombre avec le dé jaune ou avec le dé jaune + le dé vert. Analyser, c'est donner **nature et fonction** ou **nature et formes verbales** d'un mot. Les solutions figurent sous forme de coordonnées au verso de la carte; ces coordonnées se retrouvent sur le plateau de jeu. Vert = natures. Orangé-jaune = fonctions. Bleu = formes verbales.

Comment répondre ? La CARTE-GUIDE l'explique bien et donne des exemples.

Les bonnes réponses rapportent des écus, autant qu'indiqué dans les petits cercles du plateau octogonal. Exemple de la CARTE-GUIDE, mot n° 2, "instruire" :

B5 vert + B1 jaune + E1 + A2 + E5 + E2 + B1 bleus 40 écus + 50 écus + 30 + 30 + 30 + 30 + 30 = 240 écus
------------------------------------------------------------------------------------------------------------