

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**



- Si l'odeur a bien été reconnue et qu'elle correspond à l'animal sur lequel se trouve son pion, il conserve l'aliment et a le droit d'en rechercher un autre.
- S'il reconnaît l'aliment et qu'il ne correspond pas à l'animal, il repose la capsule sur une touffe d'herbe libre et a le droit de rejouer au maximum 2 fois.
- Si le joueur n'a pas reconnu l'odeur, il replace la capsule sur une touffe libre de son choix.

• Lorsqu'un joueur arrive sur une des maisons où se trouvent tous les animaux, il annonce l'aliment qu'il recherche. Il choisit alors une capsule, essaie d'en reconnaître l'odeur puis vérifie la réponse.

- Si elle correspond à son annonce, il la garde.
- S'il reconnaît l'odeur, mais qu'elle ne correspond pas à l'annonce, il rejoue, et ce au maximum 2 fois.
- S'il s'est trompé, il replace la capsule sur une des touffes d'herbe libre.

Chapardage

Les joueurs disposant devant eux tous les aliments avec leur illustration, il est facile de voir quand il ne reste plus d'aliment spécifique à un animal. Ainsi dès qu'un joueur tombe sur la maison d'un animal dont il ne reste plus d'aliments sur le plateau de jeu, il lance le dé pour essayer d'obtenir un chiffre impair, qui lui donne le droit d'aller chaparder un aliment chez l'un de ses adversaires.

4 - Fin du jeu

Le joueur qui a constitué le plus important garde-manger a gagné la partie lorsqu'il ne reste plus de capsules sur le plateau.



Pour tout renseignement complémentaire ou réclamation écrire à :

SENTOSPHERE,
59 bld du Général Martial Valin, 75015 Paris.
Email : sentosphere@wanadoo.fr

Jeu mis au point d'après une idée de Max Gerchambeaud.
Création Véronique Debroise. Illustrations Monique Gorde.

© Copyright Sentosphère 2001.



CRIC CRAC CROC

Par l'odeur alléchés ...

Contenu de la boîte

- 18 " capsules " contenant les odeurs des aliments préférés de 6 animaux. 🍌
 - Lapin : Carotte – Herbe – Foin
 - Singe : Banane – Cacahuète – Noix de coco
 - Perroquet : Mangue – Orange – Litchi
 - Écureuil : Noisette – Champignon – Cônes de pin
 - Souris : Livres – Fromage – Biscuit
 - Ours : Miel – Framboise – Cassis
- 18 jetons illustrés qui s'adaptent au verso des capsules d'odeurs pour une meilleure préhension. 🍌
- 1 plateau de jeu comportant :
 - 16 maisons d'animaux sur lesquelles circulent les pions des joueurs.
 - 18 touffes d'herbe destinées à accueillir les pions qu'ils soient odorants ou non.
- 4 pions et un dé. 🍌🍌🍌🍌 🎲
- 2 règles du jeu adaptées à différentes tranches d'âge.

Concept

Six animaux très gourmands et très paresseux doivent constituer leurs réserves d'aliments avant d'affronter la mauvaise saison.

Chaque animal apprécie tout particulièrement 3 aliments qu'il va falloir retrouver pour constituer leur garde-manger. Alors quel sera celui d'entre vous qui aidera le mieux ces charmants animaux à ne pas dépérir?

Recommandations

Les capsules sont destinées à être senties. Ne pas les laisser à la portée de jeunes enfants. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : présence de petits éléments.

Ce jeu n'est pas recommandé pour les personnes asthmatiques ou allergiques aux parfums.

Pour une meilleure conservation, ne pas laisser les capsules ouvertes. Emboîter les couvercles sur le fond afin de ne pas mélanger les bouchons, si vous souhaitez ouvrir toutes les capsules en même temps. Ne pas stocker près d'une source de chaleur ou au soleil.





JEU D'OBSERVATION

RÈGLE DU JEU POUR LES 3 A 5 ANS.

1 - But du jeu

Être le meilleur ami de 6 animaux très paresseux en constituant pour eux le plus important garde-manger.

2 - Préparation du jeu

Encastrer les jetons illustrés au verso des capsules d'odeurs correspondantes afin de faciliter leur préhension.

Danc cette règle du jeu, les odeurs n'auront pas à être senties.

3 - Déroulement de la partie

Disposer les jetons face cachée sur les touffes d'herbe.

Chaque joueur place son pion sur l'une des maisons d'angle. Le joueur le plus âgé est désigné pour commencer. On joue et on se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur tire le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

Deux possibilités :

- Le joueur arrive sur la maison d'un animal, par exemple le lapin. Il doit donc, retrouver une carotte, du foin ou de l'herbe et pour cela retourne l'un des jetons.
 - Si ce jeton est effectivement un des aliments préférés du lapin, il le place devant lui et a le droit de rechercher une nouvelle gourmandise.
 - Si ce n'est pas un aliment spécifique au lapin, il montre aux autres joueurs l'aliment retourné avant de le replacer, face cachée, sur une touffe d'herbe libre de son choix.
- Le joueur arrive sur une grande maison où se sont retrouvés tous les animaux. Le joueur indique l'aliment qu'il va rechercher.

Par exemple : " je vais chercher un fromage pour ma copine la souris ".

- S'il retrouve alors, comme précédemment, l'aliment annoncé, il a le droit d'en rechercher un autre pour l'animal de son choix. Tant qu'il trouve le bon aliment, il a le droit de rejouer.
- Si le jeton retourné n'est pas celui annoncé, il le replace sur une touffe libre.



Chapardage

Quand un joueur arrive sur la maison d'un animal, dont tous les aliments ont été ramassés, il peut aller en chaparder un à un adversaire. Mais pour cela il faut qu'il tire le dé et tombe sur un chiffre impair.

4 - Le gagnant

Le gagnant est celui qui a le plus d'aliments lorsqu'il ne reste plus de jetons sur le plateau de jeu.



LE JEU DES SENTEURS GOURMANDES

RÈGLE DU JEU POUR LES 5 ANS ET PLUS.



1 - But du jeu

Être le meilleur ami de 6 animaux très gourmands et paresseux en reconnaissant par l'odeur leurs aliments préférés pour constituer le plus alléchant des garde-manger.

2 - Préparation du jeu

- Vérifier que les jetons illustrés au verso des capsules correspondent bien aux odeurs. (ils peuvent être éventuellement retirés).
- Les capsules d'odeurs sont posées au hasard sur les touffes d'herbe, face cachée.
- Chaque joueur choisit la couleur de son pion qu'il place sur l'une des maisons d'angle où se trouvent tous les animaux.

Le premier joueur est désigné par le lancer de dé. On joue et on se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

3 - Déroulement de la partie

Le premier joueur lance le dé, et avance du nombre de cases indiqué par celui-ci.



Deux possibilités :

- Le joueur arrive sur la maison d'un animal, par exemple la maison d'un lapin. Le joueur doit trouver un des aliments préférés du lapin : carotte, foin ou herbe. Il prend une capsule au hasard et la sent en enlevant le couvercle. Il annonce alors la senteur qu'il pense avoir reconnue et vérifie aussitôt l'exactitude de sa réponse au verso.