

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**



Disparu! Mais quoi?



Un jeu de mémoire et de réflexe pour deux joueurs à 5-10 ans.

Jeux Ravensburger® No. 605 5 710 1

Auteur: Theora

Design: Hermann Wernhard

Contenu:

- 2 jardinets pliables
- 1 plan de jeu
- 16 petites cartes pré-découpées
- 10 pions de deux couleurs
- 1 règle de jeu

Avant d'utiliser le jeu pour la première fois, on sortira, avec précaution, les cartes pré-découpées du carton de protection.

Préparatifs du jeu: Les deux joueurs se placent face à face. Après avoir choisie leur jardinet, on prend, selon la règle choisie, trois ou quatre petites cartes, mais chacun le même nombre, les cartes restantes étant mises de côté. Le plateau de jeu est posé au centre, entre les deux joueurs, face visible.

En plus, chaque joueur reçoit 5 pions d'une même couleur.

Déroulement de la partie: Le jardinet est posé devant chaque joueur, et on relèvera, de la main gauche, le muret, de façon à cacher de la vue de l'adversaire, son petit jardin. Chaque joueur répartit maintenant les 4 images au choix sur les cases du jardin. Tout le monde a fini de poser, et au signal «abaissez», on laisse tomber à plat le pan du mur,

découvrant ainsi à la vue de l'adversaire la position des images sur chaque carte.

Au bout de 20 secondes, le mur est relevé. Les joueurs retirent une carte au choix, et au signal « partez », on abaisse à nouveau le mur. Il s'agit, maintenant, de retrouver, sur le plan de jeu posé au milieu de la table, la carte manquante chez l'adversaire, en posant sur la même image du plan de jeu un pion de sa couleur. Par exemple: si un joueur a enlevé le ballon de football et que l'adversaire le découvre, il placera son pion sur l'illustration représentant ce même ballon, sur le plan de jeu au milieu de la table.

C'est le premier qui aura posé son pion qui marque le point. Le second ne marque rien. Il n'y aura donc à chaque tour qu'un seul pion qui peut rester sur le plan de jeu. Si les deux joueurs posent en même temps leur pion, le tour peut être considéré comme nul. Les points ne sont attribués, bien entendu, que si la réponse donnée par le joueur est exacte.

Au tour suivant, la carte retirée est à nouveau introduite, et on recommencera de la même façon.

Remarque importante: Les cartes, au cours d'une partie, ne doivent pas changer de place. On peut, bien entendu, sortir plusieurs fois de suite la même carte. Le gagnant est celui qui aura le premier réussi à placer ses cinq pions sur le plan de jeu.

Il existe d'autres variantes de jeu plus simples ou plus compliquées, par exemple:

- n'utiliser que trois petites cartes
- enlever le caractère de rapidité, c'est à dire de maintenir chaque point acquis par les pions. Dans cette règle, au cours d'un tour, chaque joueur pourrait marquer un point.
- Pour augmenter la difficulté, on peut employer jusqu'à huit cartes.
- On peut aussi poser de nouvelles cartes après chaque tour.
- On peut déplacer les cartes dans le jardinet, au cours d'un tour.
- Il est particulièrement passionnant de jouer avec le verso du plan de jeu, sur lequel on ne trouvera que les silhouettes des objets à enlever.