

***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)***



Un jeu captivant qui compare la vie quotidienne et l'environnement d'enfants de cinq parties du monde: l'Arctique, l'Afrique, l'Europe, l'Asie et l'Amérique du sud.

**Contenu:** 5 planches • 60 cartes • Règles du jeu

**Règle N° 1** Pour 2 ou 5 joueurs

### ***Préparation***

Les planches sont distribuées aux joueurs, une ou deux selon le nombre de joueurs. S'il n'y a que deux joueurs, ceux-ci choisiront deux planches chacun. Les cartes correspondantes à la planche non utilisée seront retirées du jeu. Les cartes sont ensuite mélangées. Huit cartes sont distribuées à chaque joueur. Les cartes restantes sont disposées en pile, face cachée, au milieu de la table. Cette pile de cartes constitue la pioche. Pour déterminer le premier joueur, chacun d'entre eux prend une carte sur la pioche, le joueur qui tire le plus petit numéro joue le premier. Ces cartes sont immédiatement remises sous la pioche.

### ***Jeu***

Chaque joueur dispose, sur sa ou ses planches, les cartes correspondantes. Le premier joueur demande, à la personne de son choix, une carte en la nommant à l'aide des indications portées de part et d'autre des planches. (Exemple: Carte N° 1, maison d'Asie). Si la personne interrogée possède la carte, le joueur la prend et la pose sur la planche correspondante. La personne ayant donné la carte doit systématiquement en piocher une autre. En revanche, si la personne ne possède pas la carte demandée, le demandeur doit piocher, et s'il ne peut pas poser sa nouvelle acquisition sur une de ses planches, il doit automatiquement jeter une carte de son choix à côté de la pioche, face visible. Par contre, si la carte piochée correspond à la couleur d'une de ses planches, le joueur la pose immédiatement sur le chiffre correspondant. Si cette carte correspond à celle précédemment demandée, il rejoue. Lorsque la pioche est toute utilisée, on retourne le seconde pile (face cachée). S'il ne reste plus de pioche, le jeu continue sans cette dernière.

### ***Fin du jeu***

Le jeu est terminé quand toutes les planches sont remplies. Le gagnant est celui qui a rempli sa ou ses planches le premier. Pour permettre aux autres joueurs de continuer le jeu, le gagnant doit poser toutes les cartes qui lui restent en main sur la pioche, face cachée, pour autant qu'il y ait plus de deux joueurs.

## Règle N° 2 Pour 2 ou 5 joueurs

### **Préparation**

Les planches sont distribuées aux joueurs, une ou deux selon le nombre de joueurs. Les cartes sont mélangées et posées, face cachée, sur la table, de préférence en formant un carré ou un rectangle. Aucune carte ne doit se toucher.

### **Jeu facile pour les plus jeunes**

Le premier joueur retourne une carte, afin que tous les joueurs puissent la voir et la nommer comme dans l'autre jeu. Si cette carte correspond à sa planche, le joueur la prend et la place sur celle-ci. Il peut alors tourner une autre carte. Si la carte retournée ne l'intéresse pas, il la repose dans sa position initiale et le tour passe à une autre personne. Pendant le jeu, la position des cartes doit rester la même pour permettre aux joueurs de mémoriser la place de chaque carte.

### **Fin du jeu**

Le jeu est terminé quand toutes les planches sont remplies. Le gagnant est le joueur qui a rempli sa ou ses planches le premier.

### **Jeu plus difficile** Pour 2 ou 5 joueurs

Le principe est le même, cependant le joueur doit remplir sa planche en suivant un ordre croissant, c'est-à-dire qu'il doit trouver la carte N° 1 d'abord, puis la N° 2 et ainsi de suite, ce qui demande un effort de mémoire plus intense. Au cas où il oublierait de nommer la carte retournée, il ne pourra pas la prendre et perdra son tour.

### **Jeu en solitaire**

Un enfant peut évidemment jouer seul en utilisant une ou les quatre planches et en remplissant peu à peu ses planches.

L'UNICEF est le Fonds des Nations Unies pour l'enfance. L'UNICEF travaille avec les gouvernements locaux de 137 pays en développement pour améliorer les conditions de vie des enfants et de leurs familles. Outre l'aide à court terme qu'il fournit aux pays qui sont confrontés à des situations d'urgence, l'UNICEF participe au développement de longue haleine des pays du Tiers Monde, en coopération avec les autorités locales et les communautés concernées.

La totalité des ressources financières de l'UNICEF est constituée par des contributions volontaires, qu'elles soient gouvernementales ou privées. En achetant ce jeu, vous apportez votre aide à l'UNICEF et par là-même, aux enfants du monde.