

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Même les plus petits peuvent jouer à 'Kids on Stage'. C'est facile et amusant pour tous. 'Kids on Stage' encourage la créativité et la communication plutôt que la compétition. C'est pourquoi tout le monde termine le jeu gagnant!

CONTENU

- 1 plateau de jeu avec roue avec flèche
- 6 pions
- 20 cartes rouges d'action
- 20 cartes vertes d'objets
- 20 cartes bleues d'animaux
- règles du jeu

NOMBRE DE JOUEURS

2 et plus

BUT DU JEU

Atteindre la fin du parcours. En devinant ce que les 'acteurs' imitent tu avances vers la fin du parcours.

RÈGLES DU JEU

1. Trier les cartes, par couleur, en 3 paquets face vers le bas.
2. Chaque joueur (ou équipe de joueurs) choisit son pion et le place sur la case START (Départ).
3. Le joueur le plus âgé commence.
4. Le joueur fait tourner la roue avec flèche et déplace son pion du nombre de cases indiqué.
5. Le joueur arrive sur la case rouge, bleue ou verte et prend une carte de la couleur correspondante sans la montrer aux autres joueurs. La carte représente soit une action (carte rouge), un objet (carte verte) ou un animal (carte bleue). Sans parler (les bruits peuvent être utilisés), le joueur joue ce qui est illustré sur la carte. Les autres joueurs essaient de deviner ce que c'est, jusqu'au moment où quelqu'un trouve la bonne action, objet ou animal.
6. L'acteur a fini son show lorsqu'un autre joueur a identifié l'action, l'animal ou l'objet.
7. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant fait tourner l'aiguille de la roue et se déplace du nombre de cases indiqué. C'est son tour de faire un show.
8. Quand un joueur a atteint la case FINISH (arrivée), le joueur choisit une carte rouge, bleue ou verte pour jouer son rôle final.
9. Le jeu continue jusqu'au moment où tous les joueurs ont atteint la case FINISH (arrivée).

EXPLICATION DES CARTES

- | | | |
|----------------|----------------------|-------------------------|
| 1. Poisson | 21. Chapeau | 41. Peindre un tableau |
| 2. Eléphant | 22. Tambour | 42. Ouvrir une porte |
| 3. Poulet | 23. Chaise | 43. Sauter à la corde |
| 4. Chat | 24. Appareil photo | 44. Clouer |
| 5. Oiseau | 25. Bottes | 45. Jouer au ballon |
| 6. Abeille | 26. Bateau | 46. Se laver les dents |
| 7. Crocodile | 27. Sac à dos | 47. Souffler les bulles |
| 8. Papillon | 28. Pomme | 48. Jouer au piano |
| 9. Requin | 29. Ordinateur | 49. Lire un livre |
| 10. Pingouin | 30. Ballon | 50. Jouer au tennis |
| 11. Araignée | 31. Lampe | 51. Broder |
| 12. Lapin | 32. Montre | 52. Pêcher |
| 13. Cheval | 33. Pantalon | 53. Nager |
| 14. Kangourou | 34. Téléphone | 54. Patiner |
| 15. Lion | 35. Crayon | 55. Dormir |
| 16. Singe | 36. Table | 56. Jouer au football |
| 17. Grenouille | 37. Fleur | 57. Faire du vélo |
| 18. Cochon | 38. Paire de ciseaux | 58. Balancer |
| 19. Serpent | 39. Avion | 59. Prendre un bain |
| 20. Canard | 40. Arbre | 60. Se laver les mains |