

***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)***

**ESCALE À JEUX**



# LOTO DES DRAPEAUX



et des pays

## 3 JEUX EN 1

Ce jeu comporte :

- Six planches en couleurs représentant 60 drapeaux du monde entier et 60 cartes géographiques d'une lecture très simple.
- 60 petits drapeaux correspondant à ceux des planches, à découper avec des ciseaux et servant de jetons.
- 60 fiches de textes, brefs et clairs, donnant les renseignements essentiels sur les 60 pays et permettant d'en juger l'importance.
- Sur les côtés de la boîte figurent 40 drapeaux qui ne sont pas représentés sur les planches mais qu'il est intéressant de connaître.

### LA RÈGLE DU JEU EST CELLE DU LOTO CLASSIQUE

#### 1. Jeu complet

- a) Les planches sont distribuées en nombre égal aux joueurs.
- b) Les fiches de textes, bien mélangées au préalable, sont mises à l'envers sur la table. Procéder de même pour les petits drapeaux servant de jetons et les grouper à l'envers à côté des fiches de textes.

c) Le meneur de jeu désigné tire alternativement les fiches de textes, qu'il lit à haute voix, et les jetons, dont il montre les couleurs à la ronde. Chaque fois, le joueur qui possède sur ses planches le pays dont il s'agit réclame la fiche ou le jeton. S'il ne le fait pas, il doit être pénalisé et donner un gage.

d) Le **joueur gagnant** est celui qui a groupé le premier la totalité des fiches et des jetons se rapportant à ses planches.

#### 2. Jeu des drapeaux (de 5 à 10 ans)

Se joue avec les seuls petits drapeaux-jetons et le loto devient alors un amusant jeu d'identification.

#### 3. Jeu des pays (de 7 à 12 ans)

Se joue avec les fiches des pays au lieu des drapeaux.

Pour les plus grands qui savent déjà bien lire une carte, on peut **corser la difficulté et l'attrait du jeu** en recommandant au meneur de jeu de lire les fiches des textes **sans annoncer le nom du pays**. Au joueur qui le possède sur sa planche de le découvrir et, s'il ne le fait pas, à être pénalisé.

**AINSI, EN S'AMUSANT**, les joueurs apprennent non seulement à reconnaître les drapeaux, mais encore à retenir l'essentiel qu'il faut savoir sur la géographie des pays du monde.



JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN