

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**



MAIN DANS LA MAIN

Ce jeu est composé de 48 planchettes + 2 dés. Chaque planchette représente un enfant, garçon ou fille, avec ou sans chapeau. Quand on pose les planchettes les unes à côté des autres, les enfants se donnent la main. Les dés indiquent si l'enfant suivant sera un garçon ou une fille, avec ou sans chapeau.

1. Ronde pour les tout petits. Poser les planchettes mélangées sur la table (image visible). Lancer les dés, choisir l'image correspondant aux dés et la poser: c'est la première planchette de votre ronde. A tour de rôle, ajouter une planchette pour former une ronde d'au moins 20 personnages.

2. Chacun sa ronde pour les plus grands. Poser les planchettes mélangées sur la table (image cachée). Lancer les dés, retourner une planchette, si elle ne correspond pas aux dés, la reposer (image cachée) dans le jeu. Au joueur suivant de lancer les dés. Si elle correspond, la poser pour commencer sa ronde et en retourner une seule autre sans jeter les dés et ainsi de suite. Le joueur gagnant sera naturellement celui qui aura formé la ronde la plus longue.

3. Chacun sa chaîne pour les plus grands. Mêmes règles que le jeu précédent, mais sous forme de course. Choisir une ligne de départ pour les chaînes. Laisser un espace de trois planchettes entre les chaînes. Le gagnant sera celui dont la dernière planchette est la plus éloignée de la ligne de départ. Ces chaînes n'étant pas toutes droites, celui qui aura le plus de planchettes ne sera pas forcément le gagnant.

4. Qui n'a plus de planchettes a gagné. Poser les planchettes mélangées sur la table (image cachée). A chacun d'en choisir 5 et de les retourner devant lui. Lancer les dés et se débarrasser des planchettes qui correspondent aux dés. Si aucune ne correspond, piocher jusqu'à ce qu'on en trouve une. Le gagnant est celui qui s'est débarrassé le premier de ses planchettes.

5. Solitaire. Se joue sans les dés. Faire un rectangle de 48 planchettes (6 x 8), de manière à ce que tous les enfants se tiennent par la main et dansent la ronde. Il y a plusieurs solutions!

* * * *

L'UNICEF remercie toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de ce jeu et en particulier Alex Randolph et Selecta Spielzeug.





