

***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**



**Jeu de paires fou**

Toutes les cartes semblent s'animer comme par magie...

Pas si facile donc de retrouver les paires...



De 4 à 7 ans



De 2 à 4 joueurs



Durée 10 minutes



30 cartes composées chacune de 3 images d'animaux qui se « superposent ».



**But du jeu :** Détenir le plus de paires.



**Déroulement du jeu :** Mélanger toutes les cartes puis les disposer « faces animées » sur le dessus. Toutes les cartes doivent être posées côte à côte dans le même sens.

Tous les joueurs jouent en même temps.

Le top départ donné, chacun regarde les cartes et essaie de reconstituer des paires. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé une paire, il la prend et la place devant lui.

Il ne s'agit pas de retrouver deux cartes dont les 3 animaux seraient identiques, mais deux cartes montrant le même animal dans la même position.

Mais attention aux erreurs car les animaux se ressemblent beaucoup !

Et interdiction de toucher les cartes sauf pour les prendre définitivement !



**Fin de la partie :** Lorsqu'il n'y a plus de carte au centre de la table, chacun vérifie les paires qu'il a formées.

Pour ce faire, les joueurs retournent leurs paires une à une : au dos de chaque carte, les 3 animaux présents sur le devant de la carte sont dessinés séparément. Il est alors aisé de voir si les deux cartes possèdent bien le même animal dans la même position.



Toute bonne paire fait gagner un point.

Toute mauvaise paire en fait perdre un.

**Ex :** le joueur croit avoir trouvé 4 paires.

En fait, il n'en n'a que 3 bonnes.

De ce fait, il gagne 3 points mais en perd 1 ; il ne gagne donc au total que 2 points.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.