

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**



Lilli Loto

Un amusant jeu de classement pour 2 à 4 enfants de 3 à 6 ans.

Idée : Hans Baumgartner

Illustration : Kristin Mückel

Durée de la partie : env. 10 minutes



Lilli Loto et ses amis jouent joyeusement ensemble. Mais voilà que tout se retrouve en désordre : jouets, fruits et habits sont entassés pêle-mêle. Tous doivent retrouver leurs affaires. Pourrez-vous aider les quatre amis ?

Contenu du jeu

- 4 planchettes de dépôt Amis des animaux
- 1 jeu de cartes bleues illustrées avec 16 motifs
- 1 jeu de cartes rouges illustrées avec 16 motifs
- 8 friandises en bois (2 carottes, 2 poissons, 2 trèfles, 2 os)
- 1 règle du jeu

Idée

Le premier qui récupérera les quatre choses dessinées sur ses cartes prend une friandise en récompense. Le gagnant est celui qui aura récupéré deux friandises en premier.

Préparatifs

Chacun prend d'abord une carte de dépôt montrant l'animal de son choix et la pose devant lui, face visible. Ensuite, mélanger les cartes rouges et les répartir sur la table, faces cachées. Distribuer quatre cartes bleues à chaque joueur qui les pose face visible à côté de sa carte de dépôt. Il s'agit maintenant de trouver les motifs qui sont dessinés sur les cartes illustrées. Préparer les friandises. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui bondira le mieux comme un lapin commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il retourne une carte rouge. Tous observent le motif qui est représenté dessus et le nomment.

- **L'un d'entre vous a-t-il trouvé ce motif sur une de ses cartes ?**
Oui ? Super ! Pose la carte sur le motif correspondant de ta carte illustrée.
- **Personne n'a trouvé le motif correspondant sur ses cartes ?**
Dommage ! Mets la carte dans la boîte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du tour

Le tour est fini lorsqu'un joueur a trouvé, pour chacune de ses quatre cartes illustrées, la deuxième carte correspondante. Il a alors le droit de donner la nourriture préférée à son animal et pose une friandise sur la case de dépôt. Les deux jeux de cartes sont alors de nouveau mélangés et redistribués. Un nouveau tour commence. Le joueur qui a récupéré la friandise commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré une deuxième friandise pour son animal. Cet animal est le premier à être rassasié et le joueur gagne la partie.

Variante Mémo-Loto

On joue suivant les règles du jeu de base, sauf la différence ci-dessous : Seul le joueur qui retourne une carte regarde si le motif correspond à l'une de ses cartes.

Le motif retourné correspond-il à ta carte ?

- **Oui ?**
Super ! Tu as le droit de poser la carte retournée sur la carte correspondante posée devant toi.
- **Non ?**
Dommage ! Tu montres le motif aux autres joueurs et reposes la carte, face cachée. Le joueur qui a la carte avec ce motif fait alors bien attention où elle est posée et pourra la retourner quand ce sera à son tour de jouer.