

***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).***

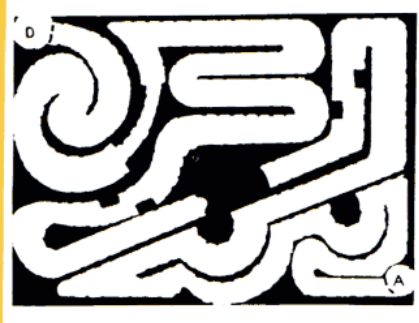
***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



## CHAMPION DU VOLANT



Amenez le TOP au point D (DEPART).  
Déclanchez le sablier ou le chronomètre.

Suivez la route en dépassant les obstacles sans les toucher et en veillant à ce que le centre du palet ne déborde pas de la route.



Veillez également à traverser le tunnel routier de façon à ressortir de l'autre côté sans avoir quitté la route. Des bornes kilométriques sont échelonnées sur le bord de la route. Si vous sortez du tracé, vous devez revenir immédiatement à la borne que vous venez de dépasser. Faites bien attention et bonne chance !

## ACCESSOIRES

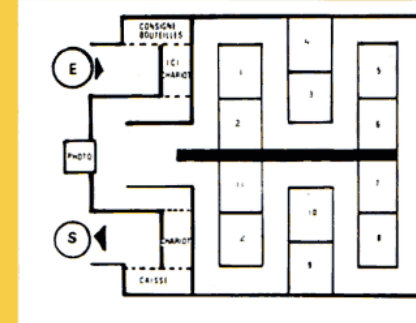
Ce jeu est livré avec les accessoires suivants :

- 1° un dé pour certains jeux où le hasard entre en ligne de compte.
- 2° un sablier d'une durée de 3 minutes. Si l'on désire obtenir des temps très précis, il est conseillé d'utiliser un chronomètre ou une montre avec trotteuse.
- 3° Des cartes à utiliser avec l'un des jeux proposés.
- 4° Un chevalet en carton portant la règle des différents jeux.
- 5° 4 caches en cellophane, destinés à être posés sur l'écran et représentant chacun un jeu différent.
- 6° 2 caches vierges, destinés à être utilisés pour la création de jeux originaux supplémentaires.

le monde des jouets  
les jouets du monde



## MAGASIN LIBRE-SERVICE



Pour ce jeu, utilisez le sablier (ou un chronomètre) et les cartes.

Faites un paquet des 12 cartes jaunes et un autre des 6 cartes rouges. Puis battez-les séparément et posez-les sur la table.

A l'aide du TOP, amenez le palet, qui représente en l'occurrence un chariot, dans la case « ICI CHARIOT » située devant la flèche d'entrée puis ramenez le TOP dans le rond « E » (ENTRÉE).

Retournez les cartes jaunes dans l'ordre où elles se trouvent. Sur chacune d'elles figurent un numéro et une dénomination.

Le jeu consiste à effectuer, dans le minimum de temps, vos « achats » dans chacun des rayons intéressés à l'aide du chariot (palet) guidé par le TOP.

Au moment du départ, n'oubliez pas de basculer le sablier ou bien de déclencher le chronomètre.

Amenez le TOP à côté du palet chariot et rendez-vous, le plus rapidement possible, sans mordre sur les lignes, dans la première case indiquée par la première carte et ainsi de suite jusqu'à la douzième carte.

En aucun cas, le point au centre du chariot ne doit franchir une ligne en cours de trajet.

Lorsque tous vos achats seront terminés, amenez votre petit chariot juste devant la caisse. Toutefois, vous n'avez pas encore gagné car vous devez alors tirer au sort avec le dé une des six cartes rouges. Le chiffre tiré correspond au numéro de la carte. Conformez-vous aux indications qui y sont inscrites.

Le chronomètre ou le sablier ne doit être arrêté que lorsque le TOP est placé sur le rond « S » (SORTIE).

## LE COSMOS



Pour ce jeu, utilisez le sablier (ou un chronomètre) et le dé.

Amenez votre palet à l'aide du TOP au point D (DÉPART) qui se trouve sur le globe terrestre. Déclanchez alors le sablier ou le chronomètre.

Pour quitter la terre et vous mettre sur orbite, vous devez lancer le dé et sortir un nombre pair. Ce nombre indique également le nombre de révolutions que vous avez à effectuer avant de rejoindre le satellite n° 1 pour placer le palet sur le cercle 1.

Une fois sur le satellite n° 1, relancez le dé et ralliez la fusée au point 2 lorsque vous aurez tiré à nouveau un nombre pair.

Attention aux météorites! Si votre palet touche un météorite, vous devez regagner, pour réparation, votre dernière escale et repartir aussitôt.

Jetez à nouveau le dé pour obtenir un nombre pair puis rejoignez le point 3 du MODULE LUNAIRE, en évitant soigneusement les dangereux météorites.

Une fois sur le MODULE, refaites un nombre pair et dirigez-vous vers le point A, votre point d'alunissage et effectuez autour de cette planète un nombre de révolutions équivalentes au nombre de points que vous venez de tirer avec le dé.

Repartez ensuite directement sur la terre en évitant les obstacles.

Le gagnant est le joueur qui a mis le moins de temps pour effectuer son parcours.

## ATTENTION

1°/ Pour obtenir une meilleure adhérence du cache sur l'écran, il est recommandé de frotter légèrement la surface de ce cache avec le tranchant de la main, après l'avoir posé sur la glace.

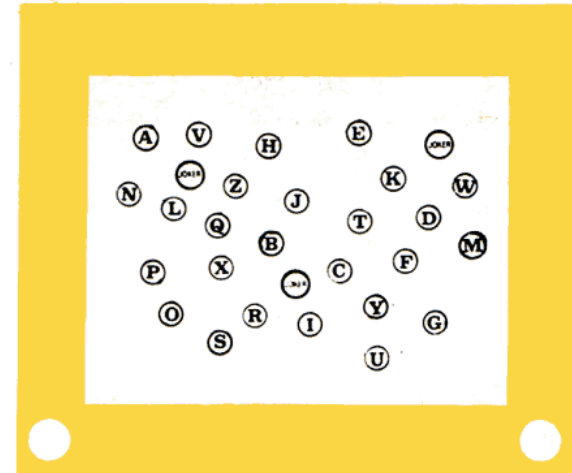
2°/ Le TOP est aimanté. Il peut arriver que celui-ci n'obéisse plus à la commande des boutons. Dans ce cas, pour le refixer, tourner les 2 boutons l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au moment où une certaine résistance se fait sentir. Penchez le TELETOP et faire glisser le TOP dans le coin, en haut et à droite. Le TELETOP est alors de nouveau prêt à fonctionner.

le monde des jouets  
les jouets du monde



jouets rationnels

## JEUX DES LETTRES



Sur ce cache figurent les vingt-six lettres de l'alphabet ainsi que trois JOKERS. Il permet de réaliser plusieurs jeux différents en utilisant un chronomètre, ou une montre à trotteuse, ou, à défaut, le sablier.

### REGLE N° 1 :

Les joueurs doivent, chacun à leur tour, relier avec le palet guidé par le TOP les vingt-six cases de lettres, de A à Z, en respectant l'ordre normal de l'alphabet et dans le minimum de temps.

### REGLE N° 2

Le même mot est donné à composer à chacun des concurrents. Le gagnant est celui qui réalise ce mot dans les délais les plus brefs. Utiliser les JOKERS seulement en cas de double consonne.

### REGLE N° 3

Chaque joueur donne à son adversaire un mot à composer. Ces mots doivent comprendre le même nombre de lettres. Le vainqueur est celui qui compose, en déplaçant son palet, le mot adverse le plus rapidement possible.