

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



little ASSOCIATION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X 30



F Règle du jeu

littleASSOCIATION

Age : de 2,5 à 5 ans
2 à 4 joueurs
Durée: 10 mn



Contenu :

3 animaux (1 lapin, 1 grenouille, 1 vache)
3 cartes univers (le potager, la mare, le pré)
30 cartes éléments appartenant aux 3 univers

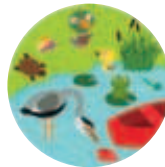
Univers du lapin : le potager

La carotte
La salade
Le hérisson
L'escargot
L'arrosoir
Le râteau
L'épouvantail
Le lapin
Le panier
La tomate



Univers de la grenouille : la mare

Le jonc
Le papillon
Le canard
La grenouille
La libellule
Le poisson
La tortue
Le caneton
Le héron
La barque



Univers de la vache : le pré

L'abreuvoir
La pomme
La cloche
La barrière
L'oiseau
Le coquelicot
Le pot à lait
La vache
La ruche
L'abeille



Préparation :

Le lapin, la vache, la grenouille ainsi que les 3 cartes univers sont positionnés au centre de la table.

Les 30 cartes sont mélangées et posées en tas au centre de la table ; elles constituent la pioche.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur retourne une carte de la pioche.

Tous les enfants regardent alors cette carte et tente de découvrir à quel univers celle-ci appartient. Une fois qu'ils ont découvert de quel univers cet élément est issu, ils s'empressent de saisir l'animal correspondant et le pose sur l'univers adéquat.

Le 1^{er} joueur à poser le bon animal, gagne la carte retournée.

(Ex : la carte retournée est le poisson. Le poisson fait partie de l'univers de la grenouille : la mare. Le plus rapide à poser la grenouille sur la carte « univers mare » gagne la carte « poisson ».)

Si un joueur se trompe, il remet sous la pioche une carte précédemment gagnée. (S'il n'en possède pas encore, alors rien ne se passe).

Puis le joueur placé à la gauche du plus jeune, retourne une nouvelle carte et la partie reprend.

Qui gagne ?

Selon la durée de jeu souhaitée, on pourra décider en début de partie que le gagnant sera :

- le joueur ayant gagné le plus de cartes lorsque la pioche est épuisée,
- **ou** le premier joueur à totaliser 5 cartes.