

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

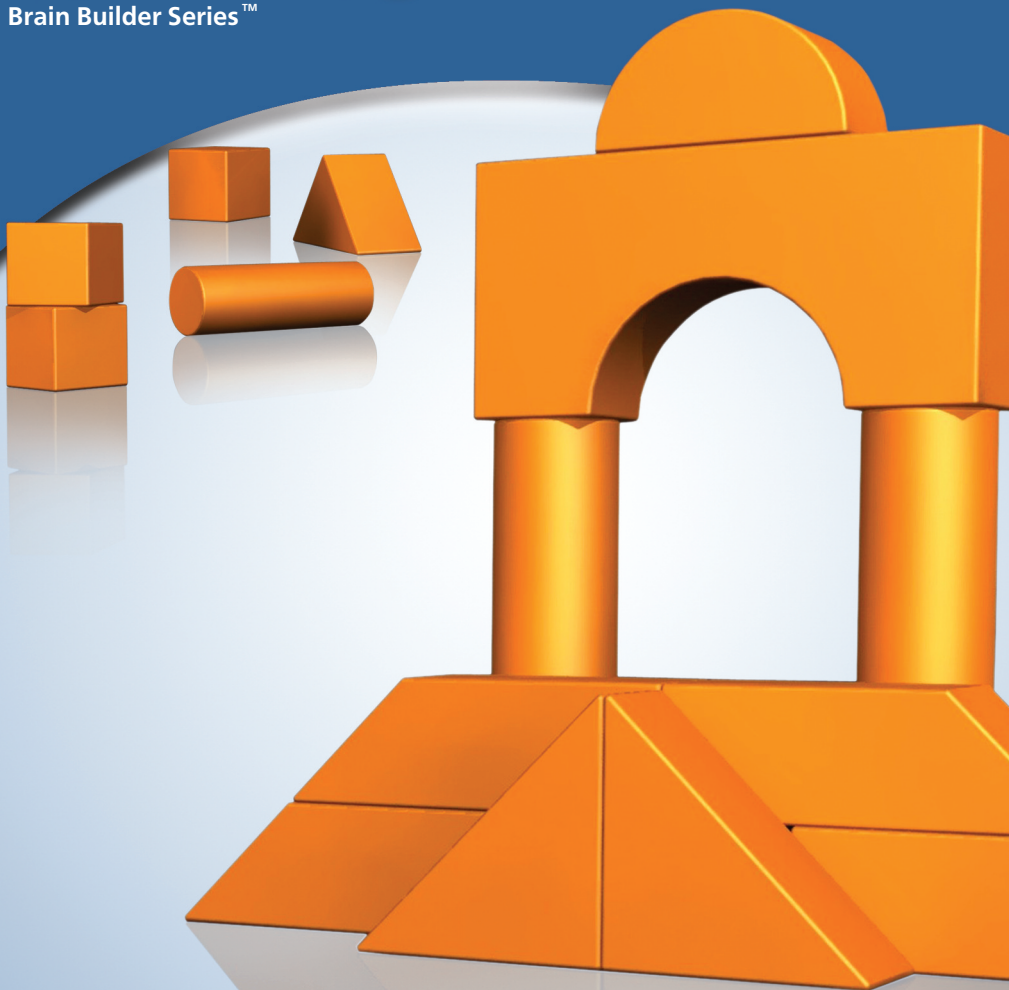
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Michel & Robert Lyons

CLIKO™

Brain Builder Series™



 **WARNING:**
CHOKING HAZARD – Small
parts. Not for children under 3 years.



FoxMind

FRANÇAIS • RÈGLES

CONTENU DE LA BOÎTE

• 18 blocs géométriques de formes variées :



• 1 livret comprenant les règles du jeu, 55 illustrations bidimensionnelles de structures tridimensionnelles à recréer. Les solutions sont à la fin du livret.

BUT DU JEU

Chaque figure est l'illustration d'une photo d'une structure. Au bas de chaque page sont indiqués le type et le nombre de blocs utilisés pour construire cette structure.

Les joueurs doivent reconstruire cette structure en plaçant judicieusement les blocs indiqués. Une fois la structure construite, ils doivent obtenir la même vue de face que celle indiquée sur la photo.

Le degré de difficulté s'élève progressivement de facile (jaune) à très difficile (rouge).

Deux illustrations de la même structure sont présentées dans la section mauve, une représentant une photo de la structure vue de face et l'autre vue du côté droit.

Dans la section rouge, une troisième illustration est donnée en plus des vues de face et du côté droit. Il s'agit de l'illustration d'une photo prise du dessus.

Une fois complétée, la structure érigée par le joueur doit être conforme aux contraintes imposées par la ou les illustrations.

Veuillez noter que ce jeu requiert une logique spatiale et visuelle avancée et est un défi important pour la plupart des adultes. La patience et la persévérance sont essentielles pour réussir ce jeu.

LES ILLUSTRATIONS

Il est important de noter que chaque ligne qui apparaît dans une illustration ne peut représenter qu'une seule des trois possibilités :

- Une ligne de bordure : Une ligne qui délimite exactement les bords d'une pièce
- Une ligne d'intersection : Une ligne créée par une pièce 'coupée' par une autre pièce placée devant elle.
- Une ligne de cassure : Une ligne qui dénote un changement d'angle sur une pièce donnée.

RECOMMANDATIONS

- 1. Perseverance.** CLIKO est un jeu de perception spatiale qui nécessite également une analyse logique assez poussée dans les sections les plus difficiles. Les obstacles peuvent sembler difficiles au début, mais, la persévérance aidant, les joueurs acquièrent finalement les habiletés requises pour résoudre ce genre de problèmes et ressentir le plaisir d'avoir surmonté des défis importants.
- 2. Avant d'aller voir les solutions.** Nous recommandons aux joueurs de regarder la structure de face (et de côté et de dessus dans les illustrations avancées) en fermant un œil. Le fait de fermer un œil permet de voir la structure en deux dimensions. Cette méthode permet souvent de remarquer des erreurs non perçues auparavant.

SOLUTIONS

Les solutions se trouvent à la fin du livre dans une section identifiée par . Il peut y avoir plus d'une solution à un problème. Toute construction qui reproduit le modèle illustré en utilisant exactement les pièces indiquées est une bonne solution.

FRANÇAIS • RÈGLES

Afin de faciliter la tâche des joueurs, les structures sont illustrées en utilisant une couleur différente pour chaque type de bloc. Le code couleur est le suivant :



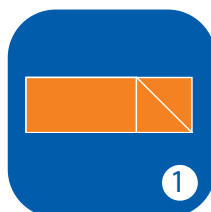
ÉTUDE DES PIÈCES

Les pièces sont illustrées en 2 dimensions. Suivant leur position dans la structure, elles peuvent apparaître de façon très différente de leur illustration en 3 dimensions. Il est donc important que les joueurs se familiarisent avec les représentations bidimensionnelles des blocs. Voici les plus courantes:

Vu en perspective							
Vu de devant							
Vu de derrière							
Vu de droite							
Vu de gauche							
Vu du dessous							
Vu du dessus							

EXEMPLES

- 1) **Illustration** : L'image qu'il faut reproduire lorsqu'on regarde la structure de face.
- 2) **Pièces à utiliser** : Le joueur prend les pièces qu'il doit obligatoirement utiliser pour construire la structure.
- 3) **Structure à monter** : Le joueur doit disposer les pièces de telle façon que l'image de la structure vue de face corresponde à l'image de l'illustration. En particulier, les lignes visibles et non-visibles doivent être respectées.
- 4) **Vérification** : (Structure vue de face) Le joueur vérifie que la structure qu'il a construite est identique à l'illustration lorsqu'elle est vue de face. Le meilleur moyen d'effectuer cette vérification est de regarder de face la structure construite tout en fermant un œil.



Note

Les illustrations contenues dans les livrets ont été vérifiées et testées à de nombreuses reprises. Chaque structure peut être construite comme illustrée avec les pièces indiquées. Toutefois, si une erreur ou une omission était trouvée après impression, elle serait rectifiée sur notre site www.FoxMind.com. Veuillez donc vous référer d'abord au site en cas de doute.