

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**

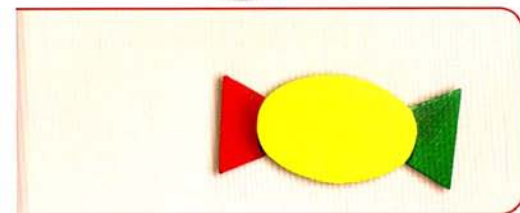
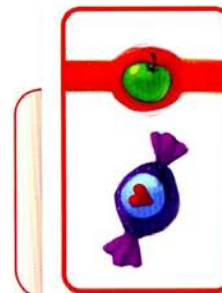
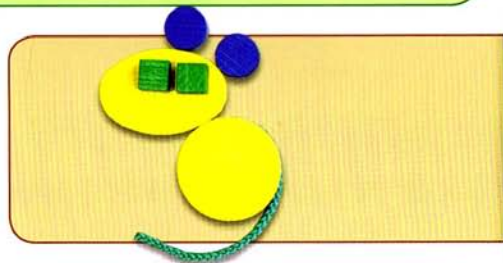
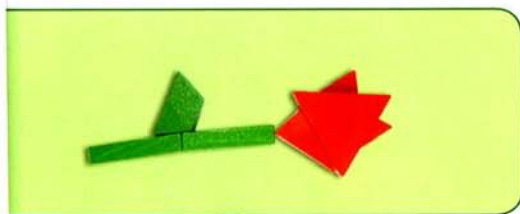
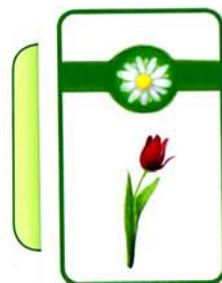
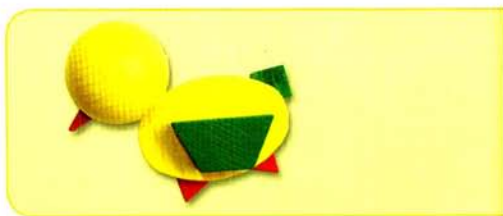
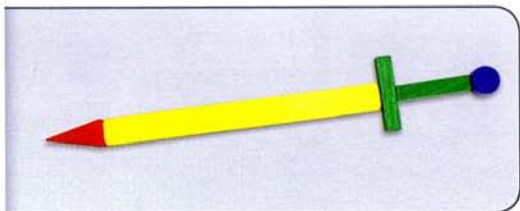
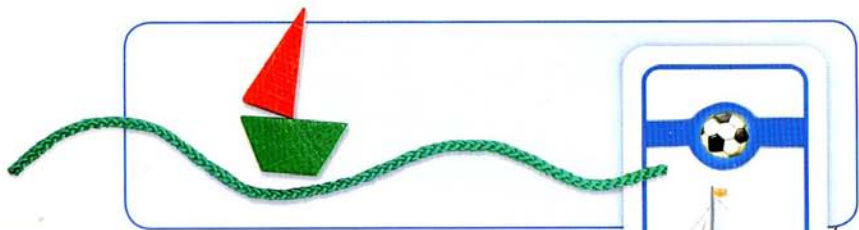
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





**Matériel:**

21 formes en bois
 240 cartes
 6 cartes d'aide
 12 cartes vierges pour créer vos propres dessins
 60 jetons (points de victoire)
 1 ficelle

But du jeu:

Faire deviner aux autres joueurs les éléments dessinés sur les cartes en utilisant des formes en bois et une ficelle.

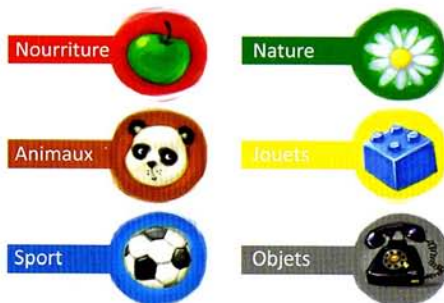
Préparation du jeu:

Disposer toutes les formes en bois et la ficelle sur la table. Former une pioche de cartes face cachée.

Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte et la regarde sans la montrer aux autres joueurs.

Il annonce à haute voix la catégorie à laquelle appartient sa carte. Il doit faire deviner aux autres ce qui est dessiné sur sa carte, à l'aide des formes en bois et de la ficelle (trouvez des exemples sur les premières pages de ce livret).

Categories:

X L'élément de la carte n'a pas été trouvé (dans un temps indiqué p.ex. 1 minute):

Si aucun des joueurs n'a trouvé la bonne réponse, personne ne reçoit de points de victoire et la carte est défaussée dans la boîte.

Les formes utilisées sont remises avec les autres et c'est maintenant le tour du joueur suivant (assis à gauche du joueur actif). Il pioche une nouvelle carte afin de faire deviner aux autres ce qu'elle représente.

Durant la partie, il est interdit de parler ou de mimer. Le joueur actif qui fait deviner sa carte aux autres joueurs peut changer la façon de représenter sa figure autant de fois qu'il le souhaite. Les autres joueurs peuvent donner autant de réponses qu'ils le veulent.

Fin du jeu:

Le premier joueur qui atteint 7 jetons (7 points de victoire) gagne la partie. En début de la partie, les joueurs peuvent également décider, d'un commun accord, de s'arrêter à 6 ou 8 points pour une partie plus courte ou plus longue.

S'il y a égalité entre les joueurs, la partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de points.

Variantes pour les joueurs expérimentés:**Tous ensemble:**

Tous les joueurs en même temps piochent les cartes, réalisent leur figure et essaient de deviner ce que représente la carte d'un autre joueur. Le système de comptage de points et le reste des règles sont les mêmes.

Expert:

On joue comme précédemment mais sans annoncer la catégorie de la carte. Si l'un des joueurs a trouvé la bonne réponse, il gagne **2 points de victoire** (il reçoit 2 jetons). Celui qui a réalisé la figure gagne également **2 points de victoire** (il reçoit aussi 2 jetons).

✓ L'élément de la carte a été trouvé:

Si l'un des joueurs a trouvé la bonne réponse, il gagne **1 point de victoire** (il reçoit 1 jeton).

La personne qui a réalisé la figure gagne aussi **1 point de victoire** (il reçoit 1 jeton).

Des formes géométriques en bois... pour développer votre créativité et votre imagination.

Age : de 7 à 99 ans
Nombre de joueurs : 3 à 6
Durée : 30 minutes



Matériel :

350 jetons, un sac destiné à recevoir ces jetons, un sac contenant 19 formes géométriques en bois et une cordelette

But du jeu :

Faire deviner aux autres joueurs les éléments dessinés sur des jetons en utilisant des formes en bois et une cordelette.

Préparation du jeu :

Disposer les 19 formes géométriques et la cordelette sur la table.

Chaque joueur pioche 1 jeton dans le sac ; après l'avoir regardé, il le pose face cachée devant lui sans le montrer aux autres joueurs.

Déroulement du jeu :

Attention : tout au long de la partie, il est interdit de mimer ou de parler.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence : il doit faire deviner aux autres joueurs ce qui est dessiné sur son jeton. La manche démarre.

Le joueur utilise les formes en bois et la cordelette afin de représenter l'élément dessiné sur son jeton. Les autres joueurs doivent deviner ce dont il s'agit.

(**A noter** : le joueur peut changer autant de fois qu'il le veut de façon de représenter sa figure ; les autres joueurs peuvent donner autant de réponses qu'ils le veulent).



• L'élément dessiné sur le jeton a été trouvé !! :

- Celui qui réalisait la figure, retourne le jeton deviné et le place face découverte devant lui : il a gagné un point..
- Le joueur qui a trouvé la bonne réponse retourne également son jeton et le place devant lui face découverte : il a lui aussi gagné un point.

Chacun des deux joueurs pioche un nouveau jeton, le regarde et le pose face cachée devant lui. Les formes géométriques utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner. Et ainsi de suite...

• L'élément dessiné sur le jeton n'a pas été trouvé :

Le jeton non trouvé est mis de côté dans la boîte et le joueur pioche une nouvelle carte dans le sac.

Les formes utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner. Et ainsi de suite...

NB :

- A son tour de jeu, un joueur pourra au choix : faire deviner son jeton ou l'échanger (il le remet dans le sac et en pioche 1 autre).
- Dans ce dernier cas, il ne fera pas deviner de jeton lors de ce tour.

Qui gagne ?

La partie n'est pas limitée dans le temps et les joueurs décident d'un commun accord de l'arrêter lorsqu'ils le désirent. Chacun compte alors les cartes découvertes qu'il a devant lui. Celui qui en a le plus grand nombre gagne.

Si il y a égalité entre deux joueurs, la partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de points.

Version plus facile

Afin de faciliter le jeu, nous proposons deux variantes à la règle précédente:

- A chaque tour de jeu, au lieu de ne prendre qu'une seule carte dans le sac, les joueurs piochent 3 cartes, choisissent celle qu'ils veulent faire deviner et remettent les deux autres cartes dans le sac.
- Pour orienter la recherche des autres joueurs, le joueur peut, avant d'utiliser les formes, énoncer à voix haute la catégorie de la carte qu'il doit faire deviner (objet de la maison, animal, jouet, personnage imaginaire, etc...)