

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 (Bourgogne du sud), 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 10 000 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





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Ziege mit Fliege



The Goat in the Bow tie · Biquette en goguette · Geit met een strikje
La cabra encorbatada · La capra con il farfallino

Biquette en goguette



Un subtil jeu de mémoire pour stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le niveau de difficulté.

Auteurs :

Christiane Hüpper, Miriam Koser,
Markus Nikisch

Conseil pédagogique :

Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk

Illustration :

Lars-Arne „Maura“ Kalusky

Illustration du pion-renard « Fex » :

Sonja Hansen

Durée de la partie :

env. 15 minutes

Bienvenue chez Biquette ! Elle porte toujours un drôle de noeud papillon et ses amis animaux sont plutôt bizarres ! Un requin rose en armure de chevalier fait du skate board, un caniche bleu en short en cuir bavarois tricote des socquettes et un lama vert en scaphandrier joue de la batterie. Vous ne me croyez pas ? Et bien faites une partie et vous verrez !

Contenu du jeu

1 Biquette (pion en bois), 4 cartes de catégories,
58 cartes illustrées, 12 cartes Fex

Idée

Il y a quatre catégories de cartes : couleurs, animaux, vêtements et activités. Avec ces cartes, les joueurs forment une phrase insolite et doivent la retenir. De nouvelles cartes sont retournées à tour de rôle et déposées. On obtient ainsi à chaque fois une nouvelle phrase amusante que le joueur dont c'est le tour doit annoncer. Si quelqu'un pense qu'une phrase n'a pas été annoncée correctement, il attrape vite Biquette. S'il avait raison, il récupère une carte illustrée en récompense. Celui qui aura le plus de cartes illustrées à la fin de la partie sera le gagnant de ce jeu de mémoire original.

Préparatifs

Posez Biquette au milieu de la table (bien accessible pour tous) et posez les quatre cartes de catégories dans l'ordre suivant : animal, couleur, vêtement et activité.

Animal – Couleur – Vêtement – Activité

Maintenant vous posez un jeu de cartes de départ. Parmi les cartes illustrées, choisissez une de chaque catégorie. La couleur du fond de la carte vous indique à quelle catégorie elle appartient. Formez avec ces cartes illustrées faces visibles une rangée que vous placez sous celle des cartes de catégories (celles-ci restant toujours visibles) et annoncez la phrase ainsi formée.

Exemple :



Vache



rose



kilt



tricote

La phrase correspondante pourrait être :

La vache rose en kilt tricote des socquettes



Souvenez-vous bien de cette phrase. Ensuite, vous retournez les cartes illustrées faces cachées. Mélangez les cartes illustrées restantes et empilez-les, faces cachées. Les cartes avec le pion renard Fex seront seulement utilisées pour les variantes Fex et sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire le plus vite « Chèvre chapardeuse et chatouilleuse chemine en chantant ! » commence la partie. Prends la carte posée en haut de la pile et regarde le motif qui y est représenté. Ensuite montre la carte aux autres et pose-la face cachée sur la carte illustrée déjà posée de la catégorie correspondante (couleur, animal, vêtement ou activité). La phrase est donc modifiée. Le mot correspondant à la nouvelle carte doit être inséré dans la phrase. Annonce la phrase tout haut.

Exemple :





La phrase était : Le castor bleu en chaussures à talons saute sur le trampoline.

Tim tire une nouvelle carte et la montre à tous les joueurs. Elle indique la pieuvre. Il pose la carte face cachée sur la pile de la catégorie « animal » et annonce la nouvelle phrase : « La pieuvre bleue en chaussures à talons saute sur le trampoline ».

C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer une nouvelle carte de la pile.

Attention :

Celui qui pense que la phrase annoncée n'est pas correcte attrape vite Biquette et la phrase est contrôlée. Retournez chacune des cartes posées en haut des quatre piles et vérifiez.

La phrase était-elle vraiment fausse ?

- Oui ?**

Le joueur qui a détecté la mauvaise phrase prend en récompense la carte posée en haut de la pile de cartes illustrées et la pose devant lui face cachée.

- **Non ?**

Maintenant, c'est le joueur soupçonné d'avoir annoncé une mauvaise phrase qui récupère la carte posée en haut de la pile de cartes illustrées.

Les quatre cartes illustrées sont ensuite de nouveau cachées et le pion est remis au milieu de la table. La partie se poursuit comme décrit plus haut.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte de la pile de cartes illustrées a été tirée. Si un joueur remet en cause la dernière carte, il sera récompensé par n'importe quelle carte illustrée du jeu posé. Le joueur qui possède le plus de cartes illustrées gagne la partie car il a le plus de mémoire.

Conseil :

Le jeu sera plus subtil si, en cas de doute, on ne retourne pas toutes les quatre cartes. Celui qui met une phrase en doute doit dire à quel endroit la phrase n'est pas correcte. On retourne seulement la carte correspondante et vérifie.



Effet Fex

Qu'est-ce qu'il est malicieux, ce Fex ! Avec ses tours, il essaye de tromper ta mémoire. Quelle était la couleur de l'animal au dernier tour ? Fais une fois le tour de la table à reculons avant d'annoncer ta phrase. Mais ce n'est pas tout : Fex demande aux autres joueurs d'être très bruyants afin de détourner ton attention. Mais si tu réussis à bien te concentrer, même Fex ne pourra pas te dérouter.

La variante avec les cartes Fex

Le renard Fex a plus d'un tour dans son sac pour embrouiller les joueurs et défier leur mémoire.

La variante est jouée avec les 12 cartes Fex supplémentaires en suivant les règles du jeu de base. Mélangez ces cartes aux cartes illustrées. A chaque fois qu'une carte Fex est tirée, il arrive quelque chose d'insolite.



Il y a six cartes Fex comme suit :

Cartes Fex couleur ou animal



Au lieu de la couleur/de l'animal de la carte posée en haut de la pile correspondante, vous devez maintenant insérer dans la phrase la couleur/l'animal de la carte posée juste en dessous. S'il y a uniquement une carte de couleur/d'animal de posée, cette carte Fex est de nouveau glissée entre les cartes de la pile de cartes illustrées.

Carte Fex d'embrouillement des couleurs ou des animaux



Les autres joueurs nomment chacun à leur tour n'importe quelle couleur/n'importe quel animal. Le joueur ne peut annoncer la phrase qu'après. Il doit donc bien se souvenir de la bonne carte et ne pas se laisser dérouter.



Carte Fex "course autour de la table"



Le joueur doit d'abord faire une fois le tour de la table à reculons et ensuite dire la phrase.

Carte Fex "nouvelle phrase"



Le joueur doit inventer une nouvelle phrase sur le modèle des autres phrases. Il ne doit nommer ni la couleur, ni l'animal, ni le vêtement ou l'activité du jeu de cartes illustrées qui vient juste d'être posé.

Conseil : Quand vous serez déjà bien rodés avec ce jeu, vous pourrez convenir d'annoncer uniquement des motifs qui doivent être présents dans le jeu.

Notes importantes sur les cartes Fex d'embrouillement :

- Seul le joueur qui a tiré la carte Fex joue de manière correspondante.
Le joueur suivant annonce la phrase « normale ».
- Les cartes Fex tirées sont remises dans la boîte une fois qu'elles ont été jouées.

La variante avec des « phrases à tiroirs »

La partie se joue comme dans le jeu de base, mais elle est encore plus subtile et les phrases sont encore plus longues. Au début de la partie, posez cinq cartes qui doivent former une phrase. La cinquième carte est posée entre la catégorie « couleur » et « vêtement ». Dans cette variante, on peut poser chaque carte illustrée à l'emplacement nouvellement créé. On peut donc choisir à chaque fois de poser la carte tirée dans sa catégorie ou dans le nouvel emplacement. Vous pouvez donc maintenant former les phrases les plus folles. La seule condition est que les cinq éléments des cartes illustrées soient compris dans l'ordre dans lequel ils sont posés.

Exemple :



Ta phrase pourrait être la suivante :

Le castor bleu demande au caniche de lui donner les chaussures à talons pour sauter sur le trampoline

Ou bien :

Le castor bleu et le caniche sautent en chaussures à talons sur le trampoline.

Fit fürs Lernen



Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany