

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



FR



Dès 6 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 4 planches, 18 cartes, 30 éléments à fixer sur 4 bandeaux



But du jeu : terminer la partie avec le moins d'éléments possible fixés sur son bandeau.



Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit une carte d'identité de Martien, la pose sur la table face visible devant soi. Il prend un bandeau qu'il met sur la tête.

Les cartes sont posées en pile faces cachées au centre de la table. Les 30 éléments sont disposés à côté.

Déroulement du jeu :

Chacun à leur tour les joueurs doivent se présenter et appeler un autre Martien en respectant mot pour mot « La phrase de présentation Zazaïenne ». S'ils se trompent sur un mot ou dans l'ordre de la phrase, les joueurs sont pénalisés et doivent accrocher un élément sur leur bandeau.

Phrase de présentation Zazaïenne :

Moi le Martien Zinzin de la planète Zaza n° A ; à « x » yeux, « y » oreille ou « z » nez, j'appelle le martien zinzin de la planète zaza n° B à « x » yeux, « y » oreille ou « z » nez !

Le joueur le plus jeune commence. Il tire une carte et la pose face visible à côté de la pile. Cette carte définit l'élément qui va être utilisé pour se présenter (œil, nez ou oreille).

Ex : C'est au martien n°2 de jouer; il tire une carte « oreille » et veut appeler le Martien n°4 : sa phrase de présentation Zazaïenne devra être **très exactement** :

«Moi le Martien Zinzin de la planète Zaza n° 2 à 1 oreille, j'appelle le martien zinzin de la planète Zaza n° 4 à 3 oreilles».



Chaque mot doit être dit dans le bon ordre. Le nombre d'oreilles varie en fonction des martiens. Il ne doit pas se tromper en comptant les siennes et celles du martien qu'il appelle. S'il ne commet pas d'erreur, c'est au martien qui a été appelé de jouer. Il tire à son tour une carte qui définit un nouvel élément à utiliser pour ce nouveau tour de jeu. Et ainsi de suite. S'il se trompe dans l'énoncé de sa phrase, le joueur doit prendre l'élément défini par la carte tirée et l'accrocher sur son bandeau. Lors des prochaines présentations cet élément devra être comptabilisé.

Ex : le martien n°2 retourne une carte «œil». Il veut appeler le martien n°4. La phrase de présentation Zazaïenne doit être très exactement :

« Moi le Martien Zinzin de la planète Zaza n° 2 à 5 yeux (4 sur la carte d'identité + 1 sur le bandeau), j'appelle le martien zinzin de la planète Zaza n°4 à 5 yeux (3 sur la carte + 2 sur le bandeau) »



La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a 5 éléments ajoutés sur son bandeau. Le gagnant est celui qui en a le moins.

DJECO