

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



CACHE IMAGE®

2 à 4 joueurs
Age 4 ans et plus

BUT DU JEU

Reconnaitre le plus grand nombre d'images. A chaque image reconnue, le joueur marque 1 point. La partie s'achève dès qu'un joueur atteint 5 points. Il est possible de réduire le temps de jeu en réduisant le nombre de points (par exemple 3)

PREPARATION

On place le CACHE IMAGE au centre de la table de jeu, et chaque joueur prend un pion de couleur. Le tableau est posé face visible. Chaque joueur jette le dé à tour de rôle. Celui qui a le plus petit chiffre sera désigné arbitre de la partie. En cas d'égalité, les joueurs relancent le dé. L'arbitre tire au hasard une image qu'il glisse dans la fente du CACHE IMAGE (face visible vers les volets du CACHE IMAGE) sans que les autres joueurs ne puissent la voir.

MARCHE DU JEU

Le premier joueur (le plus jeune puis celui situé à sa gauche) lance le dé. Il peut alors ouvrir la fenêtre du CACHE IMAGE portant le même numéro que le dé, regarder la partie de l'image dévoilée et refermer le volet sans que les autres joueurs ne puissent voir. Au

tour du joueur suivant de jouer. Après plusieurs tours (au moins 1), si un joueur pense avoir reconnu l'image cachée, il pose son pion sur l'image du tableau correspondante. Les autres joueurs font de même sans avoir à jeter le dé. L'arbitre retire l'image du CACHE IMAGE et la montre aux joueurs. Tous ceux qui ont mis leur pion sur la bonne image marquent 1 point. .

Un nouvel arbitre est désigné avec le lancer de dé.....et la partie continue ... Le gagnant est le joueur qui atteint en premier le nombre de points défini au début de la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs sont déclarés vainqueurs ...

COMPOSITION

- 1 support CACHE IMAGE
- 4 pions de couleurs différentes
- 12 Images
- 1 tableau portant les 12 images
- 1 dé multi faces