

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 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





écho tub'

RÈGLE DU JEU

UN JEU DE MÉMOIRE

Faites jouer votre mémoire et votre imagination en accordant les paires et en retrouvant le contenu.

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.

www.akto.fr

CONTENU

LE JEU ECHO TUB' CONTIENT :

- un plateau de jeu
- 16 tubes identiques, fermés d'un côté et disposant de l'autre d'un système d'ouverture : une pièce originale AKTO issue du réemploi ou du recyclage (*comportant un douille et un bouchon 38 mm utilisés pour les jus de fruits et diverses boissons non carbonatées*)
- 20 feuilles de marques (pour imprimer des feuilles de marques supplémentaires : rendez vous sur le site www.akto.fr)
- cette règle.

Les couleurs, les formes et les matières des éléments composant les jeux Akto, ainsi que leurs boîtes, peuvent varier. Les photos présentées sur les divers supports visuels proposés par Akto (boîtes de jeu, site, autres supports...) sont non contractuelles.

Le jeu Echo Tub' ne contient pas d'objets à découvrir. Ceux-ci sont sélectionnés par les joueurs dans leur propre environnement. Si les joueurs sont des enfants, les adultes les encadrant veilleront à ce qu'ils n'utilisent pour ce jeu que les seuls objets auxquels l'accès leur est habituellement autorisé.

Plusieurs composants du jeu sont en carton, il est déconseillé de les utiliser à l'extérieur, surtout quand il pleut, ou avec des liquides.

BUT DU JEU

Echo Tub' est un jeu de mémoire somesthésique (cf encadré). Le but du jeu est de retrouver les 8 paires qui ont été dispersées sur les 16 cases du damier, puis d'identifier leur contenu en s'aidant de la feuille de marque où sont listés les 8 objets à deviner.

Les joueurs choisissent tour à tour 2 tubes et les manipulent sans jamais les ouvrir. La reconnaissance du contenu des tubes s'opère en sous pesant les tubes, en écoutant les sons émis et en captant les vibrations transmises en agitant doucement les tubes.

NOMBRE DE JOUEURS

- De 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans.
- Si le nombre de joueurs est limité à 2, le contenu des tubes à découvrir devra être préparé par une tierce personne.

DURÉE

- Phase de préparation – au choix : **temps libre ou temps limité (15 mn)**
- Durée d'une manche : **environ 15 mn**
- Préparation entre chaque manche : **3 mn**
- Durée d'une partie : **en fonction du nombre de manches déterminé par le nombre de joueurs**

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prépare à l'avance, et à l'abri du regard des autres joueurs, les objets à découvrir qu'il insérera dans les 8 paires de tubes. Le premier meneur de jeu (le plus jeune par exemple) insère directement les objets dans les tubes ; les autres mettent de côté les objets qui seront mis dans les tubes lors des manches suivantes.

Chaque joueur doit compléter le nom des 8 objets qu'il propose aux autres joueurs de découvrir sur les feuilles de marque (en respectant, par commodité, le même ordre pour toutes les feuilles de marque)

QUELQUES RÉGLES À RESPECTER POUR CHOISIR LES OBJETS

- Les objets doivent être choisis deux à deux et être parfaitement **IDENTIQUES**,
- Les objets doivent être à priori **CONNUS** des autres joueurs,
- Les objets doivent avoir une taille inférieure à celle des tubes afin d'être mobiles à l'intérieur.
- Si l'un des objets choisis est fongible, tels le riz, le sable ou les pâtes, les quantités sélectionnées devront être pesées pour être strictement égales (*balance non fournie dans le jeu Echo Tub*),
- Lorsque l'objet choisi est un **ALIMENT** celui-ci sera utilisé sec et cru (riz, pâtes, légumes secs); à la fin du jeu les aliments, s'ils n'ont pas été souillés lors du jeu, seront mis de côté pour être utilisés ultérieurement ; les produits frais, liquides, ou périssables sont exclus du jeu,
- Il est possible de **SÉLECTIONNER 2 FOIS LE MÊME PRODUIT** pour deux paires différentes mais à condition que leurs nombres ou leurs poids soient suffisamment distinctifs : par exemple 1 bille dans chaque tube de la première paire et 3 ou 4 billes dans chaque tube de la seconde paire, ou 15 gr de riz dans chaque tube de la première paire et 50 gr dans chaque tube de la seconde paire,
- Deux joueurs peuvent décider, sans le savoir, de prendre les mêmes objets.
- Les objets doivent être suffisamment **SOLIDES** pour ne pas casser à l'intérieur des tubes lorsqu'ils seront manipulés par les joueurs,
- **Les liquides, les objets fragiles sont proscrits, ainsi que les matières salissantes ; les matières dangereuses, les objets coupants, les objets dangereux, habituellement mis hors de portée des enfants resteront en dehors du périmètre des objets sélectionnables lors de la préparation du jeu.**

LA PARTIE COMMENCE

- Le meneur de jeu positionne les 16 tubes au hasard sur le plateau.
- Le premier joueur choisit deux tubes et dispose de quelques secondes pour manipuler et secouer doucement les tubes afin de deviner ce qu'ils contiennent. Les autres joueurs peuvent également obtenir des informations en écoutant simplement les sons émis lors de cette manipulation. Le joueur remet ensuite les deux tubes à leur place et chaque joueur peut alors noter sur sa feuille de marque les indices qu'il a relevés.
- Le second joueur procède ensuite de la même façon, et ainsi de suite.

LA 1^{ère} MANCHE SE TERMINE

Lorsqu'un joueur indique qu'il a trouvé toutes les paires, le tour entamé est poursuivi afin que chaque joueur ait manipulé les tubes le même nombre de fois. Chacun porte alors dans la colonne "Réponses" les paires qu'il pense avoir reconnues (ex. A2/B3, C4/D1, etc.) en face des lignes correspondant à ses choix.

En ouvrant les tubes (mais en les laissant en place sur le damier afin d'éviter les litiges) le nombre de points gagnés par joueur est calculé de la façon suivante :

- **1 point** pour chaque paire trouvée,
- **2 points** pour chaque paire correctement rapprochée de la liste.

Le gagnant de la manche est le joueur qui a le plus de points. Il est possible de gagner jusqu'à 24 points par manche. Si les 2 premiers joueurs sont ex-æquo aucun ne gagne la manche mais chacun conserve ses points.

LA PARTIE CONTINUE

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs. Le joueur suivant (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) insère les objets à découvrir dans les tubes sans les montrer et devient à son tour le meneur de jeu. Et ainsi de suite.

LA PARTIE SE TERMINE

Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de manches. S'il y a égalité entre deux joueurs, ils sont départagés en additionnant le nombre de points de toutes les manches jouées y compris celles où il y a eu des ex-æquo.

Dans l'hypothèse où deux joueurs gagnent le même nombre de manches en obtenant exactement le même nombre de points ils pourront se départager en jouant au jeu BONUS Tub'

BONUS TUB'

Bonus Tub' est un jeu de sériation. Il nécessite qu'un joueur tiers mette dans une première série de 6 tubes des quantités croissantes (à l'aide d'une balance – non fournie dans le jeu Echo Tub') par exemple de riz : 10 gr, 20gr, 30 gr, 40 gr, 50 gr et 60 gr. Une seconde série de 6 tubes sera préparée de façon similaire mais en prenant un autre matériel pour éviter toute confusion ; des lentilles par exemple, ou du sable. Pour se départager, les 2 joueurs ex-æquo doivent aligner en moins de 2 mn les tubes dans un ordre croissant. Le joueur qui a gagné est celui qui a le plus grand nombre de tubes à leur place (si les tubes 30 et 40 gr ont été inversés, aucun des deux ne rapportent de points).

VARIANTES DU JEU

Jeu en équipes, tournoi, tournoi par élimination ... rendez-vous sur www.akto.fr pour découvrir plein d'autres façons de jouer à ECHO TUB'.

MÉMOIRE SOMESTHÉSIQUE

- Le système somesthésique ou système sensoriel somatique, du grec «sôma», corps et «aïsthêsis», sensibilité, regroupe les mécanismes nerveux chargés de recueillir les sensations somatiques (les sensations du corps).
- C'est le sens qui nous renseigne 1) sur l'état de notre corps et 2) sur notre environnement par l'intermédiaire de notre corps.
- La somesthésie fait partie intégrante des différentes modalités sensorielles de perception au même titre que l'audition, la vision, la gustation, l'olfaction, l'équilibration
- Source : <http://medapod.univ-rennes1.fr>
(cf. références complètes sur le site www.akto.fr)



30 OBJETS DE LA VIE COURANTE - ECHO TUB' COMPATIBLES

À TITRE INDICATIF, VOICI UN EXTRAIT DE LA LISTE DES
OBJETS QUI PEUVENT ÊTRE UTILISÉS :

DANS LA CHAMBRE

- Billes
- Cartouches d'encre
- Trombones
- Jetons
- Dés
- Perles
- Briques de jeu

DANS LA CUISINE

- Riz
- Pâtes
- Grains de poivre
- Bonbons
- Sucettes
- Cure dents
- Sucres en morceaux
- Cuillères à moka
- Bouchons en plastique
- Bouchons en liège

DANS LE JARDIN

- Cailloux, gravier, galets
- Aiguilles de pin
- Sable
- Brindilles
- Noisettes

DANS LA SALLE DE BAIN

- Cotons tige
- Boules de bain
- Épingles à cheveux

AILLEURS

- Dés à coudre
- Boutons
- Piles
- Pièces de 1 cent
- Pièces de 5 cents

D'AUTRES OBJETS PEUVENT ÊTRE UTILISÉS !

À découvrir sur www.akto.fr la liste intégrale mise à jour des idées
communiquées par les joueurs.



- Akto – une marque déposée
par la Financière de Saxe
- 2 bis rue Tête d'Or 69006 Lyon
- Sarl au capital de 75 000 €
- RCS de Lyon 448 165 506

www.akto.fr