

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





Contenu :

- 6 Roues à fenêtres
- 100 Cartes de jeu représentant des images
- Règles illustrées



BUT DU JEU

Soyez le plus rapide à faire tourner la roue pour rechercher dans ses fenêtres les images demandées par les cartes.

Chaque image retrouvée, chaque carte gagnée vous rapprochera de la victoire.



MISE EN PLACE

Avant toute chose, les joueurs décident ensemble à quel niveau de jeu ils veulent jouer.

Il y a trois niveaux :

NIVEAU I : on ne joue qu'avec les cartes vertes.

NIVEAU II : on ne joue qu'avec les cartes rouges.

NIVEAU III : on joue avec les cartes vertes et rouges (moitié/moitié).



Chaque joueur prend une roue à fenêtres.

Choisissez 18 cartes, correspondant au niveau de jeu, mélangez-les et placez-les en pile au milieu des joueurs.



LES JEUX



JEU 1 : L'ORIGINAL

NIVEAU I

(Joué avec les cartes vertes et le côté vert de la roue à fenêtres)

1. Retournez la première carte de la pile et regardez l'image.

2. Soyez le plus rapide à retrouver cette image dans une des fenêtres de la roue.

3. Le premier joueur qui trouve l'image gagne la carte retournée !

4. Retournez une nouvelle carte et continuez la partie.

5. Quand la pile est terminée, le joueur avec **le plus** de cartes gagne la partie.



NIVEAU II

(Joué avec les cartes rouges et le côté rouge de la roue à fenêtres)

1. Retournez la première carte de la pile et regardez la paire d'images.

2. Soyez le plus rapide à retrouver ces images dans n'importe lesquelles des fenêtres de la roue.

Attention : La paire peut être trouvée dans la même fenêtre ou dans deux fenêtres différentes !

3. Le premier joueur qui trouve la paire d'images gagne la carte retournée !

4. Retournez une nouvelle carte et continuez la partie.

5. Quand la pile est terminée, le joueur avec **le plus** de cartes gagne la partie.



NIVEAU III

(Joué avec les cartes vertes et rouges et les deux côtés de la roue à fenêtres)

Le Niveau 3 se joue comme une combinaison du niveau 1 et du niveau 2. Le jeu change dépendamment de la couleur de la carte en jeu.

Quand une carte verte est en jeu, utilisez le côté vert de la roue pour rechercher l'image demandée.
Quand une carte rouge est en jeu, utilisez le côté rouge de la roue pour rechercher la paire d'images demandées.



VARIANTES DE JEU



JEU 2 - LE MOINS, LE MIEUX

1. Cette variante est jouée avec une pile de 18 cartes et à n'importe lequel des 3 niveaux expliqués pour le Jeu 1.
2. Faites la course pour retrouver l'image ou la paire d'images demandées par la carte retournée.
3. Le dernier joueur qui trouve la solution reçoit la carte retournée.
4. Quand la pile est terminée, le joueur avec le moins de cartes gagne la partie.

JEU 3 - JE VOIS, TU CHERCHES (DE 3 À 6 JOUEURS)

1. Cette variante peut être jouée soit avec le côté vert soit avec le côté rouge de la roue à fenêtres.

2. À tour de rôle, un joueur représente le leader. Il va choisir une image apparaissant dans une des fenêtres. Il va décrire l'image sans la nommer. Le leader peut donner plus de détails si les autres joueurs ont du mal à trouver l'image qui est décrite.

Exemple:



3. Soyez le plus rapide à trouver une image décrite dans n'importe laquelle des 3 fenêtres de la roue.
4. Le premier joueur qui trouve une solution gagne une carte qui compte pour un point et devient le leader pour le tour suivant.
5. Le premier joueur qui totalise 5 points gagne la partie.

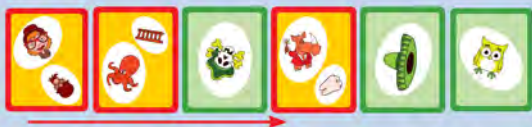


JEU 4 - EN LIGNE

1. Cette variante est jouée avec une pile de 18 cartes et à n'importe lequel des 3 niveaux expliqués pour le Jeu 1.



2. 6 cartes de la pile sont alignées au milieu de la table.



3. Soyez le plus rapide à retrouver l'image ou la paire d'images demandées par ces cartes. Les joueurs commencent toujours par la carte située la plus à gauche dans l'alignement.

4. Dès qu'un joueur trouve l'image ou la paire d'images demandées, il gagne la carte, et jeu passe immédiatement à la carte suivante.

5. Quand les 6 premières cartes ont été gagnées, l'alignement est reconstitué avec 6 nouvelles cartes de la pile.

6. Quand la pile est terminée, le joueur avec le plus de cartes gagne la partie.



3. Soyez le plus rapide à trouver une image qui commence par la même lettre dans n'importe laquelle des 3 fenêtres de la roue. Cela ne doit pas être nécessairement la même image que celle choisie par le leader.

4. Le premier joueur qui trouve une solution gagne une carte qui compte pour un point et devient le leader pour le tour suivant.

5. Le premier joueur qui totalise 5 points gagne la partie.



JEU 6 - CHOSE RIME AVEC ROSE (DE 3 À 6 JOUEURS)

1. Cette variante peut être jouée soit avec le côté vert ou le côté rouge de la roue à fenêtres.

2. A tour de rôle, un joueur représente le leader. Il va choisir une image apparaissant dans une des fenêtres et donner un mot qui rime avec cette image.

Exemple:



JE VOIS UNE ICÔNE
QUI RIME AVEC
"MAISON"



JE VOIS UNE ICÔNE
QUI RIME AVEC
"TÊTARD"

3. Soyez le plus rapide à trouver une image qui rime dans n'importe laquelle des 3 fenêtres de la roue. Cela ne doit pas être nécessairement la même image que celle choisie par le leader.

4. Le premier joueur qui trouve une solution gagne une carte qui compte pour un point et devient le leader pour le tour suivant.

5. Le premier joueur qui totalise 5 points gagne la partie.

JEU 5 - LA PREMIÈRE LETTRE EST... (DE 3 À 6 JOUEURS)

1. Cette variante peut être jouée soit avec le côté vert soit avec le côté rouge de la roue à fenêtres.

2. A tour de rôle, un joueur représente le leader. Il va choisir une image apparaissant dans une des fenêtres et donner la première lettre du mot correspondant.

Exemple:



JE VOIS QUELQUE
CHOSE COMMENÇANT
PAR LA LETTRE "P"



JE VOIS QUELQUE
CHOSE COMMENÇANT
PAR LA LETTRE "V"