

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



EN, DE, ES, FR, DK, IT, HU, PL, RO, CZ



Hide and Seek in the TOWN

Versteckspiel in der Stadt
Escondite en la ciudad
Cache-cache en ville
Gemmeleg i byen
Nascondino in città
bújócska a városban
Zabawa w chowanego
De-a v-ați ascunselea în oraș
Na Schovku ve Městě



www.marbushka.com

Cache-Cache en ville

FR

Monsieur Dupont se promène tous les soirs avec ses chiens Rocky et Chipie. Pendant qu'il joue avec les chiens, la balle de Chipie tombe loin dans le parc. La petite Chipie, en essayant de la trouver, se perd au milieu des buissons. Quand elle se rend compte qu'elle ne voit ni son maître ni son frère, elle commence tout de suite à les chercher. Entretemps, Rocky commence lui aussi à chercher sa sœur. Quel chien sera le premier à trouver l'autre?

Pour 2 joueurs, à partir de 5 ans
Durée du jeu: environ 15 minutes

Préparatifs: mettez le panneau de séparation entre les joueurs, puis placez des plateaux de même niveau de difficulté devant vous, de manière à ce que la porte de la ville soit en face de l'image de la ville se trouvant sur le panneau de séparation. Choisissez votre chien et placez-le sur un pavé. L'autre joueur ne doit pas voir où est votre chien. Les chiens ne peuvent pas se trouver sur des cases où il y a déjà quelque chose.

Comment jouer: le plus jeune des joueurs commence. Il lance les deux dés en même temps. Le dé rose indique le nombre de questions qu'il peut poser, le dé noir montre de combien il peut avancer (le chien ne peut pas se déplacer en diagonale et ne peut pas marcher sur des cases où il y a quelque chose). Après avoir lancé les dés, tu poses des questions à l'autre joueur: Quel objet vois-tu en face de toi, si tu regardes vers...

- la ville?
- le parc?
- la route?
- la rivière?

Tu peux poser autant de questions que le dé rose indique

Par exemple: Rocky a lancé 2 avec le dé rose et 3 avec le noir.

Comme le dé rose indique le nombre des questions à poser, il demande:

- Que vois-tu, Chipie, quand tu regardes vers la ville?
- Je vois une feuille.
- Que vois-tu en regardant vers la rivière?
- Un buisson.

En se basant sur les réponses, Rocky peut deviner que Chipie se trouve sur la case trois de la troisième ligne. Selon le dé noir, il peut avancer de trois cases, et il doit essayer de se rapprocher le plus possible de Chipie, ou si possible il doit arriver sur la même case. S'il n'y arrive pas, c'est à l'autre joueur de lancer les dés. Il pose ensuite ses questions et se déplace sur le plateau. Si le joueur ne voit pas d'objet devant lui sur le chemin, il voit la ville, le parc, la rivière ou la route plus loin.

Fin du jeu: quand tu penses que ton chien se trouve sur la même case que l'autre, tu annonces la colonne et la case où vous vous trouvez. (Par exemple: Je suis dans la troisième colonne de la deuxième ligne. Je t'ai trouvé?) Si l'autre chien y est aussi, tu as gagné. Si non, continuez à chercher!

Contenu du jeu: 2 plateau identiques (de deux faces avec deux niveaux de difficulté), 1 panneau de séparation, 2 chiens (Rocky et Chipie), 1 dé rose et 1 dé noir, 1 sachet en textile