

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





Un jeu de Shingo Fujita, Motoyuki Ohkiet, Hiromi Oikawa,
Graphismes de Laura Michaud et Shintaro Ono

★ imagine ★

De 3 à 8 joueurs - À partir de 12 ans



★ MATÉRIEL

- 60 **cartes transparentes**
- 65 **cartes Énigmes**
- 35 **jetons** (25 jetons 1 point, 10 jetons 3 points)
- 1 règle de jeu



★ BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de points en devinant et faisant deviner des énigmes à l'aide des **cartes transparentes**.

★ PRÉPARATION

- Placez toutes les **cartes transparentes** sur la table de jeu, en formant un large cercle.
- Placez les **jetons** sur la table.
- Mélangez et empilez les **cartes Énigmes**.



★ LE JEU

Le joueur le plus créatif commence (si vous hésitez, le plus jeune commence). À son tour, le joueur va faire deviner aux autres une énigme. Pour cela, le joueur :

1 **Pioche une carte Énigmes.** Un autre joueur au hasard lui annonce un chiffre entre 1 et 8, qui lui indique l'énigme à faire deviner sur sa carte.

- S'il ne connaît pas cette énigme, il peut prendre la suivante ou la précédente sur la carte (pour la ligne 1, il peut choisir entre le 8 et le 2, pour la ligne 8, entre le 7 et le 1).

Note : pour les plus jeunes, le choix peut se faire sur toute la carte.



2 **Annonce à voix haute l'indice de l'énigme,** indiqué par le symbole 📍.

3 **Fait deviner son énigme** en plaçant **toutes les cartes transparentes** de son choix dans l'aire de jeu. Il peut les **disposer**, les **assembler**, les **superposer** et même les faire **bouger** comme il le souhaite pour mettre les joueurs sur la voie.

Tout est possible avec les cartes transparentes et tous les moyens sont bons pour se faire comprendre ! (voir exemples pages suivantes)

⊘ **Mais il ne peut pas :** _____

- parler ni faire des bruitages
- représenter une lettre ou un chiffre
- mimer avec ses doigts (mais il est autorisé à masquer une partie d'une carte avec ses doigts)

Les autres joueurs peuvent faire **toutes les propositions qu'ils souhaitent**, dès le placement de la première carte. Le premier joueur qui devine l'énigme et le joueur ayant placé les cartes gagnent 1 point chacun : ils prennent un **jeton 1** devant eux.

- Si plusieurs joueurs donnent la bonne réponse **exactement** en même temps, chacun gagne 1 point.

POUR FAIRE DEVINER L'ÉNIGME :

Utilisez **TOUTES LES CARTES** que vous voulez et de **TOUTES LES FAÇONS** que vous voulez !



Vous pouvez
ASSEMBLER



Un chapeau !

Vous pouvez **CACHER**
des parties avec les doigts !

Vous pouvez
SUPERPOSER



Chapeau aussi !



Hop ! Une danseuse !



Vous pouvez aussi
ANIMER



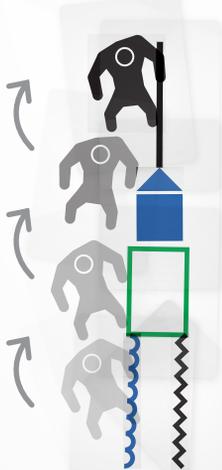
Sauter !

Et vous pouvez surtout
faire tout cela **EN MÊME TEMPS** !



un avion qui
tourne...

Un personnage qui
grimpe sur un building...



King Kong !

🕒 Il n'y a pas de temps limite. Si après un temps laissé à l'appréciation des joueurs, personne ne trouve l'énigme, le tour de jeu prend fin et personne ne gagne de point.

Tour suivant

Les **cartes transparentes** utilisées sont remises dans le cercle. Puis c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire, de faire deviner une nouvelle énigme.

★ FIN DU JEU

La partie prend fin quand chaque joueur a fait deviner 2 énigmes. Le joueur qui cumule le plus de points est le grand vainqueur. En cas d'égalité, vous êtes obligés de refaire une partie !



👉 VARIANTE « ENCORE PLUS D'IMAGINATION »

Après plusieurs parties, vous pouvez faire deviner une énigme de votre création au lieu de tirer une carte. À votre tour, annoncez un indice correspondant (film, personnage, objet...) et à vous de jouer !

Vous pouvez ainsi personnaliser vos énigmes avec vos passions communes entre joueurs (films d'art & essai, titres de BD, jeux vidéos...) ou des propositions plus personnelles, comme « le doudou de Chloé », votre lieu de vacances...

Attention à bien choisir quelque chose de connu par tous les joueurs !

⊘ On peut TOUT faire avec les cartes transparentes, mais...

- On ne peut pas **parler, bruite, chanter, ...**
- On ne peut pas **mimer** avec les mains, uniquement avec les cartes !
- Pour rester dans l'imaginaire, on ne peut pas **faire de lettres ou chiffres** avec les cartes ;)

✌️ **OUI, OUI, on peut :**

- Utiliser **AUTANT DE CARTES** que l'on veut,
- **Assembler, superposer, combiner,** et **BOUGER** les cartes,
- **Cacher** des parties de cartes avec ses doigts,
- Faire des **animations « en 3D »** des cartes en les décollant de la table, mais attention à ne pas déraper en mimant avec les doigts !

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
📍 /jeux.cocktailgames

