

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**

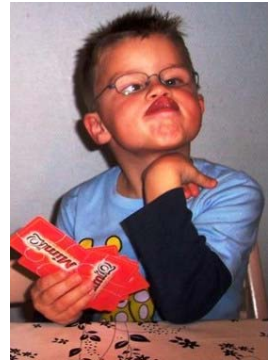
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





*Un jeu de Freddy Andersen et Kristian Dreino
Traduction par François Haffner*

Dans ce jeu, vous utilisez des grimaces au lieu de parler, pour demander des cartes et pour répondre aux demandes. Lorsque vous n'avez pas la carte demandée, vous tirez simplement la langue.

Contenu

33 cartes, soit 11 familles de trois grimaces identiques

But du jeu

Le joueur qui a remporté le plus de familles quand toutes les cartes ont été utilisées est le vainqueur.

Préparation

Mélangez les cartes et distribuez-en trois à chaque joueur. Le reste des cartes forme une pioche face cachée.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur (Anatole) regarde ses cartes. Anatole interroge un adversaire (Béatrice) pour lui demander s'il a dans sa main une carte identique à une qu'il a lui-même en main. Pour cela, il fait la grimace indiquée sur la carte, par exemple « langue vers le nez ». Si Béatrice possède une ou deux cartes avec cette grimace, elle doit les donner. Sinon, elle tire la langue pour signifier qu'elle n'en a pas. Si Anatole a trouvé une ou deux cartes, il rejoue, sinon, il pioche une carte, s'il en reste à la pioche, et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si au début de son tour, un joueur n'a pas de carte en main, il commence par en piocher une puis joue normalement. S'il n'y a plus de pioche, il en prend une à un adversaire de son choix.

Famille

Une famille est constituée de trois cartes identiques. Quand un joueur possède une famille en main, il la montre et la pose devant lui sur la table. Elle est définitivement acquise. Quand toutes les familles ont été gagnées, la partie est terminée.