

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

38 cartes :

34 cartes mission. Chaque carte est unique et représente un des agents de la Tasty Squad dans une mission aux caractéristiques spécifiques : lieu, temps, accessoires, éléments de décor...

2 cartes de règles du jeu et de présentation des personnages.

BUT DU JEU

Être le premier à découvrir la carte mission choisie par l'adversaire.

(Se joue à 2 joueurs)

MISE EN PLACE

- Les 2 joueurs s'installent l'un à côté de l'autre.
- Les joueurs distribuent les cartes mission.

Chaque joueur doit avoir 17 cartes.

Chacun installe ses cartes face visible devant lui.

JOUER !

- Chaque joueur commence par choisir une carte mentalement, sans la toucher, dans le jeu de son adversaire. Ne pas dévoiler la carte choisie.
- Le plus jeune des 2 joueurs commence la partie, il posera la première question. Ensuite chaque joueur pose à tour de rôle une question pour deviner la carte de son adversaire.
- Attention, chaque question doit permettre de répondre par oui ou par non. Exemple : -Est-ce que l'agent se trouve à la plage ?- Si la réponse est oui, le joueur retourne toutes les cartes où l'agent secret n'est pas à la plage. Autres exemples : -Est-ce que l'agent porte des lunettes ?-, -Est-ce qu'il neige ?-, etc.
- Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la carte de son adversaire, il doit attendre que ce soit son tour avant de dévoiler sa réponse.

COMMENT GAGNER ?

- Si le joueur trouve la carte mission choisie par son adversaire, il gagne la partie.
- Si la carte n'est pas la bonne, il perd automatiquement la partie.
- Pour recommencer une nouvelle partie, mélanger les cartes et les distribuer à nouveau.
- Le gagnant de la partie précédente aura le droit de poser la première question.

LA TASTY SQUAD



AGENT TWIST
L'intrépide



AGENT COBETT
La rusée



AGENT TENDY
L'irrésistible



AGENT ZING
L'expérimenté



AGENT DEEP'S
Le petit compagnon
glouton



LA BUCKETMOBILE
Le super bolide
qui se transforme