

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Oui-Oui [®] OÙ TE CACHES-TU ?

Un amusant jeu de mémorisation
avec Oui-Oui et ses amis.

Pour **2 à 4** joueurs à partir de **4** ans.

Contenu : 24 cartes, 5 caches de couleur, 1 dé Couleurs

Auteur : Heinz Meister

But du jeu

Il s'agit de gagner le maximum de cartes.

Préparation

Avant la première partie, détachez les images des planches prédécoupées. Étalez-les ensuite sur la table, face visible. Le plus âgé d'entre vous place alors les 5 caches sur 5 cartes de son choix ; chacune de ces cartes doit être entièrement recouverte. À chaque fois, il doit annoncer à voix haute quel cache recouvre quelle carte. Par exemple : « Je pose le cache rouge sur la tarte, le cache bleu sur la pomme... ». Faites bien attention si vous voulez vous souvenir où se cache chaque image et gagner ainsi beaucoup de cartes ! Voici comment jouer :

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Vous devez toujours deviner quelle image est dissimulée sous le cache correspondant à la couleur du dé. Exemple : Si le dé indique « rouge », vous devez retrouver l'image sous le cache rouge. Commencez par annoncer quelle image se trouve, d'après vous, sous le cache. La carte est ensuite découverte. Si vous aviez bien deviné et que l'image nommée apparaît sous le cache, vous pouvez la prendre et la poser devant vous. Posez alors le cache sur une autre carte au choix, en nommant l'image que vous recouvrez. C'est ensuite au tour du joueur suivant : il lance le dé et nomme l'image qui, d'après lui, se trouve sous le cache correspondant.

Si vous vous trompez et qu'une autre image apparaît sous le cache, remettez-le sur l'image. Vous ne gagnez aucune carte ce tour-ci. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au tour du joueur suivant.

Si le dé indique l'étoile (= joker), vous pouvez choisir le cache de votre choix, sauf le dernier qui a été retourné. Comme précédemment, vous annoncez l'image qui se trouve, d'après vous, sous le cache choisi.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que 4 cartes en jeu et que le cinquième cache ne peut plus recouvrir de carte.

Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs
B.P. 60159 · F-60111 MERU Cedex