

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Contenu:

30 cartes illustrées

1 dé numéroté de 1 à 3



• Jeux de tête •

Pour 7 ans et plus

De 2 à 8 joueurs

Amusant pour tous!

Bienvenue dans le monde merveilleux de Professeure Caboche.

*Ce jeu fait partie d'une série de divertissements
instructifs, éducatifs et amusants.*

*Pour toutes questions au sujet de ce jeu,
veuillez nous contacter à instructions@professeurecaboche.com.*

Comment jouer :

1. Tous les joueurs déterminent ensemble pour toute la partie le niveau de difficulté, *facile* ou *difficile*, selon leur propre niveau de connaissance sur le sujet. *Note: Si les joueurs ont des niveaux de connaissance différents consultez la section **Variation**.
2. Le paquet de cartes est placé au centre de la table, le dessin ou l'image tournés vers le haut.
3. Le plus jeune joueur (**Joueur 1**) débute la partie en prenant la première carte sur le dessus du paquet et en montrant le dessin aux autres joueurs. Le **Joueur 1** lance ensuite le dé. Le chiffre sur le dé détermine le numéro de la question que posera le **Joueur 1**.
4. Le **Joueur 1** pose alors la question au joueur à sa droite (**Joueur 2**). (La question posée doit être du niveau de connaissance qui a été déterminé au début de la partie)
5. Si le **Joueur 2** répond correctement à la question, il garde la carte et la place sur sa pile gagnante. S'il ne répond pas correctement, le joueur qui a posé la question (**Joueur 1**) doit lire la bonne réponse à voix haute puis replacer la carte sous le paquet au centre de la table.

6. Le **Joueur 2** prend maintenant une carte sur le dessus du paquet et lance le dé.

Le **Joueur 2** pose la question déterminée par le dé au joueur à sa droite. Le jeu se poursuit entre les participants autour d'une table dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune carte.

*Note: une bonne réponse NE donne PAS le droit de prendre une deuxième carte.

Gagner la partie :

Lorsqu'il n'y a plus de cartes au centre de la table, chaque joueur compte le nombre de cartes dans sa pile gagnante. Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagne la partie!

Truc astucieux : Être attentif lorsque la bonne réponse d'une question n'a pas été trouvée. Les joueurs doivent tenter de mémoriser la bonne réponse lue par le joueur qui a posé la question, car cette même question pourrait leur être posée plus tard durant la partie!

Variation: Les joueurs qui n'ont pas le même niveau de connaissance peuvent jouer ensemble en sélectionnant des niveaux différents. Par exemple : deux parents jouent avec deux enfants. Les parents sélectionnent le niveau difficile et les enfants choisissent le niveau facile. Durant la partie, le joueur qui pose la question devra toujours se souvenir du niveau de connaissance du joueur à sa droite et lire la question de ce niveau.

Symboles sur
les cartes :



Vrai ou faux



Casse-Caboche



Le choix
Professeure Caboche

Toujours mentionner vrai ou faux
avant de poser cette question.

Attention, ces questions
sont plus difficiles!

Voir plus bas



Le choix « Professeure Caboche »

(Enlève une carte à un joueur de ton choix)

Lorsqu'après le lancer du dé, la question obtenue est **Le choix « Professeure Caboche »**, le joueur prend une carte au joueur de son choix et la place dans sa pile gagnante. La carte **Le choix « Professeure Caboche »** est alors remise sous le paquet au centre de la table. Le joueur prend une nouvelle carte, lance le dé et joue de nouveau.

APPRENDRE, COMMUNIQUER... et S'AMUSER!
www.professeurecaboche.com

2005, un produit Outset Media Corp.
Imprimé et fabriqué au Canada.

Produit sous licence par Les productions de jeux 555 Inc.
7555, Henri-Bourrassa Est, Montréal, Canada QC H1E 1N9, (514) 643-3111