

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Am

Stram

Gram

Mes premiers jeux

# Piqué, raflé !



L'attention et les  
capacités de réaction



Schmidt



Am

Stram

Gram

# Piqué, raflé !

**Un jeu de réaction malin  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans**

Sitôt vu, sitôt pris ! Les deux oiseaux Anton et Adèle ont cogité un jeu amusant pour vous : ils veulent savoir qui de vous sera le premier à reconnaître la paire de couleurs des deux dés sur les images et à s'emparer de la bonne carte.

24 cartes



2 dés de couleur

## Préparatifs

Avant de commencer à jouer, déterminez la variante du jeu :

- le jeu de couleurs pour les petits ou
- le jeu des petits pros



Suivant la variante du jeu, posez au milieu les cartes avec les objets illustrés ou le côté couleur, face visible, de manière à ce que tous puissent bien les voir. Vous pouvez alors décrire ce que vous voyez.

## Déroulement du jeu

À l'aide de la comptine d'élimination **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI Y ES !** le plus jeune des joueurs détermine qui commence. Lancez les deux dés tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les deux couleurs indiquées par les dés vous indiquent la carte devant être recherchée par tous les joueurs en même temps. Il faut alors réagir vite et bien observer en même temps. Qui est le premier à dire « **raflé** », en mettant son doigt sur la bonne carte, a le droit de la prendre.

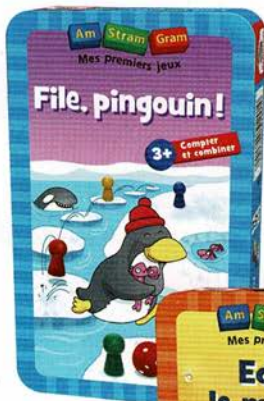


## Fin du jeu

Avant de commencer à jouer, à vous de décider quand la partie doit se terminer. Remporte alors la partie qui a réuni :

- 8 cartes pour un jeu à 2
- 6 cartes pour un jeu à 3 ou
- 4 cartes pour un jeu à 4,

**ou bien** lorsque 5 cartes seulement restent au milieu. Gagne dans ce cas celui des joueurs ayant accumulé le plus grand nombre de cartes. À égalité, il y peut y avoir plusieurs vainqueurs.



réf. 88518



réf. 88519



réf. 88517

Idée du jeu : Ingeborg Ahrenkiel

Graphiques : Imke Kretzmann, Eva Künzel

Design : Torsten Reinecke, Martina Bieringer

Collaboratrice  
de rédaction : Angelika Au, Kristian Peetz

Rédaction : Nina Temme

© 2018 Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de

réf. 88520

