

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 ★★☆☆ modulaire 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



pim pam pet[®] picto

Présentation

Pim Pam Pet[®] Picto est une variante rapide et pleine de suspense du jeu Pim Pam Pet[®]. À l'aide des illustrations et de la roulette, les joueurs peuvent jouer à différents jeux. Avec le premier jeu, il s'agit d'être le plus rapide possible. Qui trouvera le premier un mot qui commence par une lettre donnée ?

Le deuxième jeu demande plus de créativité. Qui trouvera le plus de mots possibles qui commencent par une lettre donnée ? Il s'agit ici non seulement de bien regarder, mais aussi d'essayer de trouver un synonyme aux choses qu'on a l'habitude de nommer. Un nez pourra par exemple être un organe olfactif, un pif ou une partie du corps.

Le troisième jeu est un jeu d'équipe. Il est important que les équipes aient le même niveau. Les équipes citent à tour de rôle un mot qui est visible sur les illustrations et qui commence par une lettre donnée.

Contenu

- Roulette
- cartes avec une double illustration de chaque côté

Règles du jeu

1. Les joueurs posent une carte sur la table. Chaque carte présente la même illustration de chaque côté, pour que les joueurs puissent bien voir l'illustration de part et d'autre de la table. Ils placent ensuite la roulette de façon à ce que

tous les joueurs puissent bien la voir.

Les joueurs conviennent ensemble du nombre de points à jouer. Avec deux joueurs, une mise de 5 points est un bon début. À plus de 3 joueurs, 3 points est une bonne mise de départ. Ayez du papier et un crayon sous la main, pour bien actualiser le score. Choisissez qui peut commencer. Ce joueur tourne alors la roulette.

Les joueurs essaient de trouver le plus vite possible quelque chose sur la carte qui commence avec la lettre qui a été tournée. Ils doivent ensuite indiquer cette chose sur la carte et la nommer.

Celui qui y parvient en premier, gagne un point. Le joueur qui a atteint en premier le score final, a gagné la partie. Les joueurs qui terminent à égalité, rejouent les uns contre les autres.

2. Tous les joueurs prennent un crayon et un papier. Convenez d'un temps de jeu (par exemple 3 minutes). Un joueur surveille le temps (à l'aide d'un réveil, d'une trotteuse ou d'un sablier). Choisissez une carte. Un joueur tourne la roulette. Les joueurs écrivent alors le plus de choses possible qui figurent sur la carte et qui commencent par cette lettre. Une fois le temps écoulé, les joueurs lisent à haute voix les mots qu'ils ont trouvés. Un mot qui a également été trouvé par un autre joueur rapporte 1 point ; un mot que personne d'autre n'a trouvé, rapporte 3 points. Commencez par jouer 3 tours. Celui qui a le plus de points, a gagné.

3. Tous les joueurs sont répartis en deux équipes de même niveau. Choisissez un plateau.

Désignez l'équipe qui peut commencer. Tournez la roulette. Les équipes nomment à tour de rôle un mot qui commence avec la lettre qui a été tournée. L'équipe qui n'arrive plus à trouver de mots, a perdu. L'équipe qui gagne la première 3 tours, gagne la compétition !

Bon amusement!

La table, le camping, la ville et le mariage sont illustrés par Henk L. den Breems.

La forêt enchantée, les voisins, le zoo et le magasin sont illustrés par Wim Euverman.

La jungle et l'hôpital sont illustrés par Arne van der Ree



















