

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BUT DU JEU :

Faire deviner le maximum de propositions à son équipe dans un temps limité.

COMMENT JOUER :

Préparation de la partie :

- Divisez les joueurs en 2 équipes de la façon la plus équitable possible.
- Décidez si vous jouez avec les propositions rouges, bleues ou jaunes.
- Placez l'écran au milieu de la table et le projecteur juste derrière.
- Placez les baguettes et les formes magnétiques à côté du projecteur.
- L'équipe avec le plus jeune joueur commence.
- Un des membres de l'équipe est désigné maître des ombres et passe derrière le projecteur. Il tiendra ce rôle pendant tout le tour de son équipe.
- Activez le projecteur sur la position 2 (sous le projecteur).



Déroulement d'une manche :

Le maître des ombres pioche une carte et allume le projecteur (en appuyant sur le bouton derrière le projecteur).

Son tour de jeu commence.

Pendant son tour, le maître des ombres doit faire deviner la proposition de la carte et doit créer des ombres chinoises pour permettre à son équipe de trouver la bonne réponse (en cas de blocage, le maître des ombres peut changer de carte une seule fois pendant son tour).

Dès qu'une proposition est trouvée, le maître des ombres doit piocher une nouvelle carte et ainsi de suite jusqu'à ce que le projecteur s'éteigne.

Le projecteur est allumé pendant 60 secondes puis clignote pendant 10 secondes avant de s'éteindre.

Lorsque la lumière s'éteint :

- L'équipe conserve les cartes gagnées.
- L'autre équipe désigne un maître des ombres et suit les règles habituelles d'une manche.

Fin de la partie :

À la fin des 3 manches, la partie est terminée et l'équipe qui possède le plus de cartes est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, rejouez une manche jusqu'à ce qu'une équipe soit désignée vainqueur en respectant les règles habituelles d'une manche.

Règles 2 joueurs :

Le jeu devient collaboratif et chaque joueur joue 5 fois le maître des ombres.

Le tour de jeu suit les règles habituelles d'une manche.

Battez vos propres records pour devenir les maîtres incontestés des ombres chinoises.

COMMENT CRÉER DES OMBRES CHINOISES ?

Voici quelques conseils pour faire deviner une proposition :



Utilisation simple des formes :

Pour faire deviner l'orage, utilisez la forme nuage + la forme éclair comme dans l'exemple ci-contre.

Utilisation en superposition

Certaines propositions peuvent vous amener à superposer plusieurs formes pour créer une nouvelle forme. Par exemple, pour faire deviner un cosmonaute, utilisez la forme de l'homme et la forme du rond et superposez-les sur une seule baguette ! Votre deuxième baguette pourra ainsi vous servir à utiliser une forme supplémentaire, comme l'étoile.



Décomposez votre histoire :

Certaines propositions peuvent vous amener à découper l'histoire en plusieurs étapes.
Par exemple, pour faire deviner une demande en mariage, vous pouvez la décomposer en 3 étapes :

Étape 1 : utilisez la forme homme
+ la forme femme



Étape 2 : utilisez la forme bulle de BD
+ la forme cœur



Étape 3 : utilisez la forme main
+ la forme anneau



CONSEILS DE L'ÉDITEUR

- Prolongez l'expérience de jeu en y ajoutant vos propres propositions !
- Picture Show se joue idéalement dans une ambiance tamisée.
- Évitez une trop grande exposition à la lumière.
- Vous pouvez enchaîner 3 parties de suite en utilisant les propositions rouges, puis bleues, puis jaunes !
- Vous pouvez vous entraîner pendant des heures en activant la fonction « entraînement ». La lumière est toujours allumée ! Pour activer le mode « entraînement », mettez le projecteur en position 1 (sous le projecteur).



Conseil en plus !

Pour l'aider à faire deviner une proposition, tu peux utiliser des onomatopées ! Tu peux fredonner, grogner, rire, faire aïe, ouille, oh... faire des bruits aussi... mais il est interdit de parler !

VEUILLEZ CONSERVER CES INFORMATIONS POUR VOUS Y RÉFÉRER ULTÉRIEUREMENT

Un jouet comportant une source électrique nécessite de prendre des précautions. Merci de lire attentivement ce document.
Pour garantir le bon fonctionnement, vérifier et remplacer les piles lorsque nécessaire. Le remplacement des piles doit être réalisé par un adulte.

MISES EN GARDE :

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
- Ne pas recharger les piles.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
- Les accumulateurs doivent être rechargés sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas immerger.
- Retirer les piles ou accumulateurs du produit lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Les piles ou accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet.

RECYCLAGE DES PILES ET DES DÉCHETS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES (DEEE) :

Ce logo est apposé sur tous les produits de consommation courante qui comportent des parties électriques ou électroniques. Permet d'identifier les produits dont les déchets peuvent être réutilisés, recyclés et valorisés dans le but de réduire la quantité de déchets à éliminer.



Participez à la protection de l'environnement en vous débarrassant de ce produit ou des piles ou accumulateurs de façon responsable. Les déchets électriques, électroniques, les piles usagées et les accumulateurs ne doivent pas être jetés avec les ordures ménagères. Contactez la mairie de votre domicile pour connaître la marche à suivre.

PROJECTEURS :

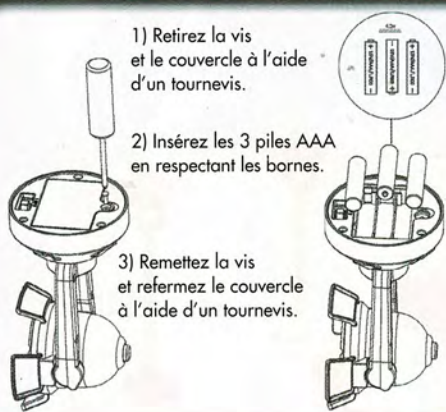
Ne regardez jamais directement le faisceau lumineux.

N'orientez jamais le faisceau lumineux vers le visage d'une autre personne.

1) Retirez la vis et le couvercle à l'aide d'un tournevis.

2) Insérez les 3 piles AAA en respectant les bornes.

3) Remettez la vis et refermez le couvercle à l'aide d'un tournevis.



Jeu sous licence Seven Towns Ltd. Copyright © 2019

© Asmodee Group 2019

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119

78041 Guyancourt FRANCE

www.asmodee.com

Illustrations : Kenny Kiernan