

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



4. Si tu tapes la carte avant les autres et que tu as correctement reproduit le modèle, tu marques le point. Prend la carte et garde-là à côté de toi.

PÉNALITÉS :

- Si tu tapes la carte et que le motif réalisé ne correspond pas, tu dois rendre une de tes cartes. Le maître du jeu récupère la carte de pénalité ainsi que celle en jeu et les place sous la pile de cartes. Le jeu reprend quand une nouvelle carte est retournée.
- Si ton motif tombe après avoir tapé la carte, tu dois rendre une de tes cartes. Le maître du jeu récupère la carte de pénalité ainsi que celle en jeu et les place sous la pile de cartes. Le jeu reprend quand une nouvelle carte est retournée.
- Si tu as l'une des deux pénalités énumérées ci-dessus et que tu n'as pas de cartes à remettre tu dois passer un tour. Le jeu reprend quand une nouvelle carte est retournée.

Les joueurs déterminent ensemble si un motif correspond à celui de la carte. Notre recommandation est qu'un ou deux cadres peuvent être un peu de travers et toujours corrects, à condition que la disposition générale des cadres correspond au motif de la carte.

VAINQUEUR :

Sois le premier à collecter 10 cartes pour gagner !

RESTE DANS LE CADRE est une marque déposée de GT Company. Tous droits réservés.

GTC
TOYS
une marque française

© 2017 Kinlea Holdings Pty Ltd. est propriétaire des © dans le produit et les instructions.

TRT-GT PM/16N V1.0 02.19 M0333 GT190401

Reste dans le cadre

Copie le modèle...

Tape la carte...

Gagne le jeu !

ÂGE | JOUEURS
8+ | **2-4**

CONTENU :

48 cadres en plastique haute densité, 50 cartes double face (100 motifs différents) et les règles.

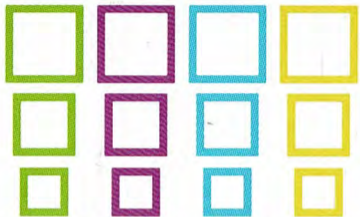
BUT DU JEU :

Une carte est retournée pour révéler un motif. Dispose tes cadres pour copier le motif et sois le 1^{er} à taper la carte pour marquer 1 point. Le 1^{er} à marquer 10 points gagne !



INSTALLATION :

1. Chaque joueur prend 12 cadres, un petit, un moyen et un grand de chaque couleur comme indiqué ci-dessous. Teste-les. Ils s'emboîtent, s'empilent, et produisent un son sympathique lorsqu'ils se touchent.



2. Choisis le maître du jeu, il sera en charge des cartes. Il devra s'occuper de retourner les cartes.
3. Le maître du jeu prend la carte du dessus de la pile et la retourne en la plaçant au centre de l'air de jeu. Aussi rapidement et soigneusement que possible organise tes cadres afin qu'ils correspondent au modèle et tape la carte avant les autres joueurs.

CARTES :

Les modèles sur les cartes sont numérotés de 1 à 100, 1 étant le plus simple et 100 le plus difficile. Joue les cartes dans l'ordre si tu souhaites un jeu de plus en plus difficile ou si tu joues avec de jeunes joueurs.

2 Pour un jeu aléatoire mélange toutes les cartes !

Niveau 1 :

Tu peux reproduire la plupart des motifs en organisant tes cadres à plat sur la table devant toi comme ceci :



Niveau 2 :

Certains modèles te demanderont de disposer les cadres à plat sur la table puis d'ajouter un niveau supplémentaire comme ceci :



Niveau 3 :

Une ligne noire sur la carte représente une table. Maintenant, tu auras besoin d'empiler tes cadres verticalement pour gagner comme ceci :



Au niveau 3, la ligne noire peut ne pas te faire face lorsqu'une carte est retournée. Cela rend le jeu beaucoup plus difficile pour toi. N'oublie pas que la ligne noire représente la table et quelle que soit l'orientation de la ligne tu dois créer le motif verticalement pour qu'il corresponde à la carte, comme si la ligne te faisait face, comme dans l'exemple de niveau 3 ci-dessus. Tous les exemples ci-dessous sont corrects.

