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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

F Regles du Jeu

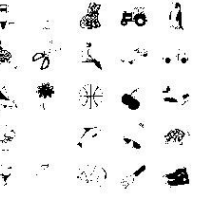
BUT
Rassembler le plus de jetons possible.

CONTENU

- 96 carrés en plastique
- 96 autocollants
- 25 jetons
- règles du jeu illustrées

MISE EN PLACE

1. Avant de commencer à jouer, coller un autocollant sur le dessus de chaque carré en plastique comme montré.
2. Choisir 25 images au hasard.
3. Placer les 25 images, illustration vers le haut, en 5 colonnes de 5 images comme montré.
4. Donner 3 jetons au joueur le plus jeune (le "cacheur" pour le premier tour) et 7 jetons à tous les autres joueurs (les "chercheurs" pour le premier tour).
5. Tous les chercheurs ferment leurs yeux. Le cacheur cache un jeton sous une image (cette image est "l'image secrète" pour ce tour). Après avoir caché le jeton, le cacheur demande aux chercheurs d'ouvrir les yeux.



JOUER LE JEU
Secret square se joue tour par tour. Un nouveau tour commence chaque fois qu'un cacheur cache un jeton.

POSER UNE QUESTION

1. En commençant par le joueur à la gauche du cacheur, les chercheurs posent chacun à leur tour une question au sujet des images afin de découvrir en dessous de quelle image se trouve le jeton.
2. Les chercheurs peuvent poser toutes les questions qu'ils veulent aussi longtemps qu'on peut y répondre par "oui" ou "non".

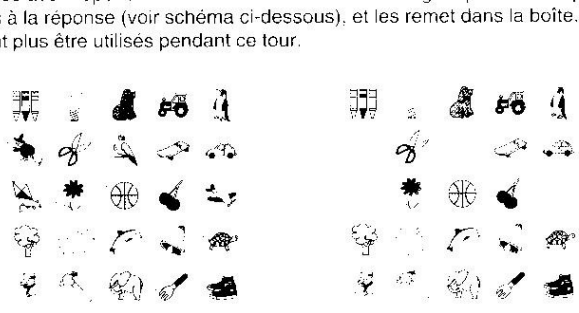
Par exemple le chercheur peut demander:
Peut-il/elle voler?
Est-ce plus grand qu'une boîte à tartines?
Son nom contient-il la lettre B?
Est-ce fabriqué par les humains?
Est-ce dans la première rangée?

Par contre les chercheurs ne peuvent pas poser des questions du type:
De quelle couleur est-il/elle?
Dans quelle colonne est-il/elle?
Quelle est la lettre par laquelle commence le nom?

3. Chaque fois qu'il pose une question le chercheur donne un jeton au cacheur.
4. Un chercheur continue à poser des questions aussi longtemps que la réponse est "oui"; dès que la réponse est "non", il passe la main au joueur à sa gauche (sens des aiguilles d'une montre)

POSER DES QUESTIONS ET ENLEVER DES IMAGES

1. Après avoir reçu un jeton, le cacheur répond à la question.
2. Après avoir répondu le cacheur retire toutes les images qui ne correspondent pas à la réponse (voir schéma ci-dessous), et les remet dans la boîte. Ils ne vont plus être utilisés pendant ce tour.



Par exemple: La question est: peut-il/elle voler?, et la réponse est 'Non', le cacheur retire toutes les images de choses qui peuvent voler er laisse les choses qui ne peuvent pas voler.

FINIR UN TOUR

1. Un tour est fini quand un chercheur trouve le nom de l'image secrète.
2. Placer une des images face vers le bas sur la table afin de comptaliser le nombre de tours déjà joués.

COMMENCER UN AUTRE TOUR

Le chercheur qui a trouvé l'image secrète garde le jeton et devient le cacheur du tour suivant.

MONTRER L'IMAGE SECRETE PAR ERREUR

Si le cacheur montre par accident l'image secrète ou oublie quelle image est l'image secrète, les chercheurs ferment leurs yeux et le cacheur dissimule à nouveau le jeton sous une autre image. Cette nouvelle image remplace l'ancienne comme image secrète du tour.

FIN DU JEU

1. Le jeu est fini après 6 tours ou quand un des joueurs n'a plus de jetons.
2. Le joueur avec le plus grand nombre de jetons gagne.