

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



F

STEP &
MEMO!

Règle du jeu

Préparation du jeu

1. Pour jouer, choisissez une pièce où les empreintes de pas placées les unes derrière les autres pourront former un chemin.
2. Chaque joueur prend 5 empreintes de pas d'une couleur donnée.
3. Le plus âgé des joueurs mélange les cartes et pose la pile de cartes - la « pioche » - sur le sol : les cartes sont retournées de manière à cacher le dessin.

But du jeu

Le gagnant sera le joueur qui aura rassemblé le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie.

Règle du jeu

1. C'est le plus jeune qui commence : il prend une carte de la pioche et regarde le sujet. Interdiction aux autres joueurs de regarder puisqu'ils ne doivent évidemment pas connaître le sujet !
2. Le joueur pose sa première empreinte de pas sur le sol - elle doit correspondre au pied gauche - et place la carte qu'il vient de tirer à côté de cette empreinte, le dessin étant bien sûr tourné vers le sol.
3. Il pose son pied sur l'empreinte de pas et mime le sujet de la carte - sans paroles. Par contre, les bruitages, onomatopées et autres explications sonores sont permises. Exemples : glouglou, miaou, meuh !... etc.
4. Les autres joueurs essayent de deviner le sujet et donnent « leur » solution à haute voix.
5. Dès que le sujet a été deviné, on passe au joueur suivant. **Le joueur qui a fourni la bonne réponse ne reçoit ni bonus ni récompense. Par contre, tous les**

joueurs ont intérêt à se rappeler l'empreinte de pas qui correspond au sujet !

6. La main passe alors au joueur suivant - qui sera, par ordre d'âge, celui qui vient immédiatement après le joueur qui vient de céder sa place - en quelque sorte, le « deuxième plus jeune ». Il commence par tirer une carte de la pioche et la garde sans la montrer aux autres.
7. Il revient à la case départ en posant le pied sur la première empreinte - celle du premier joueur - et mime le sujet qui correspond à cette première empreinte de pas. À condition bien sûr qu'il s'en souvienne. Les autres joueurs regardent s'il mime le bon sujet. S'il ne s'est pas trompé, ils répètent le sujet à haute voix. Mais s'il se trompe de sujet, les autres joueurs interviennent. Reportez-vous au paragraphe « Interventions ».
8. S'il a retenu le bon sujet, il a le droit de continuer en posant une seconde empreinte de pas correspondant à sa couleur personnelle. Il pose alors sa carte à côté de son empreinte de pas et mime le sujet proposé par la carte. Comme la fois précédente les autres joueurs essayent à nouveau de deviner ce sujet à haute voix. Dès que le sujet sera deviné, la main passera au joueur suivant :
9. Le joueur suivant (par ordre d'âge, le « troisième plus jeune ») va maintenant tirer une carte de la pioche. Il la garde sans la montrer et revient, lui aussi, à la case départ : première empreinte de pas, seconde, etc.
10. Avant de mimer son propre sujet, chaque joueur doit donc passer par toutes les étapes précédentes. S'il fait un parcours sans faute, il a le droit de poser sa propre empreinte de pas - celle qui correspond à sa couleur per-

sonnelle - au bout du chemin et de poser sa carte à côté de l'empreinte de pas, dessin tourné vers le sol.

11. Le chemin d'empreintes de pas doit être formé d'une façon logique : un pied gauche, un pied droit, etc.
12. À chaque tour, chaque joueur commence par le commencement - donc à la première empreinte de pas.
13. Au fur et à mesure que le jeu avance et que le nombre d'empreintes de pas augmente, les joueurs doivent mémoriser de plus en plus de sujets qu'ils doivent mimer dans **le bon ordre**.
14. Dès qu'un joueur a joué sa dernière empreinte de pas - il en avait 5 -, il est obligé d'attendre son tour. En tant que dernier joueur, il sera obligé de refaire tout le chemin - parcours sans faute ! - en mimant le sujet correspondant à chaque empreinte. S'il y parvient, le jeu est terminé et on compte les points. Ce dernier joueur ne bénéficie pas de points supplémentaires.
15. Chaque joueur compte le nombre de cartes déposées près des empreintes de pas de sa couleur.
16. Le joueur qui réalise le score le plus élevé - donc celui qui a le plus de cartes - a gagné la partie.

Interventions

1. Si l'un des joueurs pense qu'un sujet n'a pas été mimé correctement, il crie : « C'EST FAUX ! » ou « TU T'ES PLANTÉ ! ». Le joueur qui est en train de mimer prend alors la carte en question et la montre aux joueurs. Il y a alors deux possibilités :
2. S'il s'est effectivement trompé, il s'arrête immédiatement : il passe un tour sans déposer de nouvelle empreinte de pas au bout du chemin. Il conserve la carte qu'il a tirée au début en attendant d'avoir à nouveau la main.
3. Par contre, s'il a bien mimé le sujet, il continue sans plus attendre.

Jeu modulable joueurs débutants / joueurs expérimentés

Les joueurs débutants pourront prendre moins de 5 empreintes de pas par joueur. Les joueurs plus âgés ou plus expérimentés pourront décider de disputer plusieurs parties de suite : le gagnant sera celui qui, le premier, aura rassemblé 10 cartes - ou un autre nombre de cartes convenu à l'avance par les joueurs.

Liste des cartes STEP & MEMO

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------|
| 1. l'avion | 25. l'agneau |
| 2. le tambour | 26. le téléphone |
| 3. l'oreille | 27. le balai |
| 4. le sac à dos | 28. la trottinette |
| 5. le chien | 29. la raquette de tennis |
| 6. le poisson | 30. l'appareil photo |
| 7. la banane | 31. le cochon |
| 8. la ballerine/la danseuse de ballet | 32. les toilettes |
| 9. la grenouille | 33. le bébé |
| 10. le ballon de basket | 34. le piano |
| 11. la vache | 35. la brosse à dents |
| 12. les lunettes de soleil | 36. le coq |
| 13. la baignoire | 37. le marteau |
| 14. le peigne | 38. la bouche |
| 15. la guitare | 39. le train |
| 16. l'oiseau | 40. la glace |
| 17. le réveil | 41. le singe |
| 18. le hamburger | 42. le parapluie |
| 19. le skieur | 43. les patins à glace |
| 20. les baskets | 44. le rouge à lèvres |
| 21. le livre | 45. le violon |
| 22. la pelle | 46. le kangourou |
| 23. le ballon de football | 47. la lampe |
| 24. le biberon | 48. le sifflet |
| | 49. les cartes |
| | 50. l'auto |