

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# Tatouvu?



Si t'as tout vu, t'as gagné !

Amusez-vous à tester votre sens de l'observation avec 6 univers différents !

## Règle du jeu

### Début de la partie :

Distribuez à chaque joueur 10 jetons de la couleur de son choix et sa grille correspondante.

Choisissez la face du disque avec laquelle vous souhaitez jouer : verte pour les enfants les plus jeunes, orange pour les plus âgés. Choisissez une planche illustrée et placez-la devant les joueurs.

### Déroulement de la partie :

Un des joueurs tourne la flèche de la roue puis retourne le sablier. Tous les joueurs se mettent alors à chercher sur la grande illustration ce que la flèche indique (ex. : quelque chose de bleu). Le but est d'en trouver le plus possible, le plus rapidement possible. Chaque fois qu'un joueur trouve un élément recherché, il place dessus un de ses jetons et continue d'en chercher d'autres.

Lorsque le sablier est vide, les joueurs s'arrêtent ; ils placent alors sur leur grille les jetons qu'ils ont posés sur l'illustration dès lors qu'ils ont été validés par l'ensemble des joueurs. Puis on recommence à jouer en relançant simplement la flèche sur la roue (si on le souhaite, en changeant de dessin) et en retournant le sablier. Et ainsi de suite.

### Fin de la partie :

Le 1<sup>er</sup> joueur à avoir complété sa grille avec ses 10 jetons a gagné !

### Astuce :

Lorsque vos jetons autocollants repositionnables ne collent plus, il suffit de les passer sous l'eau !

