

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Zoom-in!

Le jeu pour trouver rapidement plaisir et frustration!

Age: 7 - adulte

RÈGLES DU JEU

Joueurs: 2 - 8

Contenu

- Plateau de jeu
- 120 cartes: 55 x vertes, 35 x bleues, 21 x violettes, 9 x jaunes
- Minuterie de 0 à 60 secondes

Principe du jeu

Etre le premier à totaliser 15 points* en trouvant sur le plateau de jeu les illustrations représentées sur les cartes.

Mise en place

Les cartes sont réparties en trois niveaux de difficulté:

Verte	=	Facile	1 point
Bleue	=	Difficile	2 points
Violette	=	Très difficile	3 points
Jaune	=	Variable	

Les joueurs se placent autour du plateau de jeu.

Battez bien le paquet de cartes et déposez-le face cachée à côté du plateau de jeu pour qu'il soit vu de tous. La minuterie passera de joueur en joueur durant la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Pour déterminer celui qui commencera à jouer, le plus jeune des joueurs retourne la carte supérieure du paquet. Tous les joueurs doivent "zoomer" pour trouver l'illustration de la carte sur le plateau de jeu. Le premier qui trouvera, commencera la partie.

(Placez la carte en dessous du paquet).

Le premier joueur retourne une carte du paquet et la pose à côté du plateau de jeu pour permettre à chacun de l'observer. Le joueur placé à sa gauche règle immédiatement la minuterie sur 15 secondes*. Le premier joueur a donc 15 secondes* pour "zoomer" sur le plateau de jeu et trouver l'illustration de la carte. Tous les joueurs peuvent aussi tenter de découvrir l'illustration. Ils ne pourront cependant pas donner la réponse avant leur tour! Si le premier joueur trouve l'illustration dans le temps imparti, il montre son emplacement sur le plateau de jeu en le pointant du doigt. Si la réponse est juste, il conserve la carte et continue à jouer en retournant une autre carte du paquet et en effectuant ses recherches de la même manière jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Si la minuterie sonne avant que le joueur ne repère l'illustration, la carte reste à trouver et constitue le départ de la "série des introuvables". Cette série peut se composer d'un maximum de 4 cartes "non trouvées". A chaque nouveau tour, le joueur devant jouer, retourne une nouvelle carte du paquet, si la "série des introuvables" n'est déjà pas constituée de 4 cartes.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. La minuterie passe après chaque tour au joueur suivant; chacun tentant de trouver l'illustration de la carte retournée ou de l'une des cartes de la "série des introuvables".

Les joueurs jouent jusqu'à ce que l'un d'entre eux totalise 15 points, après avoir additionné les points des cartes remportées.

Les cartes jaunes "variables" peuvent avoir plusieurs significations:

+2  15

Le joueur a 15 secondes supplémentaires (en plus du temps de base) pour trouver l'illustration de la carte. S'il réussit, il gagne 2 points. S'il ne trouve pas, la carte est placée en dessous du paquet.

+3   15

Tous les joueurs ont 15 secondes pour trouver l'illustration de la carte. Le premier qui la découvre gagne 3 points. Le tour du joueur qui avait retourné cette carte est terminé et le jeu continue normalement avec le joueur suivant. Si personne ne trouve, la carte est placée en dessous du paquet.

-1  30

Le joueur a 30 secondes pour trouver l'illustration de la carte. S'il réussit, il ne gagne pas de points et la carte est placée en dessous du paquet. S'il ne trouve pas, il perd 1 point; dans ce cas, il doit rendre une carte verte (qui vaut 1 point), s'il en possède, et placer la carte jaune en dessous du paquet, sinon, il garde la carte jaune.

-1  45

Le joueur a 45 secondes pour trouver l'illustration de la carte. S'il réussit, il ne gagne pas de points et la carte est placée en dessous du paquet. S'il ne trouve pas, il perd 1 point; dans ce cas, il doit rendre une carte verte (qui vaut 1 point), s'il en possède, et placer la carte jaune en dessous du paquet, sinon, il garde la carte jaune.

Jeu par équipes

Il vous est également possible de jouer par équipes.

1. Divisez le groupe en deux équipes.

L'équipe 1 commence à jouer en retournant une carte du paquet. Tous les joueurs de cette équipe devront "zoomer" en même temps.

Celui ayant trouvé l'illustration, remporte la carte pour son équipe.

L'équipe 2 peut également "zoomer", mais ne peut donner la réponse avant son tour.

2. La "série des introuvables" est limitée à 6 cartes.

Course de vitesse

La minuterie est optionnelle. Les cartes jaunes ne sont pas utilisées avec cette variante. Chaque joueur, à tour de rôle, retourne une carte. Tout le monde participe au jeu et c'est la course à celui qui trouvera l'illustration le premier!

Les joueurs conservent les cartes qu'ils ont gagnées. Le premier joueur qui totalise 10 points ou plus est le vainqueur.

Vous pouvez aussi jouer la course de vitesse par équipes.

Au verso de ces règles vous trouverez le "tableau de triche" qui vous aidera à trouver l'emplacement des illustrations au cas où vous seriez vraiment bloqué. Le numéro imprimé en haut à gauche de chaque carte vous permettra de trouver la zone du plateau de jeu où l'illustration apparaît.

ATTENTION

Durant leur tour, les joueurs peuvent tourner autour du plateau de jeu autant de fois qu'ils le désirent. Cela peut troubler les joueurs qui pensaient avoir repéré l'emplacement d'une illustration!

** La minuterie peut être réglée au choix des joueurs. Vous pouvez également convenir de temps individuels variables si vous jouez avec des joueurs plus jeunes.*

Le temps maximum est fixé à 60 secondes.



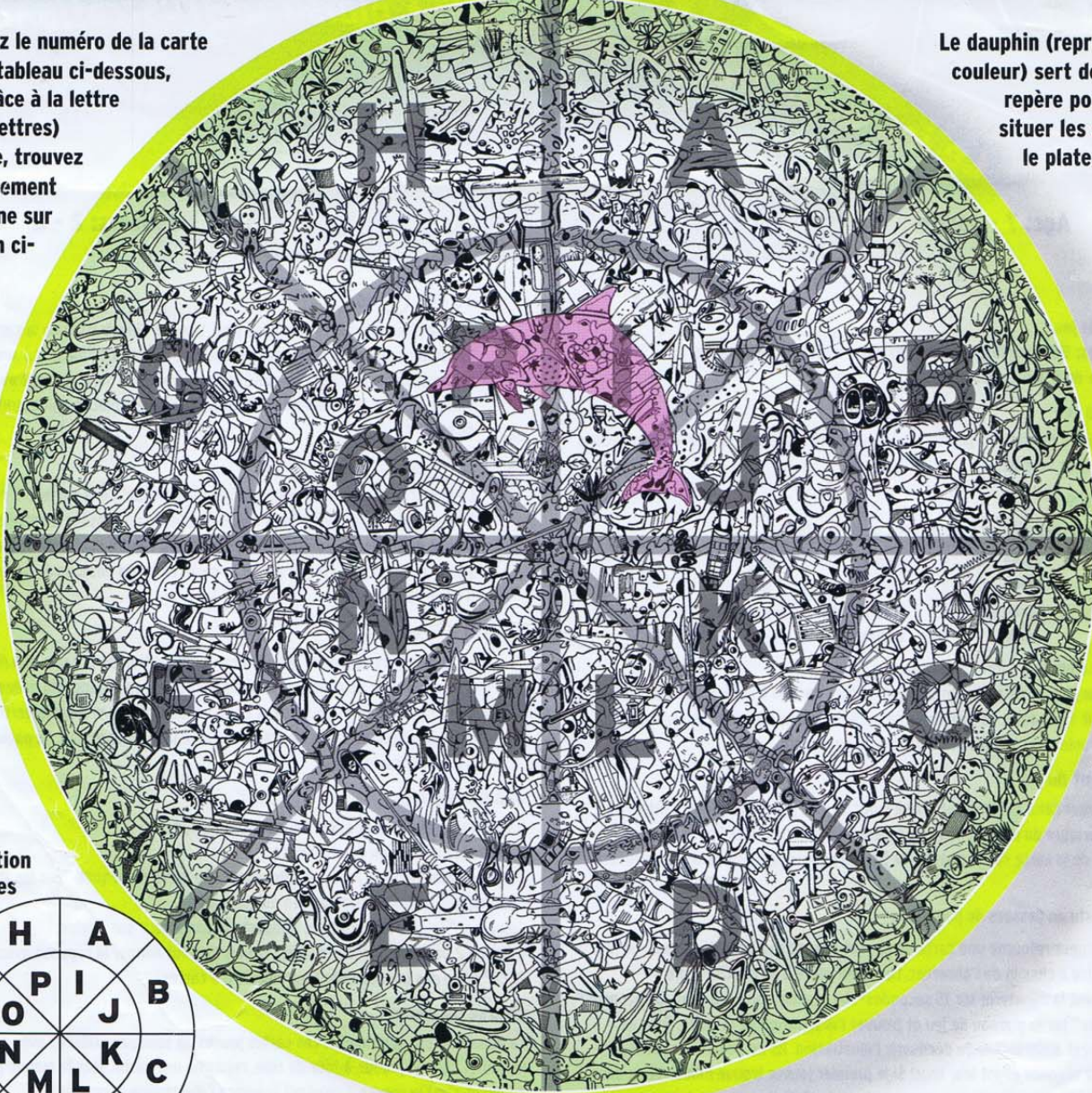
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



A utiliser seulement en cas de blocage !

Cherchez le numéro de la carte dans le tableau ci-dessous, puis, grâce à la lettre (ou les lettres) associée, trouvez l'emplacement de la zone sur le dessin ci-contre.

Le dauphin (représenté en couleur) sert de point de repère pour aider à situer les zones sur le plateau de jeu.



Répartition des zones



Numéro carte	Zone	Numéro carte	Zone	Numéro carte	Zone	Numéro carte	Zone	Numéro carte	Zone	Numéro carte	Zone
001	I/J/P	021	I/J	041	O/P	061	H/P	081	C	101	L
002	D	022	G/H	042	C	062	I/P	082	C	102	L
003	L	023	L/M	043	F	063	O	083	I/J	103	P
004	E/F/N	024	I/J	044	E	064	K	084	P/I	104	B/J
005	A/H	025	C	045	A/I	065	A	085	E	105	J
006	G	026	G	046	F	066	F	086	N	106	D
007	L	027	J/K/L	047	E	067	A	087	F	107	C
008	E/F	028	H/P	048	E	068	O	088	H	108	N
009	O/P	029	A	049	D/L	069	F/N	089	D	109	F
010	N	030	J	050	D	070	H/P	090	B	110	G
011	C	031	B	051	E	071	D	091	D	111	G
012	G	032	H	052	J/K/L	072	E	092	L	112	G
013	A	033	F	053	F/G/N	073	B	093	D	113	E/F
014	C/D	034	G	054	F	074	M	094	F	114	C/K
015	E	035	K/L	055	B	075	H	095	I/P	115	B
016	D	036	G/O	056	C	076	D	096	K	116	B/J
017	F/G	037	F	057	C	077	F	097	F	117	L/M
018	I/J	038	I/O/P	058	C	078	D	098	E	118	F
019	B	039	B	059	B	079	M	099	G	119	I
020	J	040	A/B	060	E/M	080	K	100	I	120	H