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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

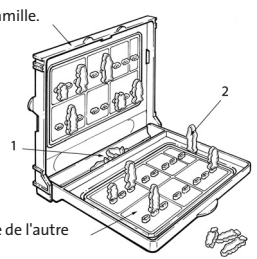
Tant que ton adversaire répond par « oui » tu peux continuer à poser des questions. Dès qu'il ou elle te répond par « non », c'est à son tour de jouer.

Fin du jeu

Si tu as trouvé toute la famille de ton adversaire et si c'est encore à ton tour de poser une question : le jeu est fini et tu as gagné. Il faut donc qu'il y ait un « oui » comme réponse à ta dernière question pour que tu puisses proclamer la victoire. Vérifie le résultat en comparant la maison de ton adversaire et celle que tu as remplie devant toi. Si tout correspond, c'est toi le gagnant ! Si cela ne correspond pas, c'est ton adversaire qui a automatiquement gagné.

Ranger les maisons

Pour ranger de nouveau les deux maisons ensemble, il faut fixer la partie verticale bleue contre la partie verticale rouge. Ensuite on ferme, en pliant simplement la partie horizontale.



Informations destinées aux parents
Les enfants plus jeunes commenceront probablement par poser des questions très précises mais, au fur et à mesure, ils sauront quelles questions astucieuses ils devront poser pour avoir des indices. En tant que parent, vous pourriez éventuellement les mettre sur la bonne voie. Ce jeu permet de stimuler la capacité à raisonner et à interpréter les réponses de manière logique.

Attention : 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.

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, The Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
www.jumbo.eu

Made in China

0-3 CE JUMBO 02251

Où es-tu ?

Règles du jeu

JUMBO 02251

Où es-tu?

Qui réussira à trouver grand-mère et le reste de la famille ?

Un jeu palpitant pour deux joueurs qu'on peut emmener partout.
Cache ta famille quelque part dans la maison et essaie de trouver celle de ton adversaire le plus vite possible. « Est-ce que grand-mère est dans les toilettes ? » Pose des questions astucieuses (plus tes questions seront judicieuses, plus tu obtiendras d'indices) et ce, jusqu'à ce qu'on te réponde « non ». C'est alors au tour de l'autre joueur de poser les questions. Si tu es le premier à avoir trouvé les membres de la famille de ton adversaire, tu as gagné !

Contenu

2 maisons : 1 maison bleue et 1 maison rouge. 4 familles en bleu et en rouge : grand-père, grand-mère, père, mère, garçon, fille, chien et chat.

But du jeu

Etre le premier joueur à avoir trouvé tous les membres de la famille de son adversaire.

Préparation du jeu

Il faut d'abord décider avec combien de membres de la famille on veut jouer : tous les 8 ou seulement 7, 6, etc...
Les deux joueurs doivent utiliser le même nombre de figurines mais ils peuvent jouer avec des figurines différentes. Si la différence d'âge entre les joueurs est trop importante, le joueur le plus âgé joue avec moins de figurines que le joueur le plus jeune.
Fais attention à ce que les figurines que tu n'utilises pas, ne soient pas vues par ton adversaire.

Ensuite, détache les deux maisons, déplie-les et pose-les sur la table. Ouvre la partie supérieure de la maison rouge devant le joueur rouge et la partie supérieure de la maison bleue devant le joueur bleu (voir illustration). Le joueur rouge reçoit une famille rouge complète, composée de figurines présentant une petite broche dans leur dos, et une famille bleue complète, composée de figurines présentant une petite broche dans leur partie inférieure. Le joueur bleu reçoit une famille bleue complète, composée de figurines présentant une petite broche dans leur dos, et une famille rouge complète, composée de figurines présentant une petite broche dans leur partie inférieure. Cache maintenant les membres de ta famille (les figurines avec la petite broche dans leur dos qui permet de les fixer dans la maison) dans les pièces de ta maison (voir illustration numéro 1). Tu peux les cacher où tu veux et choisir les pièces que tu veux laisser vides. Entrepose les éventuelles figurines non utilisées dans la boîte de ta maison, bien cachées de la vue de ton adversaire.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Ce joueur pose des questions à son adversaire et celui-ci doit seulement répondre par « oui » ou par « non ». Par exemple :
« Y a-t-il des animaux domestiques à l'étage ? »
« Y a-t-il quelqu'un avec des chaussures marron au rez-de-chaussée ? »
« Y a-t-il un homme dans la salle de bains ? »,
ou encore : « Y a-t-il plusieurs personnes dans la cuisine ? »

Ce genre de questions te donnent des indices généraux sur qui est présent dans la maison et à quel endroit les figurines se trouvent.
Après, tu pourras poser des questions plus précises, comme :
« Est-ce que grand-mère est dans les toilettes ? »
ou : « Est-ce que le chien est dans le salon ? ».

Pour t'aider, lorsque tu obtiens une information sur l'un des membres de la famille adverse, tu peux placer la figurine correspondante (de la couleur de ton adversaire) dans l'encoche (voir illustration numéro 2) qui entoure la maison représentée à plat devant toi, de manière à ce qu'il te soit plus facile de retenir les informations récoltées.

Lorsque tu es sûr d'avoir trouvé l'un des membres de la famille adverse, tu places la figurine correspondante (de la couleur de ton adversaire) dans la pièce correspondante de la maison représentée à plat devant toi.