

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

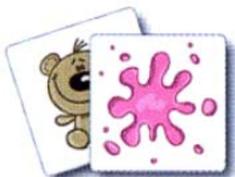
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CONTENU DU JEU



5 cartes à taper COULEURS/OBJETS



40 cartes SYMBOLES



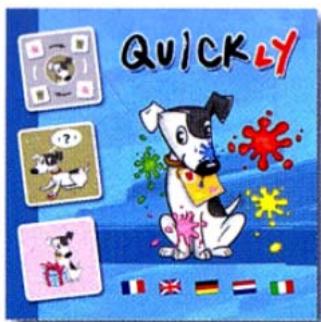
5 cartes CHANGEMENT



3 cartes MEMORY



4 cartes CADEAU



Règle du jeu

QUICKLY

LE BUT DU JEU

Retrouve le plus vite possible la couleur d'un objet pour empocher une carte. Mais attention au petit chien QUICKLY qui va venir perturber la partie !

PRÉPARATION DU JEU

Place les 5 cartes à taper face «taches couleurs» au centre des joueurs. Mélange bien les autres cartes et pose les sous la forme d'une pioche, face cachée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Retourne une première carte de la pioche et pose la sur la table. Retourne une seconde carte que tu poses à côté de la première. Sur cette seconde carte repère l'objet dans le cercle blanc. Quelle est la couleur de cet objet sur la première carte ?

Exemple (cf Fig. 1)

2^e carte, Objet cercle blanc = Raquette
1^{ère} carte, couleur de la raquette = Bleue
Carte à taper = Tache Bleue



- ▶ Tous les joueurs jouent en même temps,
- ▶ Le premier qui tape la bonne carte «tache couleur» empoche la 1^{ère} carte.
- ▶ Un joueur ne peut taper qu'une seule carte !
- ▶ Si tous les joueurs se trompent la 1^{ère} carte est défaussée.
- ▶ La recherche part toujours de la 2^e carte vers la première. Il faut donc obligatoirement 2 cartes SYMBOLES visibles.

On enchaîne les tours de jeu, la seconde carte prend le rôle de la première et on retourne une nouvelle carte de la pioche et ainsi de suite...



Fig. 1

1^{ère} Carte



2^e Carte

QUICKLY - CHANGEMENT !

Si tu découvres une carte CHANGEMENT, retourne les cartes à taper face «objets». Maintenant tu ne cherches plus une couleur mais un objet.



Retourne une nouvelle carte de la pioche. Repère, sur cette 2^e carte, la couleur de l'objet dans le cercle blanc, puis recherche sur la 1^{ère} carte, quel est l'objet de cette couleur ?

Exemple
(cf Fig. 1)

2^e carte, Couleur de l'objet cercle blanc = Verte
1^{ère} carte, Objet vert = Cerf-Volant
Carte à taper = Cerf Volant



- ▶ La carte CHANGEMENT est automatiquement défaussée.
- ▶ A chaque fois que tu découvres une carte CHANGEMENT, tu retournes les cartes à taper. La recherche est à nouveau modifiée : **Objets** ▶ **Couleurs** ou **Couleurs** ▶ **Objets**.

QUICKLY - MEMORY ?

Si tu retournes une carte MEMORY, compte jusqu'à 3 et cache la 1^{ère} carte. Ensuite, retourne une 2^e carte de la pioche. «Mémoire ou Hasard», tape la bonne carte !



- ▶ Le premier qui tape la bonne carte empêche la 1^{ère} carte et la carte MEMORY.
- ▶ Si tous les joueurs se trompent la 1^{ère} carte et la carte MEMORY sont défaussées.
- ▶ Si tu retournes une seconde carte MEMORY de suite, tu la défausses.
- ▶ Attention, si la première carte retournée est une carte MEMORY, tu la défausses.

QUICKLY - UN CADEAU ♥

Si tu retournes une carte CADEAU, pose la à coté de la pioche. Le joueur qui gagne le prochain tour de jeu offre, obligatoirement, cette carte cadeau à l'un de ses adversaires.

► Il peut y avoir plusieurs cartes CADEAU en même temps



JACKPOT !!



2 objets identiques (même couleur ou pas) dans le cercle blanc, c'est alors un JACKPOT !

- Le premier qui annonce JACKPOT empoche les 2 cartes et toutes les cartes défaussées !
- Un JACKPOT peut être annoncé même après avoir déjà tapé une carte.

► Si tu annonces un JACKPOT par erreur, tu te défausses d'une carte (sauf carte CADEAU)

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand la pioche est vide. Le joueur qui a empoché le plus de cartes gagne la partie.

- Le vainqueur du dernier tour de jeu empoche les 2 dernières cartes,
- En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes CADEAU qui a perdu !
- En cas de nouvelle égalité, faire un tour de jeu pour les départager

VARIANTES & CONSEILS, paramétrez le jeu en fonction de l'âge des enfants

- 1 Vous pouvez annuler l'action CHANGEMENT, facilitant ainsi la recherche pour les plus jeunes (soit la couleur ou l'objet pendant toute la partie). Laissez toutefois les cartes CHANGEMENT dans le jeu pour alimenter le JackPot.
- 2 Au lieu de taper les cartes, annoncez le résultat de la recherche ! Le jeu est encore plus dynamique et peut également aider l'enfant dans sa capacité à prononcer plus vite les mots. Petit conseil, gardez sur la table une carte couleurs/ Objets pour vous rappeler ce que vous recherchez.