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

Déclic !? Évolution

Un jeu de Julien Sentis pour 3 à 8 joueurs
à partir de 10 ans - Durée de partie : 20 mn

Concept du jeu

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible avec leur main droite ou leur main gauche en tapant sur la cible au centre de la table.

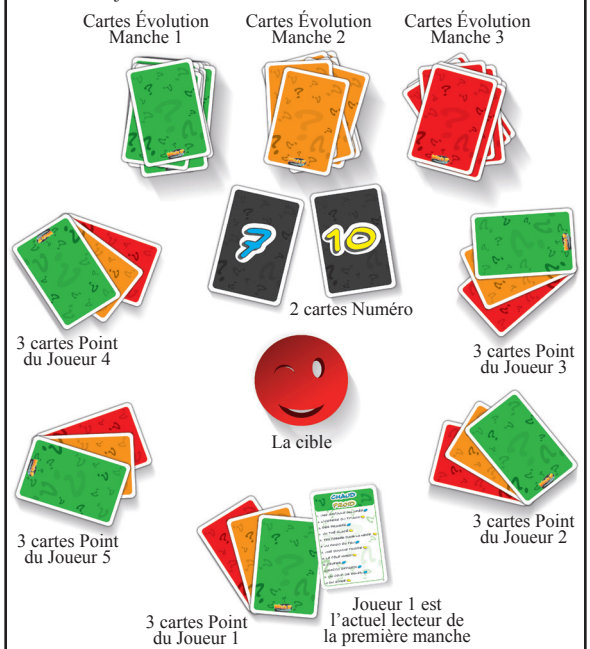
Matériel

- 132 cartes Évolution (44 vertes, 44 orange et 44 rouges)
- 12 cartes Numéro noires
- 16 bracelets (8 jaunes, 8 bleus)
- 1 cible

Préparation du jeu

1. Mise en place de la cible

La cible est placée au centre de la table, à égale distance de tous les joueurs.



2. Choix des mains *Jaune* et *Bleue*

Chaque joueur prend un bracelet bleu qu'il passe à un de ses poignets (à droite ou à gauche, peu importe), et un jaune qu'il met à l'autre poignet.

Les bracelets permettent à chacun de différencier à tout moment sa main « jaune » de sa main « bleue » et facilitent l'attribution ou la perte de points à la fin de chaque tour de jeu.

3. Choix des cartes Numéro

Les 12 cartes Numéro sont mélangées. 2 cartes sont tirées au hasard pour les 3 manches, puis placées sur la table, faces visibles. Les numéros ainsi tirés déterminent pour toute la partie les phrases lues sur les cartes Évolution.

4. Mise en place des cartes Évolution

Chaque joueur reçoit au hasard 1 carte Évolution verte, 1 orange et 1 rouge qu'il place en un tas face cachée devant lui. Ce tas de *cartes Point* représente les points de victoire : chaque joueur en a donc 3 en début de partie.

Les cartes Évolution restantes sont classées par couleur et mélangées : les vertes pour la 1ère manche, les orange pour la 2ème, les rouges pour la 3ème. Les cartes de ces pioches serviront aux joueurs lorsqu'ils auront des phrases à lire, mais aussi pour distribuer les cartes Point en cours de partie.

Déroulement du jeu

Le premier joueur est désigné au hasard.
À chaque tour de jeu, un joueur devient le lecteur de cartes (il ne marquera pas de points ce tour-ci).
Les autres joueurs placent leurs deux mains à plat devant eux, à égale distance de la cible et vont jouer pour marquer des points.

1. Première manche (cartes vertes)

Chaque carte Évolution comporte deux thèmes sur son verso (l'un « bleu », l'autre « jaune ») et 12 phrases sur son recto.

a. Lecture d'une phrase

À son tour, le lecteur pioche une nouvelle carte Évolution verte et lit, à haute voix, les deux thèmes en indiquant leur couleur correspondante. La carte est tenue en main par le lecteur de telle façon que les thèmes inscrits au verso soient visibles de tous, à tout moment. Les autres joueurs vont devoir utiliser leur main « bleue » ou leur main « jaune » pour répondre.

Dans l'ordre des 2 cartes Numéro révélées en début de partie, le lecteur lit la première phrase.

Dès que sa lecture est finie, les joueurs autres que le lecteur doivent répondre le plus vite possible par jaune ou bleu en plaçant la main adéquate sur la cible (ou sur les mains d'autres joueurs plus rapides). Une pile de mains se forme alors.

Une fois sa main posée, il est interdit de l'enlever ou de la changer de place.
On attribue ensuite la carte Point gagnée et on défausse au besoin la carte Point perdue (cf. ***b. Décompte de points***).

Le lecteur lit ensuite selon le même principe la phrase correspondant à la deuxième carte Numéro. Après avoir lu ses 2 phrases, il repose la carte sous la pile des cartes vertes. Le joueur situé à sa gauche devient le lecteur du tour suivant et pioche une nouvelle carte verte.

La première manche s'arrête dès que tous les joueurs ont lu chacun 2 phrases.

b. Décompte de points après chaque lecture de phrase

Quand tous les joueurs ont répondu, le lecteur regarde :

- qui a été **le plus rapide à répondre correctement** : il lui donne une carte verte de la pioche, qui est placée sur le tas de cartes Point du vainqueur (qui vient donc de gagner 1 point) ;
- qui a été **le plus rapide à se tromper** : ce dernier défausse définitivement une des cartes Point de son tas sous la pioche de cartes de la même couleur (si son tas est vide, il ne défausse rien) ;
- les autres joueurs ne gagnent et ne perdent rien.

2. Manches 2 (cartes orange) et 3 (cartes rouges)

On joue de même avec les cartes orange pour la deuxième manche, puis avec les cartes rouges pour la troisième manche.

Toutefois, les Manches 2 et 3 rajoutent du piment :

- **Manche 2 :** il faudra, certaines fois, jouer en plaçant ses deux mains simultanément paumes vers le bas sur la cible afin de répondre « **ni jaune, ni bleu** ».
- **Manche 3 :** il faudra, certaines fois, jouer en plaçant ses deux mains simultanément paumes vers le bas sur la cible afin de répondre « **jaune et bleu** ».

Note : dans le cas où un joueur place ses deux mains sur la cible, sa réponse ne sera valide que si ses deux mains se touchent, et qu'aucune main adverse n'est intercalée entre elles.

Remarques :

- *toutes les phrases sont suivies d'un marqueur jaune, bleu, ou bicolore jaune/bleu : ils indiquent la réponse attendue (main jaune, main bleue, ou les deux mains ensemble).*
- *certaines réponses donneront peut-être lieu à discussion : nous avons toujours choisi la réponse la plus fréquente, celle qui vient toujours en tête en premier, sans chercher la petite bête ou l'exception. En cas de doute, c'est toujours la carte qui a raison !*

Fin de la partie

La partie se termine au terme des 3 manches, chaque joueur aura alors donc lu 6 phrases (2 vertes, 2 orange et 2 rouges).

Le joueur avec le plus de cartes Point est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, une dernière phrase rouge est lue pour départager les ex aequo.

Variantes

1. À 3 ou 4 joueurs, vous pouvez faire 2 tours de table pour chaque manche (chacun lit donc 2 cartes par manche).

2. Vous pouvez appliquer le décompte de points de *Déclic !?* accessible sur http://www.ferti-games.com.

L'auteur tient à remercier toutes les personnes qui ont testé le jeu et, notamment, sa femme et ses enfants, la famille Bacquey, ainsi que Maryline et Hervé.

© *2014 Ferti. All rights reserved. v1.0*
www.ferti-games.com - www.facebook.com/FertiGames
Déclic !? Évolution *est fabriqué en Union Européenne.*

Si vous avez aimé *Déclic Évolution*,
vous adorerez les gammes Skippy et Wallaby !