

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 (Saône-et-Loire), 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



Un jeu de Julien Sentis
Pour 2 à 8 joueurs
À partir de 6 ans - Durée : 10 minutes
Illustrations : Charlotte Bey

MATÉRIEL

100 cartes, réparties en 10 catégories (voir fin de règles)
de 10 cartes chacune.
10 Cartes d'Aide de Jeu résumant en détail chaque catégorie.

Mot de l'auteur

« Je tiens à remercier toutes les personnes
qui ont testé le jeu et, notamment, ma femme
et mes enfants, la famille Bacquey,
ainsi que Corinne Foulard et Mathilde Saire. »

CONSEIL :

Pour les plus petits, jouez avec moins de 10
catégories pour rendre la partie plus facile
(de 4 à 8 catégories au choix).

1

BUT DU JEU

Identifier le plus rapidement possible
des cartes de la même catégorie pour
gagner le plus de points.



Catégorie Plantes



Catégorie Gâteaux



Catégorie Musique

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes sont mélangées et réparties faces cachées
équitablement entre les joueurs pour former leur pioche.
Les cartes restantes retournent dans la boîte.

Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4

Exemple de mise en place d'une
partie à 4 joueurs.

2

DÉROULEMENT DU JEU

1. RÉVÉLATION DE CARTES

Les joueurs comptent jusqu'à 3 puis retournent en
même temps la première carte de leur pioche au centre
de la table (à 2 joueurs, chaque joueur constitue 2
pioches et retourne 2 cartes en même temps).

Joueur 1



Joueur 2



3



Joueur 3



Joueur 4



2. FOUILLE VISUELLE

Tous en même temps, les joueurs cherchent
frénétiquement à identifier deux images ou plus
appartenant à une même catégorie. Lorsqu'un joueur
trouve des images d'une même catégorie, il l'énonce
à voix haute (*ou crie*) et montre les cartes concernées.
S'il a raison, il remporte toutes ces cartes. S'il s'est
trompé, il doit se taire jusqu'au prochain tour.

Joueur 1



Joueur 2



4



Joueur 3



Joueur 4

FRUITS!

Il est tout à fait possible qu'un ou plusieurs
joueurs identifient plusieurs catégories à la suite.
Ne vous arrêtez donc jamais de bien observer les
cartes en jeu. Très régulièrement les catégories
s'enchaîneront en cascade.

REMARQUE

Seul le fait d'annoncer à voix haute la bonne catégorie
validera le gain des cartes concernées.
Le fait de les toucher ne suffit pas.

CAS PARTICULIER

Quand plusieurs joueurs prononcent en même temps
le nom d'une catégorie, ils se partagent les cartes.
Les cartes supplémentaires sont défaussées.

Exemple: si 2 joueurs trouvent en même temps
3 cartes d'une même catégorie. Ils gagnent
chacun une carte et la dernière
est défaussée.

5

3. RENOUVELLEMENT DES CARTES

Les cartes n'ayant pas de catégorie commune restent au centre de la table. Un nouveau tour commence, les joueurs comptent à nouveau jusqu'à 3 et retournent simultanément une carte de leur pioche à côté de celles déjà en jeu.



6

FIN DE PARTIE

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, le joueur qui a amassé le plus de cartes remporte la partie. En cas d'égalité, les ex æquo se partagent la victoire.

VARIANTES

1. LA CASCADE

Chaque joueur a 2 tas de cartes, faces cachées, devant lui. Chaque joueur retourne, en même temps, ses 2 cartes. On cherche, comme dans le jeu de base, les cartes de catégorie commune. En revanche, lorsqu'on rajoute des cartes, on les place sur les précédentes (*en les recouvrant*). Quand des cartes sont gagnées et qu'elles sont retirées du jeu, les cartes dévoilées peuvent aussi être remportées provoquant une réaction en chaîne.

7

2. LE FOUTOIR

Chaque joueur choisit une catégorie différente. Toutes les cartes sont étalées en vrac sur la table, faces visibles. Le but du jeu est de constituer devant soi une collection complète (10 cartes) de la catégorie choisie, le plus vite possible. Au top départ, les joueurs s'emparent rapidement (*et en même temps*) des cartes correspondant à leur catégorie. Le premier joueur ayant réuni les 10 cartes de sa catégorie est déclaré vainqueur.

3. LE FOUTOIR DES PROS

Toutes les cartes sont étalées, en vrac, faces visibles sur la table. Le but du jeu est de constituer le plus vite possible devant soi une collection de 10 cartes, chacune appartenant à une catégorie différente. Au top départ, les joueurs s'emparent rapidement (*et en même temps*) d'une carte par catégorie. Le premier joueur ayant réuni 10 cartes (1 par catégorie) est déclaré vainqueur.

D'autres variantes sur
ferti-games.com

8

ANIMAUX
BIJOUX
BONBONS
FRUITS
GÂTEAUX
MONSTRES
MONUMENTS
MUSIQUE
PLANTES
VÉHICULES

© 2015 Ferti. All rights reserved. v1.0
ferti@orange.fr

