

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



Trouv' tout!



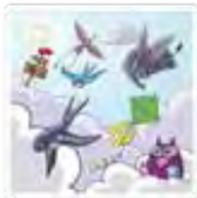
Contenu



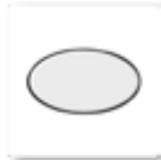
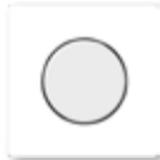
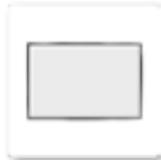
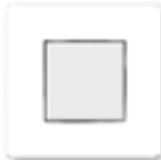
60 cartes recto-verso
règle du jeu

Idée et but du jeu

Chaque carte est recto-verso. Une face présente une illustration :



Et l'autre face un élément (couleur : bleu, rouge, jaune, vert, violet ou forme : triangle, carré, rectangle, rond, ovale) :



À chaque tour une carte est retournée. Elle révèle une illustration sur laquelle il faut chercher l'élément apparu sur la pile de cartes. Le premier qui trouve cet élément sur l'illustration gagne la carte, puis on en retourne une nouvelle. Le premier qui gagne 5 cartes gagne la partie.

Mise en place

Les cartes sont mélangées puis placées en pile au centre de la table, face symbole visible.



Déroulement d'une partie

Chaque joueur à son tour retourne la carte supérieure de la pioche et la pose à côté, face illustration visible. Il annonce alors l'élément révélé en haut de la pile de cartes. Dans l'exemple ci-dessous il faut trouver le carré.

On cherche
quelque chose
de carré



Le premier joueur qui désigne l'élément de l'illustration qui correspond à ce qu'il faut chercher (forme ou couleur) gagne la carte retournée (celle sur laquelle apparait l'illustration).



La balle !

Exemple : Un joueur retourne la première carte et fait apparaître l'illustration suivante (Chien-Chat). La carte de la pile indique que l'on cherche la forme « Rond ». Le premier qui désigne la balle de tennis gagne la carte qui a été retournée.

Puis un nouveau tour commence : le joueur suivant retourne la carte supérieure de la pile, et ainsi de suite.

Erreur : si un joueur se trompe en désignant un élément, il ne peut plus répondre pour ce tour et les autres joueurs cherchent à nouveau l'élément désigné.

Attention : chaque élément n'apparaît qu'une seule et unique fois sur chaque carte (voir réponses pages suivantes). Pour les formes notamment, il faut qu'elle soit représentée de face et en entier. Note : une couleur et une forme peuvent faire partie du même élément.

Exemple : sur l'illustration du chimiste, le seul « Rond » est le verre de lunette droit du professeur, le gauche ne compte pas car il est tronqué par son nez !



Note : avec des plus jeunes il est conseillé de ne commencer qu'avec les couleurs qui sont plus facilement identifiables pour eux. Ensuite lorsque vous ajouterez les formes, vous pouvez considérer « Rond » et «Ovale» comme étant la même forme à trouver, de même que pour «Carré» et «Rectangle».

Fin de partie

Le premier joueur qui a récupéré 5 cartes gagne la partie.

Les réponses































Découvrez Texto ! Le Trouv'tout des mots.



Auteurs : Treo Game Designers

Illustrations : Adélaïde Camp

© 2017 Gigamic pour la version française.



ZAL Les Garennes

F 62930 - Wimereux - FRANCE

www.gigamic.com



TREO 
GAME DESIGNERS

Concept créé par
Treo Games Designer.
© Foxmind Ltd.

