

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

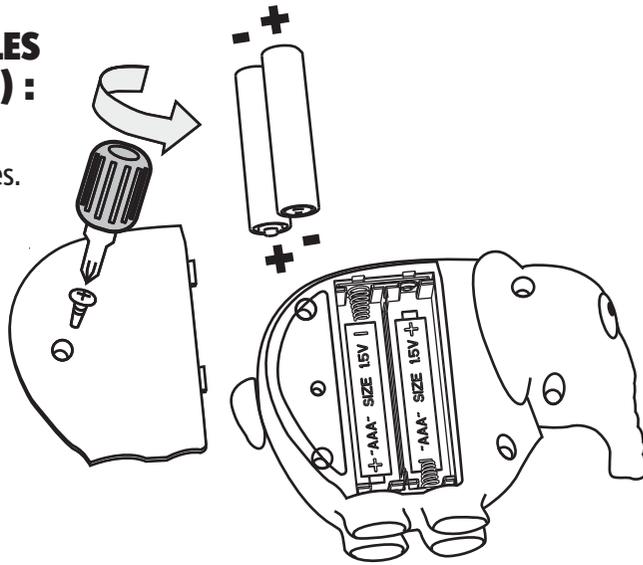
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



INSTALLATION DES PILES (à faire par un adulte) :

- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 2 piles AAA en respectant les polarités (+) et (-) indiquées dans le compartiment.
- Revisser le couvercle du compartiment à piles.



Attention !

- Le changement de piles devra être effectué par un adulte ou bien sous le contrôle d'un adulte.
- Insérer correctement les piles en respectant les signes de polarité (+) et (-) inscrits sur les piles et le produit.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées.
- Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, et ne pas mélanger des piles de type différent (par exemple : rechargeables et alcalines, standard et alcalines).
- Ne pas essayer d'alimenter le produit en électricité en utilisant l'alimentation secteur ou tout autre système d'alimentation indépendant.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Les piles usagées doivent être retirées du produit.
- Se débarrasser des piles en toute sécurité pour l'environnement.
- Ne pas jeter les piles usagées dans un feu. Risque d'explosion.
- Examiner régulièrement le produit pour détecter s'il a subi éventuellement des dommages dans la partie électrique. En cas de dommage, ne pas jouer avec le produit avant complète réparation.
- Conserver les informations ci-dessus pour une référence future.

Notice à conserver.

- Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.
 - Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.
- Ce symbole signifie que ce produit ne doit pas être jeté dans une poubelle à ordures ménagères. Veuillez porter ce produit dans un point de collecte spécifique pour les équipements électriques et électroniques.



© 2015 MEGABLEU, France.
STORIGOLO est une marque déposée. Tous droits réservés.

Z.I. La Beaugeardière - 61190 Randonnai - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00

MEGABLEU
www.megableu.com

STORIGOLO



RÈGLE DU JEU

De 2 à 8 joueurs – à partir de 6 ans

CONTENU :

150 cartes-photos, 1 minuteur éléphant*, 1 bocal, 1 carton poisson rouge, 1 règle du jeu.

*Fonctionne avec 2 piles AAA non fournies.

BUT DU JEU :

Imaginer des liens (drôles et farfelus) qui rattachent les cartes les unes aux autres afin de pouvoir les énumérer, dans l'ordre, quand le minuteur retentit.

PRÉPARATION DU JEU :

Mélangez les cartes et placez-les, faces cachées, en pile sur la table de façon à ce qu'elles soient accessibles par tous les joueurs.

Insérez le carton poisson rouge dans le bocal.

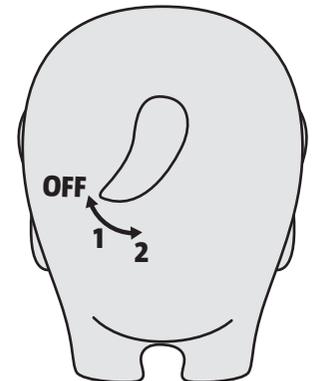
Prenez une carte de la pile et posez-la à côté, photo visible. Cette carte sera le départ de l'histoire.

Les joueurs prennent chacun **trois cartes** qu'ils gardent en main. Le reste des cartes constitue la **pioche**.

Régalez la minuterie de l'éléphant en positionnant la queue sur **1** ou **2** pour déterminer la longueur de l'histoire :

- **1** : le son de la trompe interviendra entre 30 et 45 secondes (temps recommandé pour jouer avec des enfants)

- **2** : le son de la trompe interviendra entre 45 et 150 secondes (temps recommandé pour jouer à 5 joueurs et plus).



DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus jeune **pose l'éléphant sur le bocal**, ce qui **déclenche** la minuterie.

Remarque : dès que l'éléphant est enlevé du bocal, le décompte de la minuterie s'interrompt.

Il place ensuite **une de ses trois cartes** sur la carte de départ, photo visible et énonce un lien qui va rattacher sa carte avec celle du départ : cela peut être réaliste, ou totalement loufoque, selon son imagination.

Puis il prend une nouvelle carte dans la pioche.



Exemple : si la première carte est une vache et qu'un joueur pose ensuite une voiture, il peut dire "*c'est l'histoire d'une vache qui conduisait une voiture*", ou "*d'une vache à quatre roues*", ou encore "*du lait qui coulait d'une voiture avec des cornes*"...

Si la carte du joueur suivant est un pont, il peut ajouter "*puis la voiture est tombée du pont*"... ou tout autre chose qui lui vient à l'esprit pour créer un lien entre les deux photos.

Lorsque le minuteur sonne, les joueurs ne peuvent plus poser de cartes. On **enlève l'éléphant** du bocal et il est placé **devant le dernier joueur** qui a posé une carte juste avant le son de la trompe.

Son challenge est maintenant de **se rappeler** toutes les cartes qui ont été posées, et dans l'ordre !

Le joueur à sa gauche retourne toutes les cartes de manière à ce que l'on ne puisse plus voir les photos.

En commençant par la **carte de départ**, le joueur doit nommer la carte suivante (et décrire le lien s'il le souhaite) ; le joueur à sa gauche **retourne** la carte pour voir s'il s'agit bien de la bonne photo. Si c'est correct, le joueur continue à nommer les prochaines cartes, une à une, et a le droit de les **garder près de lui**, faces visibles. Dès qu'il se trompe, le tour passe au joueur suivant, selon le sens des aiguilles d'une montre.

Ce joueur doit maintenant nommer la suite des photos, toujours une à une, dans l'ordre et ainsi de suite pour les autres joueurs.

Si aucun des joueurs n'est parvenu à nommer une carte et que le tour revient au premier joueur, cette carte est mise dans la **pioche** et le jeu continue.

Le joueur qui réussit à nommer la dernière carte **gagne la manche** et conserve toutes les cartes qu'il a accumulées comme récompense ; il les met dans sa **réserve**.

Tous les autres joueurs remettent les cartes qu'ils ont accumulées dans la pioche, et une **nouvelle manche** commence.

Si personne ne parvient à nommer la dernière carte, elle est remise dans la pioche et tous les joueurs **remettent dans la pioche** les cartes qu'ils ont gagnées dans cette manche.

Important : seul le joueur qui nomme **la dernière carte** de la pile gagne et conserve ses cartes dans sa réserve.

DÉFI :

Tout joueur peut lancer un défi pendant la partie.

Si un adversaire remarque que le joueur dont c'est le tour **hésite**, ou **ne se rappelle pas** la carte du dessus de la pile, il le met à l'épreuve **en appuyant** sur la trompe de l'éléphant pour lancer un compte à rebours "**TIC TAC**" de **cinq secondes**.

Si le joueur ne parvient pas à nommer la carte dans les cinq secondes, celui qui l'a défié doit nommer la carte. S'il y parvient, il **gagne la carte** et prend alors la main pour continuer l'énumération des cartes.

Si le joueur défié réussit à nommer la carte dans les cinq secondes, ou si celui qui l'a défié se trompe, il **perd** une carte de sa réserve (s'il en a une) qu'il doit remettre dans la pioche.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsqu'on tire la dernière carte de la pioche. Le **gagnant** est le joueur qui a le plus de cartes dans sa réserve à la fin des manches.

En **cas d'égalité** entre deux ou plusieurs joueurs, les cartes de la réserve de tous les joueurs sont rassemblées, mélangées et une manche finale est jouée entre les **joueurs ex æquo uniquement** pour déterminer le gagnant.