

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Oui-Oui <sup>®</sup> OÙ TE CACHES-TU ?

Un amusant jeu de mémorisation  
avec Oui-Oui et ses amis.

Pour **2 à 4** joueurs à partir de **4** ans.

**Contenu** : 24 cartes, 5 caches de couleur, 1 dé Couleurs

Auteur : Heinz Meister

## But du jeu

Il s'agit de gagner le maximum de cartes.

## Préparation

Avant la première partie, détachez les images des planches prédécoupées. Étalez-les ensuite sur la table, face visible. Le plus âgé d'entre vous place alors les 5 caches sur 5 cartes de son choix ; chacune de ces cartes doit être entièrement recouverte. À chaque fois, il doit annoncer à voix haute quel cache recouvre quelle carte. Par exemple : « Je pose le cache rouge sur la tarte, le cache bleu sur la pomme... ». Faites bien attention si vous voulez vous souvenir où se cache chaque image et gagner ainsi beaucoup de cartes ! Voici comment jouer :

## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et lance le dé. Vous devez toujours deviner quelle image est dissimulée sous le cache correspondant à la couleur du dé. Exemple : Si le dé indique « rouge », vous devez retrouver l'image sous le cache rouge. Commencez par annoncer quelle image se trouve, d'après vous, sous le cache. La carte est ensuite découverte. Si vous aviez bien deviné et que l'image nommée apparaît sous le cache, vous pouvez la prendre et la poser devant vous. Posez alors le cache sur une autre carte au choix, en nommant l'image que vous recouvrez. C'est ensuite au tour du joueur suivant : il lance le dé et nomme l'image qui, d'après lui, se trouve sous le cache correspondant.

Si vous vous trompez et qu'une autre image apparaît sous le cache, remettez-le sur l'image. Vous ne gagnez aucune carte ce tour-ci. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au tour du joueur suivant.

Si le dé indique l'étoile (= joker), vous pouvez choisir le cache de votre choix, sauf le dernier qui a été retourné. Comme précédemment, vous annoncez l'image qui se trouve, d'après vous, sous le cache choisi.

**La partie s'arrête** lorsqu'il ne reste plus que 4 cartes en jeu et que le cinquième cache ne peut plus recouvrir de carte.

**Le vainqueur** est celui qui possède le plus de cartes.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Jeux Ravensburger S.A. · Service Consommateurs  
B.P. 60159 · F-60111 MERU Cedex