

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



DIS MOI. CE QUE JE VOIS

CONTENU :

50 Cartes



BUT DU JEU :

Chaque joueur essaye d'engranger un maximum de cartes en étant le premier à voir ou à deviner les objets dessinés sur les cartes.

LE PASSE-TEMPS AUTOMOBILE :

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- C'est le plus jeune joueur qui retourne la première carte de la pioche et qui la montre à tous les autres joueurs. Le premier joueur à voir l'objet représenté s'écrie : « Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas et c'est..... » (nom de l'objet) : c'est lui qui gagne la carte. Dépêche-toi de montrer aux autres ce que tu as vu : la voiture continue à rouler et si tu ne le montres pas tout de suite, l'objet aura disparu à l'horizon...
- Le joueur suivant retourne la carte suivante.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées ou lorsque vous serez arrivés à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus de cartes.
- En cas d'égalité, seuls les joueurs qui se trouvent à égalité jouent une carte supplémentaire choisie au hasard. Le gagnant sera le joueur qui aura gagné cette dernière manche.



POUR JOUER À LA MAISON :

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- C'est le plus jeune joueur qui retourne la première carte de la pioche sans la montrer aux autres joueurs. Des indices vont maintenant permettre à ces autres joueurs de deviner l'objet représenté sur la carte. Commence chaque indice en disant : « Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas et c'est... »
Exemple d'indice : « Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas — et c'est bleu ! »
- Après chaque indice, les autres joueurs essayent en même temps de deviner ce qu'il y a sur la carte. Le joueur qui devine la bonne réponse gagne la carte.
- Le joueur suivant retourne la carte suivante. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à collectionner cinq cartes (ou tout autre nombre de cartes convenu à l'avance).

VARIANTE :

Jouez sans cartes. Le joueur qui a la main regarde autour de lui et choisit un objet dans sa tête. Il faut bien sûr que tous les joueurs puissent voir l'objet en question. Donne des indices qui permettront aux autres joueurs de deviner l'objet que tu auras choisi. Commence chaque indice en disant :
« Je vois, je vois... ce que tu ne vois pas et c'est... »

