

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



Totem



Le jeu de développement personnel qui fait du bien et vous fait découvrir vos forces.

COMMENT JOUER

À tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un Totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une force, et d'une carte QUALITÉ, toutes deux choisies et décrites par les autres joueurs. Par exemple, votre Totem pourrait être Aigle Optimiste!

OBJECTIF

Recevoir son Totem, et découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent.

INSTRUCTIONS

Le premier joueur à recevoir son Totem est celui dont la date anniversaire est la prochaine à venir. **Ce joueur est le receveur.** Notez que vous pouvez aussi construire un Totem pour une seule personne lors d'une occasion spéciale.



1. On débute la partie avec la portion **ANIMAL** du totem. Le receveur brasse le paquet de cartes **ANIMAL** et en distribue 7 à tous les joueurs, sauf à lui-même.

2. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres et **choisit parmi ses 7 cartes la force qu'il désire souligner chez le receveur**. Chacun place ensuite sa carte choisie face cachée au centre de la table. Quand tous les joueurs ont placé leur carte, on les mélange de façon à ce que le receveur ne puisse savoir qui les a données. Chaque joueur remet ses 6 autres cartes sous le paquet de cartes **ANIMAL** pour être réutilisées.

3. Le receveur prend les cartes et les regarde une par une, sans les dévoiler aux autres. **Il place ensuite les cartes en ordre de préférence** faces cachées sur la table, de la force qu'il reconnaît le moins posséder à sa gauche jusqu'à celle qu'il reconnaît le plus posséder à sa droite.

4. Le receveur retourne une à une ses cartes **ANIMAL**, en commençant par annoncer à voix haute la force qu'il considère posséder le moins, c'est-à-dire celle qu'il a placée à l'extrémité gauche.



5 . Le joueur qui a donné cette carte *ANIMAL* s'identifie et **doit décrire en quelques mots pourquoi il a choisi cette force**. En s'adressant directement au receveur, il lui explique dans quelles circonstances il a observé cette force, quels impacts positifs elle a sur lui et son entourage, etc.



6 . Le receveur continue ensuite à retourner ses cartes une à une. Tous les joueurs expliquent leur choix au receveur l'un après l'autre, jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées.

7 . Avant de passer aux cartes *QUALITÉ*, les joueurs doivent choisir, parmi les cartes *ANIMAL* se trouvant sur la table, celle qu'ils considèrent tous être « **LA** » **force dominante du receveur**. Sous les yeux du receveur, ils doivent débattre et arriver à un consensus. La carte choisie par le groupe constitue la portion *ANIMAL* du Totem du receveur. Les autres cartes sont replacées dans le paquet de cartes *ANIMAL* pour être réutilisées.

On poursuit ensuite avec la portion **QUALITÉ** du Totem du receveur.



8 . Le receveur brasse le paquet de cartes **QUALITÉ** et en distribue 7 à tous les joueurs, sauf à lui-même. Le receveur et les joueurs répètent les étapes 2 à 7 pour les cartes **QUALITÉ**.

9 . Lorsque le receveur a reçu les deux portions de son Totem (**ANIMAL** et **QUALITÉ**), il garde ces deux cartes avec lui et c'est le joueur suivant (à sa gauche) qui devient le nouveau receveur et le sujet des discussions. Il brasse les cartes et le cycle recommence à l'étape 1.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu au moins un Totem. Rien ne vous empêche de continuer la partie et d'attribuer un 2^e ou un 3^e totem à chaque joueur. **Prendre conscience de ses forces et de ses qualités par le jeu fait de chaque joueur un gagnant.**

Chaque Totem fait ressortir une dimension différente de la riche personnalité du joueur qui le reçoit.



4



FAIRE
DU BIEN
EN TROIS
ÉTAPES

VOICI LES ÉTAPES POUR AVOIR UN MAXIMUM D'IMPACT POSITIF EN DONNANT UNE CARTE TOTEM.

1

LECTURE

Lisez tout le contenu de la carte en vous adressant directement à la personne.

2

OBSERVATION

Décrivez une situation où vous avez observé la personne utiliser cette force ou cette qualité.

3

BIENFAIT

Partagez ce que la force ou la qualité de cette personne vous apporte.

*Gardez à l'esprit que
l'essentiel, c'est l'authenticité.*



**PARTAGEZ VOS
TOTEMS SUR LES
RÉSEAUX SOCIAUX
#TOTEMLEJEU**



PRODUITS PERSONNALISÉS

PLUS DE
6400
CHOIX

Pour faire durer le plaisir et se rappeler ses forces au quotidien, **découvrez les produits personnalisés Totem**. Choisissez l'animal et la qualité de votre choix.

