

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





PICK PACK POCKET

**Un jeu captivant pour chercher et trouver en tâtonnant.
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans. Auteur: Peter Lewe**

Chercher et trouver

IDEE ET BUT DU JEU



La poche de notre pantalon est normalement loin d'être assez grande pour garder tous les petits trésors personnels qu'on veut avoir sur soi. On y accumule des lacets, des crayons de couleur, des pinces à linge et autres objets et dès qu'on a besoin de quelque chose on doit fouiller dans notre poche - comme dans ce jeu. Le but du jeu est de sortir du sac les trésors qui apparaissent sur les cartes. Celui qui arrive à trouver le plus grand nombre d'objets gagne. Alors, amusez-vous bien!

Le contenu de la poche

LE MATERIEL

Il y a beaucoup de choses à tâtonner dans PICK PACK POCKET et chaque objet correspond aux couleurs rouge, jaune et bleu:



- ◆ 3 balles de jonglage
- ◆ 3 lacets
- ◆ 3 pions
- ◆ 3 jetons
- ◆ 3 pinces à linge
- ◆ 3 crayons de couleur



En outre:

- ◆ 18 cartes de différents formats
(6 de chaque sorte avec 2, 3 ou 4 trésors)
- ◆ 4 pions en verre
- ◆ 1 sac
- ◆ la règle du jeu



Rétablir l'ordre dans la poche

PREPARATIFS

- ◆ Mettez tous les trésors dans le sac.
 - ◆ Mélangez les cartes côté verso et les classez par formats. Formez des piles et retournez à chaque fois la première carte. Placez les piles au milieu de la table.
 - ◆ Chaque joueur reçoit un pion en verre.
 - ◆ On détermine un joueur qui commence, par exemple celui qui a les plus grandes poches.
 - ◆ Le joueur qui commence sort six trésors du sac et les pose à côté des piles.
- La couleur des trésors n'a pas d'importance.



Qu'est-ce que vous cherchez?

DEROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle. Le joueur qui a sorti les trésors du sac essaie de faire correspondre les objets avec les illustrations des cartes qui doivent présenter exactement la même couleur et la même forme. Par exemple, si une carte représente le crayon rouge, la pince à linge jaune et le pion bleu, on doit chercher le crayon rouge, la pince à linge jaune et le pion bleu. Dans un premier temps, on observe les trésors qui se trouvent à côté des piles. S'il y a des objets qui s'accordent avec les trésors représentés sur les cartes, on les pose directement à côté de la carte correspondante. Ainsi, on voit clairement ce qui nous manque.

Il existe une carte qui présente un trésor avec les trois couleurs - c'est un joker. Comme il correspond à toutes les couleurs, on ne doit se préoccuper que de la forme du trésor que l'on choisit.

Le joueur qui est en train de jouer peut mettre la main dans le sac et sortir un trésor trois fois. Si, par exemple, le joueur a besoin de la pince à linge jaune, il met la main dans le sac, tâtonne et, avec un peu de chance, la sort du sac. Si au contraire, il n'a pas de chance et sort la pince à linge rouge, il doit la poser à côté des autres trésors, sur la table.

Si on a collectionné tous les trésors indiqués sur une des cartes, on peut la mettre devant soi et retourner une nouvelle carte de la même pile. Ensuite, on remet les trésors correspondants dans le sac, et le joueur suivant tente sa chance. Si on n'a pas eu de chance après avoir fouillé le sac trois fois, on place tous les trésors qu'on a sorti à côté des piles et des autres trésors, et le joueur suivant tente sa chance.

Attention: Le pion en verre donne une chance supplémentaire. Il permet de mettre la main dans le sac une quatrième fois.





Montrez-vos trésors

FIN DE LA PARTIE

La partie est finie au moment où toutes les cartes sont réparties entre les joueurs. A ce moment-là, chaque joueur pose ses cartes les unes à côté des autres. Celui qui a la plus longue rangée de cartes gagne.

Il y a un autre façon de faire les comptes: on peut utiliser les chiffres qui se trouvent sur les cartes. Une carte avec deux trésors indique le chiffre 5, une carte avec trois trésors indique un 7 et une carte avec 4 trésors un 9. Vous additionnez les chiffres, et le joueur qui gagne et celui qui obtient le plus grand nombre de points.

Un peu plus difficile

VARIANTE



On joue en suivant les règles décrites ci-dessus. Mais ici, on a besoin de la partie supérieure de la boîte. On la pose sur la table de manière à ce qu'on puisse mettre quelque chose dedans. Si on a trouvé tous les trésors représentés sur une carte, au lieu de les remettre dans le sac, on les pose dans la partie supérieure de la boîte. Donc, ils ne peuvent pas être réutilisés dans les fouilles suivantes. Le joueur qui a trouvé tous les trésors représentés, reçoit la carte correspondante, comme récompense, et il peut, en plus, essayer de gagner encore d'autres cartes.

Si on n'a pas eu de chance après avoir mis la main dans le sac trois fois, le joueur suivant tente sa chance. Il peut utiliser tous les trésors qui se trouvent à côté des piles (sauf ceux qui se trouvent dans la boîte) et met sa main dans le sac trois fois.

Pendant son tour, on peut remettre tous les trésors de la boîte dans le sac - au plus tard avant de mettre la main dans le sac pour la troisième fois.

Il faut bien réfléchir avant de remettre tous les trésors de la boîte dans le sac. Calculez si les chances de trouver les trésors nécessaires deviennent plus grandes si vous remettez les trésors dans le sac. Il vaut peut-être mieux chercher les trésors dont vous avez besoin avant de remettre les autres trésors dans le sac.

Exemple: Pour obtenir une carte avec 4 trésors, on a besoin d'un crayon quelconque, d'un pion rouge, d'une pince à linge jaune et d'un lacet rouge. Si la pince à linge jaune est la seule qui se trouve encore dans le sac, il sera ingénieux de la sortir du sac avant de remettre tous les trésors de la boîte dans le sac. La fin de la partie suit les règles décrites ci-dessus.



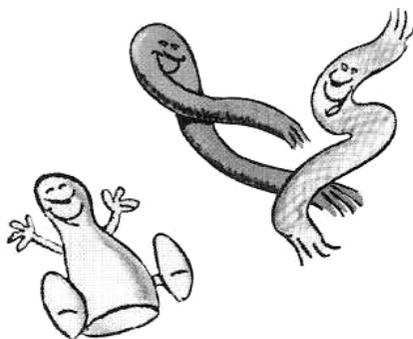
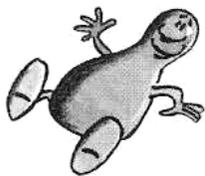
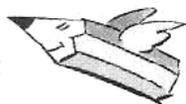
DES TUYAUX

1. Des cartes qui indiquent 3 ou 4 trésors ont une plus grande valeur que celles qui n'indiquent que 2 trésors. En outre, ces cartes ont un plus grands formats que les cartes avec 2 trésors. C'est pour cette raison qu'une rangée formée par ces cartes est plus longue. Le but est donc de collectionner des cartes qui représentent plus de trésors, mais c'est aussi plus difficile!

2. Il faut bien réfléchir avant d'utiliser le pion en verre. C'est recommandable, s'il s'agit d'une carte très utile.

3. Attention: Gardez les yeux grands ouverts! Il se peut que vous souhaitiez obtenir une carte avec 3 trésors, mais il se peut aussi que, tout à coup, vous puissiez en gagner une encore plus précieuse! Ou vice-versa.

4. Parfois, le trésor qu'on sort du sac peut nous obliger à devoir changer toute notre tactique, mais ça n'a pas d'importance puisqu'il est toujours possible de changer ses plans pendant son tour.



© 2000, Peter Lewe, Linden

© Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin. Made in Germany.

L'éditeur remercie les enfants et les éducateurs de la garderie St. Richard (Berlin), ainsi que les enfants de l'auteur, Kai et Rhea, pour leur soutien et les renseignements qu'ils ont pu lui fournir.