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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

GRIMACES

De 6 à 99 ans

3 à 5 joueurs

Contenu : 72 cartes. 18 grandes cartes à dos rouge, 18 petites cartes à dos rouge, 18 grandes cartes à dos vert, 18 petites cartes à dos vert.

But du jeu : Mémoriser des grimaces et en faire deviner le plus possible à son partenaire.

Règle du jeu pour 4 joueurs

On joue par équipe de 2. Une partie se joue en deux manches.
En début de partie, on désigne un joueur A et un joueur B dans chaque équipe.
Les joueurs A devront mimer alors que les joueurs B devineront les mimes de leur partenaire A.
L'équipe n° 1 prend les cartes rouges et l'équipe n° 2, les cartes vertes.
Les joueurs A se munissent des grandes cartes et les joueurs B des petites.

Les joueurs B tirent au hasard, sans les regarder, 6 cartes dans le jeu de leur partenaire.
Les joueurs A écartent de leur jeu les 12 cartes restantes et prennent en main les 6 cartes que viennent de piocher leur partenaire B.

Les joueurs A mémorisent les cartes, le premier qui se sent prêt dit "stop" et les 2 joueurs A reposent leurs cartes faces cachées.

Les joueurs B prennent en main leurs 18 cartes et tentent de deviner les grimaces mimées par leur propre partenaire.
Si un joueur B pense reconnaître une grimace, il pose la carte correspondante devant lui face cachée.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs B a posé 6 cartes devant lui.

Tous les joueurs retournent leurs cartes.
Les joueurs A comparent leurs 6 grandes cartes avec les 6 petites de leur partenaire B. Chaque fois qu'une petite carte est en commun avec une grande, c'est que la grimace a été trouvée. Dans ce cas, les petites cartes gagnantes sont gardées par l'équipe et valent chacune 1 point.

Puis la deuxième manche peut débuter.
Chacune des équipes reprend ses cartes restantes: les grandes cartes dont les grimaces ont été retrouvées, sont écartées définitivement de la partie tandis que celles qui parmi les 6 cartes n'ont pas été découvertes sont remises en jeu.
Les rôles sont inversés: les joueurs A deviennent les joueurs B.
A la fin de ces deux manches, on totalise les points (les petites cartes gagnées) par chaque équipe au cours des deux manches. Celle qui a le plus grand nombre de points remporte la partie.

Règle du jeu pour 3 ou 5 joueurs
Dans ces 2 cas, un seul joueur mime les unes après les autres 7 grimaces tirées au hasard dans un paquet de 18 grandes cartes. Il n'a pas besoin de les mémoriser. Les 2 ou 4 autres joueurs ont un jeu de 18 petites cartes étalé devant eux, faces découvertes. A chaque grimace mimée, le premier qui la reconnait, repère la carte et s'en saisit a gagné. Il faut être rapide !
On vérifie immédiatement. S'il s'est trompé, le ou les autres joueurs continuent sans lui jusqu'à la grimace suivante. A la fin, on compte les cartes gagnées.