













Régle avancée, avec le dé spécial.

Lorsque vous aurez fait plusieurs parties, utilisez le dé pour corser la difficulté.

Le jeu se joue toujours en 3 manches avec les 3 couleurs d'indices,

Avant de choisir ma carte, je lance le dé et applique la consigne correspondante :



Face œil : se joue comme une partie normale

Face œil +2: j'ajoute 2 cartes prises de sous la pioche à mes 6 cartes, je mélange le tout, puis j'en choisis une, je lis l'indice et je pose les 8 cartes sur la table (la réponse est plus difficile à trouver).

Face œil+3 : j'ajoute 3 cartes de sous la pioche à mes 6 cartes, je mélange le tout, puis j'en choisis une, je lis l'indice et je pose les 9 cartes sur la table (la réponse est encore plus difficile à trevent)

Dans ces deux cas, je reprends toujours 6 cartes en main et remets les cartes en trop sur la pioche.

Face œil fermé : je lis l'indice mais n'étale aucune carte au milieu de la table. Les autres joueurs doivent trouver la réponse directement, à l'aveugle.

Règles du Jeu Récréaction!

Nombre de joueurs : de 2 à 5

Âge : à partir de 7 ans

Contenu : 43 cartes, 1 carte Cache Cartes, 1 de spécial But du jeu : deviner le plus de cartes pour en gagner un maximum

préparation

Sortez la carte Cache Cartes du paquet, mélangez les cartes restantes et distribuez-en 6 à chaque joueur. Faites une pile, face indices cachée, avec les cartes restantes.

Les joueurs tiennent leurs cartes face indices vers eux, de facon à pouvoir les lire.

Sur chaque carte se trouvent 3 indices de difficulté croissante :

- L'indice vert est purement visuel, il ne nécessite aucune connaissance, il suffit de bien observer l'image pour trouver ce dont il s'agit.
- L'indice jaune est chiffré, il suffit d'un peu de réflexion et de déduction pour trouver.
- L'indice orange, lui, nécessite un peu plus de connaissances.

Le jeu se déroule en 3 manches, la première manche se joue avec les indices verts, la deuxième avec les indices jaunes, et la troisième avec les indices oranges.

péroulement du jeu

Je suis le plus jeune, c'est moi qui commence la partie. Je regarde en secret mes 6 cartes pour choisir celle que je veux mettre en jeu. C'est la première manche, donc je choisis celle qui a le meilleur indice vert. Au moment de lire l'indice à voix haute, pour éviter que les autres joueurs voient mes cartes, je tiens mes cartes en main les unes sur les autres avec la carte Cache Cartes derrière, comme ci-dessous.



Je mélange ensuite mes 6 cartes, et les étale au milleu de la table face image pour qu'on ne lise pas les indices.

Tous les autres joueurs cherchent en même temps la carte qui correspond à l'indice que j'ai lu, et la pointent du doigt aussitôt qu'ils pensent l'avoir trouvée. Les joueurs restent avec leur doigt sur la carte jusqu'à ce que je donne la solution.

Attention : un joueur ne peut pointer qu'une seule carte par tour. Un joueur ne peut pas pointer une carte déjà pointée par un autre joueur, c'est le premier qui pointe qui laisse son doigt.

Si la carte a été trouvée, le joueur qui l'a pointée la gagne et la pose devant lui.

Si aucun joueur n'a pointé la bonne carte, c'est moi qui la gagne et la pose devant moi.

Dans les deux cas, je reprends les 5 cartes restantes dans ma main plus une nouvelle dans la pioche (de façon à toujours en avoir 6 en main).

Le tour passe au joueur placé à ma gauche, donc dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du Jeu

Au bout de 3 manches, forsque chaque joueur a proposé 3 cartes - en lisant un indice vert à la 1^{ère} manche, puis jaune à la 2^{ère}, et enfin orange - celui qui a gagné le plus grand nombre de cartes est le vainqueur.

Note: Pour des parties à deux joueurs, les règles restent identiques, le joueur qui tente de trouver la carte en jeu n'a droit qu'à une seule réponse. Si elle est fausse, je gagne directement la carte que j'avais proposée.





