

Le jeu aux mille titres

un jeu de Pampuk illustré par Inti Ansa

Matériel

- Un plateau biface avec d'un côté la ville avec 70 emplacements numérotés et de l'autre la ville sans aucune marque dessus.
- 70 tuiles Personnages (35 couples).

Préparation

- Pour débiter, utiliser la face avec les emplacements indiqués.
- Poser face cachée et au hasard les 70 tuiles sur les 70 emplacements.
- L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur le plus curieux.

Déroulement de la partie

Chaque joueur à tour de rôle retourne un personnage et annonce à haute voix ce qu'il voit (ex : La boulangère sous la tente). Puis il retourne un deuxième personnage et annonce à nouveau ce qu'il voit (ex : Le vampire sur le transat).

- S'il a retrouvé un couple, il le récupère et rejoue.
- Si ce n'est pas le cas, il retourne face cachée les deux personnages et c'est au tour du joueur suivant.

La partie s'arrête quand il n'y a plus de tuile sur le plateau. Le joueur qui a trouvé le plus de couples est le gagnant.

Pour les petits et les débutants

On utilisera moins de couples. Avant de commencer, les couples seront étalés face visible sur la table et identifiés par les joueurs.

Pour les tout-petits

Pour leur raconter une histoire, on posera quelques personnages au hasard sur le plateau, puis on pourra inventer une histoire qui explique pourquoi ces personnages se trouvent dans ces situations.

On pourra également associer au hasard un personnage à un lieu et demander à l'enfant d'expliquer pourquoi ce personnage est là.

Pour les plus grands

On utilisera le dos du plateau pour poser les personnages où bon nous semble.

Pour les pros

Quand un joueur retrouve un couple, il ne récupère que l'un des deux personnages. Le 2ème est retourné face cachée.

La partie s'interrompt quand il n'y a plus que 35 tuiles sur le plateau (et 35 tuiles devant les joueurs).

Chaque joueur mélange face cachée ses tuiles récupérées et les pose à sa gauche. A tour de rôle, chaque joueur doit retourner une des tuiles à sa gauche et chercher son partenaire sur le plateau : s'il le trouve, il repose sa tuile face visible à sa droite, sinon il la repose face cachée à sa droite. Dans tous les cas, la tuile du plateau est retournée face cachée à sa place.

La partie s'arrête quand plus aucun joueur n'a de tuile à sa gauche.

Chaque joueur compte ses points : 2 pour une tuile face visible, 1 pour une tuile face cachée. Le joueur avec le plus grand score l'emporte.

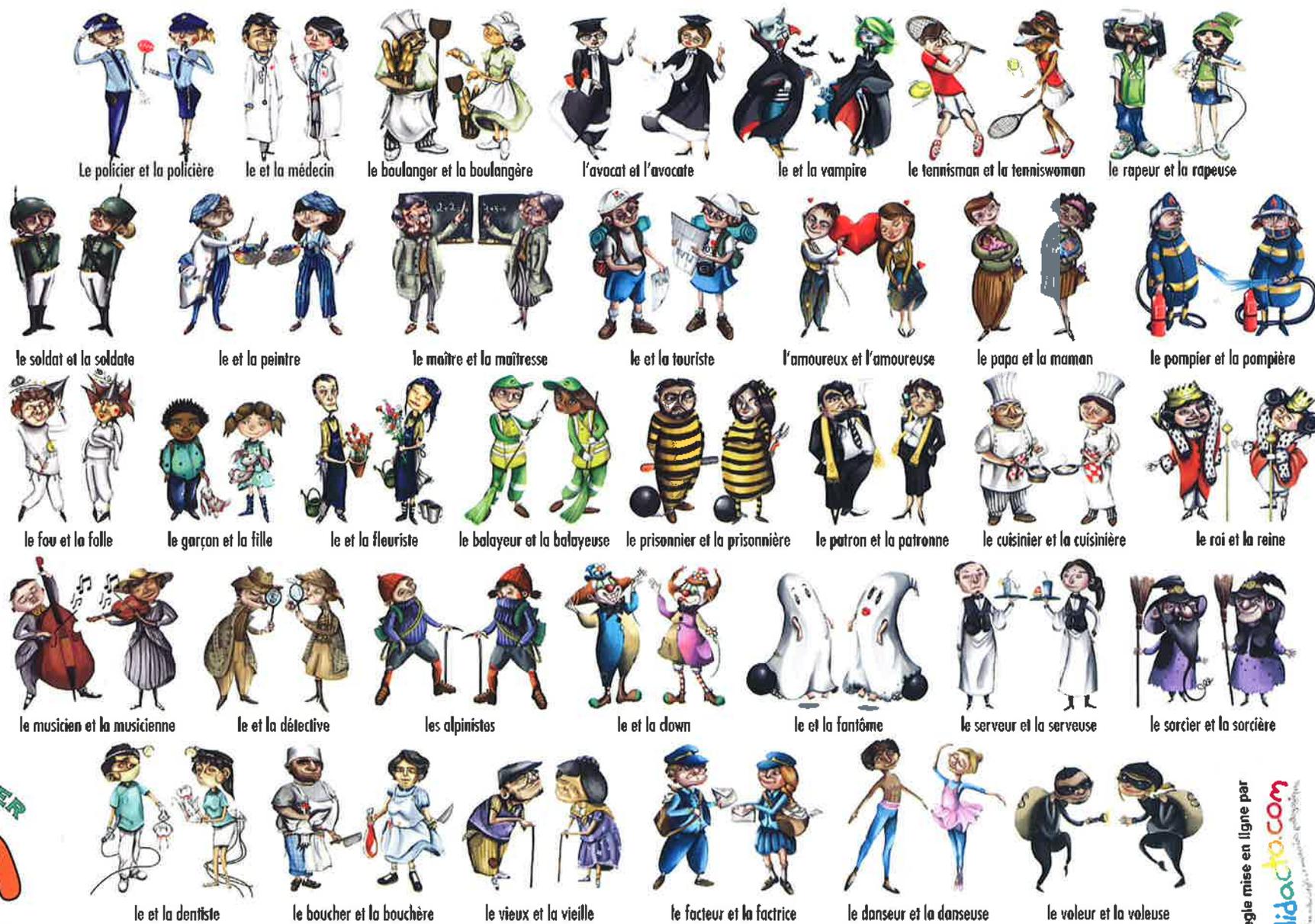
Les 70 lieux

Ci-dessous se trouvent décrits les 70 lieux tels qu'indiqués et numérotés sur le plateau. Ceci ne constitue qu'une proposition, les joueurs sont libres d'appeler les lieux comme ils le désirent.

- | | | | | |
|-------------------|--------------------|-----------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1 en avion | 15 en voiture | 29 devant la barrière | 43 sur l'allée | 57 à la boucherie |
| 2 dans les nuages | 16 sur le trottoir | 30 dans le camion | 44 sur la place | 58 à la boîte aux lettres |
| 3 dans la lune | 17 chez le glacier | 31 à la mairie | 45 dans la poubelle | 59 à la poste |
| 4 à la banque | 18 devant l'école | 32 à la boulangerie | 46 au milieu de la route | 60 sur le vélo |
| 5 en prison | 19 en classe | 33 sous la douche | 47 dans le trou | 61 dans son bain |
| 6 en montgolfière | 20 dans la cour | 34 sur les zébras | 48 à la terrasse | 62 sur le toboggan |
| 7 dans le donjon | 21 dans la crotte | 35 en ambulance | 49 au café | 63 au square |
| 8 au château | 22 sous le préau | 36 aux toilettes | 50 chez le médecin | 64 dans la fontaine |
| 9 à la montagne | 23 au commissariat | 37 sur le toit | 51 sur le skate | 65 dans la flaque |
| 10 au sommet | 24 au marché | 38 à l'église | 52 sur le parvis | 66 sur la chaise |
| 11 en forêt | 25 sous l'abribus | 39 à table | 53 sur la cheminée | 67 au pied de l'arbre |
| 12 à cheval | 26 sur le clocher | 40 au restaurant | 54 sur le banc | 68 chez le dentiste |
| 13 au moulin | 27 en taxi | 41 dans la boîte | 55 sous le lampadaire | 69 sur le balcon |
| 14 dans le pré | 28 sous la tente | 42 chez le fleuriste | 56 dans l'arbre | 70 sur le transat |

Les 70 Personnages

Les noms proposés ne constituent également qu'une proposition, les joueurs sont libres d'appeler les personnages comme ils le désirent.



Matériel
1 plateau bi-face
70 tuiles Personnage
1 règle du jeu

© 2014 Oya
© 2014 Pampuk
25 rue de
la Reine Blanche
75013 Paris
oya@oya.fr @oyaparis
+33 1 4707 5959

JEUX A JOUER
OYA
— depuis 1995 —