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 débuter, 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.

5+ | 2-6 | 20mn

Matériel
1plateau 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

Les 70 lieux

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


Le policier et la policière
le et la médecin
le boulanger et la boulangère
l'avocat et l'avocate
le et la vampire
le tennisman et la tenniswoman
le rapeur et la rapeuse


le soldat et la soldate
le et la peintre
le maître et la maîtresse
le et la touriste
l'amoureux et l'amoureuse
le papa et la maman
le pompier et la pompière


le fou et la folle
le garçon et la fille
le et la fleuriste
le balayeur et la balayeuse
le prisonnier et la prisonnière
le patron et la patronne
le cuisinier et la cuisinière
le roi et la reine


le musicien et la musicienne
le et la détective
les alpinistes
le et la clown
le et la fantôme
le serveur et la serveuse
le sorcier et la sorcière


le et la dentiste
le boucher et la bouchère
le vieux et la vieille
le facteur et la factrice
le danseur et la danseuse
le voleur et la voleuse

Règle mise en ligne par didacto.com