

TASTE of



India

Un jeu de Christophe Gonthier adapté
pour Delhaize par Act in games
et illustré par Tony Rochon
Pour 2 à 6 gourmands à partir de 8 ans



L'Inde, ses ingrédients, ses épices, ses couleurs ! Pas facile de s'y retrouver. Aventurez-vous et ramenez le premier les meilleurs aliments. Soyez attentifs et repérez bien votre chemin, les couleurs vous y aideront. Avec Taste of India, les aliments indiens n'auront plus de secret pour vous.

But du jeu :

Etre le premier à trouver le chemin de la couleur qui mènera à un aliment.

Matériel :



32 tuiles « Rayon » de formes différentes dont 4 grandes tuiles carrées, 12 tuiles rectangulaires, 8 petites tuiles carrées et 8 tuiles en L.



29 cartes « aliment »



1 pion en bois « panier »



1 autocollant noir « panier » (à coller sur le disque en bois)

Préparation :

A tour de rôle, chaque joueur place une tuile au centre de la table. Chaque tuile doit être collée, par un bord entier, à au moins une autre tuile et former un ensemble homogène et sans trou. Voilà votre marché. Il doit être accessible par tous les joueurs au centre de la table. Veillez à ce que les tuiles « Delhaize » ne soient pas sur un bord.

Mélangez toutes les cartes « aliment » et placez-les, en une pile face cachée, sur le bord de la table. Désignez un premier joueur, le coursier (le plus jeune par exemple). Il place le pion « panier » sur une des tuiles « Delhaize » de son choix. Tenez vous prêts !



Déroulement d'un tour :

Le coursier retourne la première carte du paquet et lit le nom du dessin (dans notre exemple « Puri »). En silence, les joueurs cherchent des yeux le chemin de la couleur continue qui les mènera au Puri. Chaque tuile est composée d'angles et de bords de couleurs différentes. Pour passer d'une tuile à l'autre, il faut obligatoirement suivre une couleur identique et ce, mentalement. Il est interdit à ce stade d'utiliser son doigt ou le pion « panier » pour s'aider. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé il annonce « Taste of ». Il montre alors son parcours en déplaçant le pion panier d'une tuile à l'autre pour valider chaque étape. S'il ne s'est pas trompé, il dépose le panier sur l'aliment trouvé et il gagne la carte. Le joueur à sa gauche révèle alors une nouvelle carte « aliment » et un nouveau tour commence. Les joueurs repartent de la tuile où se trouve le panier. Dans notre exemple, il sera sur la carte « Puri ».

Le passage par une tuile « Delhaize » offre 3 possibilités :

- SOIT** je l'utilise comme n'importe quelle autre tuile en la traversant avec une même couleur;
- SOIT** je l'utilise comme un « raccourci » et je peux ressortir directement par une autre tuile « Delhaize » et continuer mon chemin avec la même couleur ;

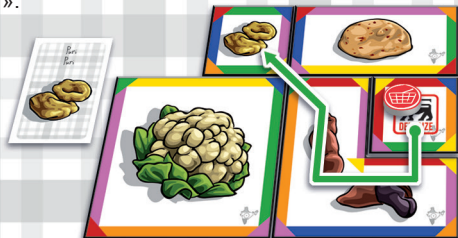
- SOIT** je l'utilise comme un « arc-en-ciel » et je change de couleur en la traversant. Je peux donc « entrer » avec une couleur et sortir avec une autre. Dans ce cas, je dois annoncer les deux couleurs pour exercer le pouvoir. Exemple : « J'ai trouvé le Puri avec le vert et le rouge ».

Il est permis de combiner plusieurs effets à la suite sur des tuiles « Delhaize » différentes.

Si un joueur se trompe et que la couleur qu'il annonce n'est pas continue jusqu'à l'aliment, il doit abandonner et laisser les autres joueurs reprendre leur recherche. Il ne peut plus tenter sa chance pour cette carte.

A 2 joueurs, si l'un se trompe, l'autre joueur gagne automatiquement la carte. Soyez rapide...mais sans précipitation !

Si personne ne trouve de couleur, retournez une nouvelle carte. La précédente sera jouée au tour suivant.



Fin de partie

Toutes les cartes aliment ont été jouées. Le gagnant est celui qui en a remporté le plus. En cas d'égalité, toutes les cartes sont re-mélangées et une seule est tirée au sort. Elle fait l'objet d'une dernière confrontation entre les ex aequo.

Si vous avez le jeu 1 « Taste of Belgium », vous pouvez mélanger les tuiles des 2 jeux, agrandir votre plateau de jeu à votre guise et utiliser les 2 pions « panier ». Au départ, placez les pions « panier » sur 2 tuiles « Delhaize » au choix. Dès qu'un aliment est révélé, le joueur cherche son chemin à partir du pion « panier » de son choix. Toutes les autres règles sont identiques.

Le verso des tuiles reprend les parties d'un puzzle géant à découvrir au fur et à mesure que vous collectionnez les 4 jeux. Le puzzle n'est entièrement réalisable qu'avec les 4 jeux assemblés.

Restez donc attentifs à nos prochaines actions dans votre magasin préféré.

Dans votre prochain jeu à collectionner « Taste of Italia », découvrez la règle coopérative avec un sablier, une expérience ludique encore plus communicative.



Act in games est une maison d'édition de jeux de société, spécialisée dans l'édition de jeux sur mesure pour les entreprises. Elle développe des jeux afin de communiquer sur les aspects liés à la communication interne et externe. Elle utilise le jeu pour valoriser une image ou un message.

www.actingames.be // actingames@icloud.com

Le bougeoir en canette !

Un bricolage simple et rapide pour réduire vos déchets et votre consommation d'électricité!
Et au-delà de votre meilleur impact environnemental, votre foyer y gagnera en chaleur et convivialité.

Matériel :

1 canette de soda, 1 bougie, 1 paire de ciseaux.

Marche à suivre :

- Découpez la partie supérieure de la canette (1cm).
- Découpez des bandes de 1,5cm jusqu'à 3cm de la base.

Il suffit maintenant de plier!

- Ouvrez les bandes: votre canette est un soleil.
- Recourbez chaque bande vers la droite de sorte qu'elle recouvre les 2 bandes suivantes en longeant le bord de la canette et passe en-dessous de la 3ème.
- Les bandes dépassent? Pas de souci. Retournez la canette et pliez les bandes vers l'intérieur pour les cacher.

