

TASTE



Italia

Un jeu de Christophe Gonthier adapté
pour Delhaize par Act in games
et illustré par Tony Rochon
Pour 1 à 6 gourmands à partir de 8 ans



Vite, vite, il ne reste que quelques minutes avant la fermeture du grand magasin ! Il faut vous organiser pour rassembler tous les ingrédients nécessaires et ne rien oublier. Toute la famille se mobilise pour ramener tous les aliments nécessaires au menu italien du soir avant la fermeture du magasin. Pas question de flâner !

But du jeu :

Réussir ensemble une carte menu dans le temps imparti par le sablier.

Matériel :

-  33 tuiles de formes différentes (4 grandes tuiles carrées, 13 tuiles rectangulaires, 8 petites tuiles carrées et 8 tuiles en L)
-  10 cartes « menu »
-  1 sablier
-  1 pion en bois
-  1 autocollant rouge « 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 premier coursier retourne la première carte du paquet. Elle montre 4 aliments. Il en choisit un qu'il annonce à voix haute. Au même moment, il retourne le sablier. En silence, les joueurs cherchent des yeux le chemin de la couleur continue qui les mènera à l'aliment. 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.

Le coursier et lui seul peut valider le chemin qui le mènera jusqu'à l'aliment recherché.

Tous les autres joueurs peuvent aider le coursier - c'est dans l'intérêt de tous - mais ils ne peuvent le faire qu'oralement ! S'ils trouvent le chemin avant lui, ils peuvent donc tenter de le lui indiquer par des explications verbales mais sans



s'aider de leur doigt ! Dès que le coursier a trouvé, il déplace le pion panier d'une tuile à l'autre validant chaque étape et dépose le panier sur l'aliment trouvé. Il décide alors de retourner ou pas le sablier. La validation d'un aliment est le seul moment où le sablier peut être retourné. Le joueur à sa gauche devient alors le coursier et annonce un des aliments restants sur la carte « menu ». Il est interdit dès lors de retourner le sablier. Le chemin doit maintenant relier l'endroit où est le panier à atterri au nouvel aliment annoncé par le coursier. Poursuivez jusqu'à validation d'une carte menu complète.

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 couleurs en la traversant. Je peux donc « entrer » avec une couleur et sortir avec une autre. Dans ce cas, il faut annoncer les deux couleurs pour exercer le pouvoir.
- Il est permis de combiner plusieurs effets à la suite sur des tuiles « Delhaize » différentes.

Si le sablier se vide avant qu'un aliment ne soit validé, c'est perdu pour tout le monde. Réorganisez-vous et retentez votre chance avec une nouvelle carte menu.

Variante pour groupe de coursiers expérimentés : il est interdit de retourner le sablier. Vous devez trouver les 4 aliments dans le temps imparti par la durée du sablier. Le sablier est retourné une fois un menu validé et vous enchaînez les cartes menu.

Variante 1 seul joueur : Vous jouez seul contre le sablier. Vous devez donc réaliser un menu complet selon les mêmes règles qu'expliquées précédemment.

Fin de partie

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs. Une manche correspond à une carte menu.

Si vous avez le jeu 1 « Taste of Belgium » et/ou le jeu 2 « Taste of India », vous pouvez mélanger les tuiles et agrandir ainsi votre parcours de jeu. Utilisez alors les 2 ou 3 pions « panier » et placez-les séparément sur 1 tuile « 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 collectionnerez 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 China », la Chine vous ouvre ses portes et vous fait découvrir la règle du « multi-paniers » offrant encore plus de tensions au jeu.



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

Une mangeoire pour oiseaux avec une bouteille en plastique !

Faites d'une pierre deux coups pour la nature! Cette astucieuse mangeoire donne une seconde vie à vos bouteilles tout en créant une oasis pour les oiseaux.

Matériel :

1 bouteille en plastique, 50cm de ficelle, 2 cuillères en bois, 1 cutter.

Marche à suivre :

- Transpercez la bouteille au niveau du goulot, faites-y passer la ficelle.
- Transpercez la bouteille à 3 cm de la base. Un des trous doit être plus large: c'est par là que les oiseaux mangeront.
- Faites-y passer la cuillère en bois: le manche dépasse du petit trou.
- Répétez l'opération à 8 cm de la base en tournant la bouteille: cette cuillère n'est pas juste au-dessus de l'autre.
- Une fois la bouteille remplie et close, suspendez-la à une branche d'arbre! Avec un peu de patience vous pourrez observer le plaisir des oiseaux à se nourrir sur votre oeuvre.

