

TASTE of Belgium

Un jeu de Christophe Gonthier adapté
pour Delhaize par Act in games
et illustré par Tony Rochon
Pour 2 à 4 gourmets à partir de 8 ans







Bienvenue au grand magasin ! Aujourd'hui, les produits belges sont mis à l'honneur. Mais attention, il n'y en aura pas pour tout le monde. Soyez observateurs et frayez-vous, plus rapidement que les autres, un chemin à travers les allées. Avec Taste of Belgium, faire ses courses relève du rire et du plaisir.

But du jeu :

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

Matériel :

-  11 tuiles carrées qui représentent les « rayons » du grand magasin
-  26 cartes « aliment »
-  1 pion en bois « panier »
-  1 autocollant blanc « panier » (à coller sur le disque en bois)

Préparation :

Connectez toutes les tuiles aléatoirement pour réaliser un ensemble homogène. C'est votre plateau de jeu, le grand magasin. Il doit être accessible par tous les joueurs au centre de la table. Veillez à ce que la tuile « Delhaize » ne soit pas sur un bord. Placez le pion « panier » sur la tuile « Delhaize ».

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).

Tenez vous prêts !



Déroulement d'un tour :

Le coursier retourne la première carte du paquet, révélant le dessin d'un aliment (et son nom) (dans notre exemple « Moule »). En silence, chacun cherche des yeux le chemin de la couleur continue qui le mènera à la moule. 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 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 aux autres joueurs 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 gagne la carte. Le joueur à sa gauche révèle une nouvelle carte « aliment » et un nouveau tour commence. Le point de départ est désormais celui où se trouve le panier. Il est possible que plusieurs couleurs soient utilisables.

Amandine crie « Taste of », elle déplace le pion panier de tuile en tuile validant la couleur bleue sur chaque tuile jusqu'à la Moule.



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 de la bonne couleur. Il ne peut plus tenter sa chance.

A 2 joueurs, si l'un se trompe, l'autre joueur gagne automatiquement la carte. Soyez plus rapide...mais pas de 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.

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 India », découvrez la richesse culinaire indienne mais aussi des formes de tuiles originales et une règle supplémentaire, offrant de nouvelles sensations de jeu avec plus de joueurs. Vous pourrez jouer à six et assembler vos deux jeux.



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.

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

Le germoir en coquilles d'œufs !

Rien de tel que ce cocon original et protecteur pour jeunes pousses pour montrer l'œuvre de Dame Nature à vos têtes blondes !

Matériel :

1 boîte d'œufs, des coquilles vides (en bon état, sans le capuchon du dessus), de la terre ou du terreau, des graines.

Marche à suivre :

- Rincez et séchez les coquilles d'œufs
- Percez le fond de la coquille avec une aiguille et disposez-les dans la boîte d'œufs.
- Remplissez-les au 3/4 de terre ou de terreau.
- Semez vos graines (basilic, origan, coriandre,...).
- Versez un peu d'eau...et contemplez vos jeunes pousses !

Donnez l'occasion à vos enfants d'exprimer leurs talents créatifs en dessinant les coquilles.

Repiquez vos plants dès qu'ils atteignent 4cm de haut.

Les boîtes en plastique font office de serre, celles en carton permettent d'absorber les trop plein d'eau.

