



# IL ÉTAIT UNE FOIS ... CES DRÔLES D'OBJETS



2018 Copyright PROCEDES SAMKAI ISLAMKA STUDIO ZIEI

CONTENU DU JEU

48 cartes explicatives et 140 jetons objets.

## PRÉSENTATION

Es-tu prêt à être le plus rapide à trouver les objets et leur évolution à travers l'Histoire ? Trouve, avant les autres joueurs, les variantes de ton objet à travers les époques. Tu gagneras alors la partie.

## OBJECTIF DU JEU

Sois le premier joueur à trouver toutes les évolutions de ton objet.

## PRÉPARATION

Place tous les jetons objets face visible au centre de la table à portée de tous les joueurs. Forme une pioche avec les cartes explicatives face cachée.

## DYNAMIQUE DE JEU

Pour tester ta rapidité et ton sens de l'observation tout en t'amusant, le jeu comporte trois modes différents.

### 1. CHACUN SES OBJETS

Chaque joueur choisit une carte explicative et la place face cachée devant lui, les jetons objets devant être placés au centre de la table. Pour commencer, le joueur le plus jeune compte jusqu'à 3 et tous les joueurs doivent retourner leur carte face visible. Ils doivent ensuite trouver les 3 jetons objets de leur carte en les rangeant de l'évolution la plus ancienne à la plus récente, à côté de leur carte explicative. Le premier joueur à classer correctement les jetons selon l'évolution de son objet gagne la partie.

### 2. JEU DE RAPIDITÉ

Le plus jeune joueur prend 6 cartes et les place face cachée au centre de la table. Il compte ensuite jusqu'à 3 et retourne les cartes face visible. Les joueurs doivent ensuite trouver les jetons qui correspondent aux objets. Le tour se termine lorsque les 3 évolutions d'un objet sont trouvées par un même joueur. On passe alors au tour suivant selon les mêmes modalités. Le premier joueur à rassembler 9 jetons est le vainqueur de la partie.

### 3. JEU DE MÉMOIRE

Le plus jeune joueur choisit 5 cartes explicatives et les montre à ses adversaires pendant quelques secondes. Une fois le temps écoulé, il pose au milieu de la table les 5 cartes face cachée. Un premier joueur choisit un objet parmi les 5 cartes et le nomme à haute voix à ses adversaires. Tous les autres joueurs doivent alors montrer la carte de l'objet désigné. Le premier joueur qui devine où se trouve la carte gagne.

Si aucun joueur ne devine, la carte est gagnée par l'adversaire qui avait nommé l'objet.

Le premier joueur à avoir gagné 4 cartes explicatives remporte la partie.



# 48 CARTES EXPLICATIVES

LA GUITARE



LA CHAUSSURE



LE BALLON DE FOOT



LE VÉLO



LE TÉLÉPHONE



L'APPAREIL PHOTO



LE LIVRE



LE MIROIR



LES TOILETTES



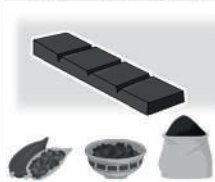
LA RÈGLE



LA PEINTURE



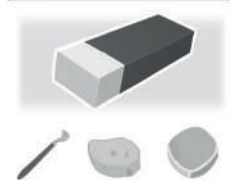
LA TABLETTE DE CHOCOLAT



L'AMPOULE



LA GOMME



LE MICROPHONE



LE PIANO



LA FOURCHETTE



LA CARTE À JOUER



LA MONTRE



L'AUTOMOBILE



LA BROSSÉ À CHEVEUX



LA BROSSÉ À DENTS



LE BAUME À LÈVRES



LA CLÉ





ATTENTION !  
 NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.  
 PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.  
 CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. LE  
 CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT  
 SUR LES PHOTOS.

FABRIQUÉ EN ESPAGNE PAR EDUCA BORRAS, S.A.U.  
 OSONA, 1 · 08192 SANT QUIRZE DEL VALLES · ESPAGNE  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



FR



20010

