

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



RÈGLES DU JEU



• TOP FACE ! C'EST QUOI ? •

C'est 1 sablier, 1 sac en tissu, mais surtout : 2 paquets avec les mêmes 62 cartes grimaces d'enfants, parents, grands-parents et animaux, à deviner et faire deviner.

Pour pimenter le tout : des grimaces se ressemblent...
A vous de ne pas vous faire piéger !

• BUT DU JEU •

TOP FACE! vous propose de réunir petits et grands autour de 3 jeux différents à la difficulté croissante. Ils se jouent en plusieurs manches de 3 à 8 joueurs. Quel que soit le jeu choisi, le but est de deviner et faire deviner le plus de grimaces possible. La valeur des cartes est indiquée sur leur verso :

Cartes blanches
1 point



Cartes violettes
2 points

Conseil :

Gardez vos points secrets au cours de la partie.

• DURÉE •

Environ 15 minutes

• GRANDS PRINCIPES •

- **Qui imite les grimaces ?** Le joueur faisant **la grimace la plus originale commence** à faire deviner. La partie se poursuit avec le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui fait deviner est appelé "joueur actif".
- **Comment imiter une grimace ?** Avec le visage et éventuellement les mains. **La grimace doit être figée et muette.** Attention à ne pas regarder sa grimace sur la table au moment de l'imitation. Au cours d'une partie, chacun a le droit de passer une fois pour piocher une nouvelle carte.
- **Comment désigner une grimace ?** Les joueurs qui pensent avoir trouvé la carte grimace correspondante sur la table, **la désigne en la touchant du doigt** aussi vite que possible. **Une seule carte peut être désignée par joueur.** (2 cartes désignées pour les parties à 3 joueurs). Le joueur surpris par les autres à désigner une grimace en plus, perd une carte blanche (1 point) s'il en possède une. Elle est remise sous la pioche.
- **Important :** Une fois que l'on a désigné une carte, **on ne peut plus changer d'avis. Une carte ne peut être désignée que par un seul joueur.** Si plusieurs joueurs désignent une carte en même temps, c'est le joueur dont le doigt est le plus centré sur la carte qui l'emporte. Les autres joueurs peuvent alors désigner une autre carte.



INSTALLATION

Étaler sur la table, faces visibles, les **cartes violettes**. Placer au milieu l'autre paquet face cachée : **la pioche**.



Mode facile : Chacun peut annoncer la couleur du fond de sa carte grimace : vert, jaune, bleu et rouge.

JEU 1

LE GRAND CONCOURS !

• COMMENT JOUER •

- Le premier joueur pioche une carte et la regarde secrètement. Il crie : "TOP FACE!" et imite la grimace tandis que les autres joueurs cherchent à désigner la carte qui leur semble correspondre sur la table.
- Si la grimace est devinée, le joueur actif conserve sa carte (1 point). Le joueur qui devine la grimace récupère la carte qu'il a désignée (2 points).
- Si personne ne devine la grimace, la carte du joueur actif est replacée sous la pioche.

• LE GAGNANT •

Le jeu prend fin après au moins un tour complet de table et dès qu'un joueur atteint 9 points ou plus.
Le joueur qui a le plus de points a gagné.

JEU 2

LA COURSE INFERNALE !



• COMMENT JOUER •

- Le premier joueur retourne le sablier, puis tente de faire deviner le plus de grimaces possible aux autres joueurs jusqu'à la fin du sablier.
- Si la grimace est devinée, le joueur actif conserve sa carte (1 point). Sinon, sa carte peut être défaussée à partir du moment où il ne reste plus qu'une personne à la chercher.
- Le joueur qui a deviné la grimace prend immédiatement 1 carte blanche de la pioche pour marquer 1 point.
- Le joueur actif pioche alors une nouvelle carte pour faire deviner une autre grimace et ainsi de suite jusqu'à la fin du sablier. Une fois le temps écoulé, il peut continuer à faire deviner la carte qu'il a en main.
- Si une grimace n'est pas devinée, la carte blanche du joueur actif est remise sous la pioche.

• LE GAGNANT •

La partie s'arrête après 2 tours complets de table (1 tour à partir de 5 joueurs) ou si la pioche est terminée. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

Ce jeu s'adresse aux joueurs qui ont déjà une bonne maîtrise des Jeux 1 et 2.

JEU 3 TOUS FOUS !



• COMMENT JOUER •

- Distribuer à chacun une carte de la pioche à regarder secrètement. Lorsque tout le monde est prêt, retourner le sablier. Puis chacun fait sa grimace en même temps tout en cherchant **visuellement** les grimaces des autres sur la table.
- Dès qu'un joueur constate la fin du sablier, il crie "TOP FACE!". Tout le monde peut alors choisir jusqu'à 2 cartes grimaces sur la table en les prenant immédiatement.
- Ceux qui ont fait deviner leur grimace marquent 2 points (ils récupèrent la carte violette du joueur qui a deviné) et ceux qui ont deviné marquent 1 point par grimace (ils récupèrent la carte blanche du joueur dont ils ont deviné la grimace).
- Si une grimace n'est pas devinée, la carte blanche du joueur actif est remise sous la pioche. Les cartes violettes choisies par erreur sont replacées sur la table.

• LE GAGNANT •

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint 7 points ou plus. Le joueur qui a le plus de points a gagné.
En cas d'égalité, recommencer un tour.