



Conception : Pierre Bellet
Illustrations : Pintachan

FR

À L'ÉCOLE DES ESPIONS, OUVRE L'ŒIL ET ENTRAÎNE TA MÉMOIRE !

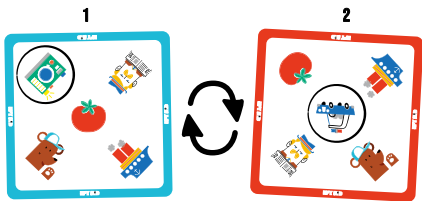
- À partir de 6 ans
- De 2 à 4 joueurs
- Durée d'une partie : 5 minutes
- Contenu de la boîte : 50 cartes carrées

Spy Kid est un jeu de société inspiré du jeu de Kim décrit par Rudyard Kipling dans un roman de 1901. L'histoire se déroule en Inde. Kim est un orphelin des rues, vif, rusé et ami de tous. Il deviendra espion pour le roi d'Angleterre... Pour entraîner sa mémoire, il observe des pierres précieuses. Puis les pierres sont cachées et il en dresse la liste avec le plus de précision possible. Toi aussi, entraîne ta mémoire pour devenir un jour un grand espion !

BUT DU JEU :

Mémoriser rapidement les 5 dessins de la face visible de la carte. Puis, lorsque la carte est retournée, être le plus rapide à identifier le nouveau dessin.

Un code couleur permet de différencier les deux côtés de la carte, recto et verso, mais le jeu peut se jouer dans les deux sens.



PRÉPARATION :

- ▶▶ Placer les 50 cartes en pile au centre de l'espace de jeu.
- ▶▶ Le joueur le plus âgé est désigné meneur de jeu pour le premier tour.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

- ▶▶ Tous les joueurs regardent la carte placée au sommet de la pile.
Le joueur désigné comme meneur de jeu compte dans sa tête 5 secondes puis il retourne la carte et la repose au même endroit, au sommet de la pile.
- ▶▶ Dès que la carte est retournée, tous les joueurs, y compris le meneur de jeu, cherchent le nouveau dessin.
- ▶▶ Dès qu'un joueur prononce le nom d'un dessin à haute voix, le tour s'arrête!
- ▶▶ Le meneur de jeu retourne la carte et vérifie si c'est la bonne réponse. Si la réponse est correcte, le joueur qui a répondu remporte la carte. Si la réponse est incorrecte, la carte est replacée sous la pile.
- ▶▶ La partie continue. Le joueur placé à la gauche du meneur de jeu devient meneur à son tour.
- ▶▶ Le gagnant est le premier joueur à posséder 5 cartes.

VARIANTES :

- ▶▶ Nommer le dessin qui a été supprimé plutôt que celui qui est nouveau lorsque la carte est retournée.
- ▶▶ Réduire le temps de mémorisation, pour augmenter le niveau de difficulté.