

Similo - Contes

Type de contenu : Texte

Titre(s) : Similo - Contes [jeu de cartes] = Contes / Hjalmar Hach, Martino Chiacchiera, Pierluca Zizzi ; Naïade

Auteur(s) : Hjalmar Hach

Autre(s) auteur(s) : Pierluca Zizzi
Martino Chiacchiera

Autre(s) responsabilité(s) : Naïade

Editeur, producteur : Gigamic, 2019
(Chine)

Collection : Similo

EAN : 3421272824212

Appartient à la collection : similo

Autres classifications : A411 Type de jeux - Jeu d'enigme
B501 Habiletés cognitives - Raisonnement hypothético-deductif
C412 Habiletés fonctionnelles - Mémoire logique
D401 Types d'activités sociales - Jeu coopératif
E306 Habiletés langagières - Decodage de messages

Note(s) : 7 ans et plus 2 à 8 joueurs 10 minutes

Note sur le contenu : 30 cartes et une notice

Résumé ou extrait : Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret (détails physiques, émotion, métier, idées, caractère...). Par exemple pour faire deviner le petit Chaperon Rouge on pourrait utiliser Alice comme carte indice de similitude (petite fille, yeux bleus etc.). Après chaque tour, les autres joueurs doivent retirer un ou plusieurs personnages de la table jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un, en espérant que ce soit le bon. Si les joueurs éliminent par erreur le personnage secret, ils perdent immédiatement la partie.

Image de présentation :



[Text alternatif image de présentation : 33272.png](#)