www.jeucarlook.com

Vous voulez communiquer, vous faire connaître, vous démarquer ? CARLOOK® est le « goodies » qu'il vous faut !

Look bien... Tu auras des points

Nous vous proposons de personnaliser ce jeu de 33 cartes et son étui à votre marque avec les éléments graphiques et rédactionnels de votre choix.

CARLOOK® est un outil stratégique pour votre communication, portant votre message auprès de vos publics : entreprises, administrations, industriels... Il touche directement les personnes dans leurs activités familiales.

CARLOOK® est un jeu de cartes attractif portant vos couleurs, votre logo, votre activité aux dos de celles-ci ainsi qu'une personnalisation complète de l'étui.
Un cadeau que vous pouvez offrir à vos clients, ainsi qu'à vos prospects, lors d'une vente, d'un abonnement, d'une manifestation publicitaire, d'un salon, etc.... La liste est longue...

CARLOOK® se joue lors d'un trajet en voiture. Il est destiné aux enfants ainsi qu'aux adultes, seul le conducteur ne peut y participer.

CARLOOK® est basé sur l'observation, la convivialité. Il aide à l'éducation, le vocabulaire, la curiosité grâce aux différents visuels.
Traduites en anglais, les cartes encouragent vos enfants à mémoriser les noms courants. Elles peuvent aussi être traduites à la demande en d'autres langues.

La règle du jeu et les graphismes sont simples et très faciles à assimiler. Ce jeu peut contribuer à éviter le mal des transports, car le but est de regarder à l'extérieur.
Les parents seront aussi heureux de voir leurs enfants s'intéresser à un jeu, pour une fois, non numérique et qui les occupe durant un trajet.

Dos des cartes :
Impression aux couleurs de votre marque (logo, base line, téléphone, adresse....)

Boîte :
Exemples de personnalisation de l'étui à votre charte

Règle du jeu

Carlook se joue essentiellement lors d'un déplacement en voiture. Jeu réservé aux passagers.
Distribuer 6 cartes, une par une à chaque joueur.
Les cartes non distribuées feront office de pioche.
Une fois les joueurs ayant leurs 6 cartes en main, le jeu peut commencer.
Pendant le trajet, si un joueur aperçoit un objet, un lieu dont il a la carte en main, il l'annonce aux autres joueurs. Il met cette carte de côté et en pioche une autre. Les joueurs doivent toujours avoir 6 cartes en main tant qu'il y a une pioche. Le crédit de chaque joueur est constitué par les points qu'il a mis de côté.
Exemple : un joueur qui possède la carte "vigne" crédite son compte de 3 points dès qu'il en aperçoit une.
Cartes bonus : Si un joueur possède ou pioche l'une des 2 cartes bonus, il crédite son compte de la valeur indiquée de celle-ci, la met de côté et en pioche une autre.
Le jeu se termine à la fin du trajet, lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte en main, qu'il n'en reste plus dans la pioche ou tout simplement d'un commun accord. Chacun alors additionne les points qu'il a mis de côté et retranche les points des cartes qui lui restent en main. Le gagnant sera celui qui en possède le plus.

bbs AGENCE DE COMMUNICATION

Pour tous renseignements : Jean-Pierre Sabatier - **06 46 42 88 14 -** Emmanuel Vallet - **06 09 17 44 17**
Siège social : 37, rue Saint Sébastien - 13006 Marseille