

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



A partir de 15 ans.
Et jusqu'à pas d'âge.

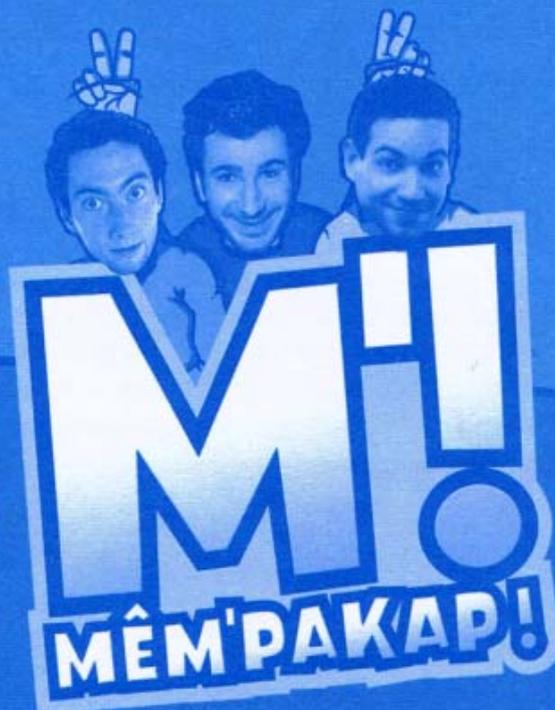
RÉF. : 75016

INFORMATION

Toutes les cartes sont
dans les 3 paquets
à déballer.

CONTENU DE LA BOÎTE :

- 396 cartes défis, réparties comme suit :
- 66 cartes défis « Physique »
- 66 cartes défis « Cérébral »
- 66 cartes défis « Stupide »
- 66 cartes défis « Chronométré »
- 66 cartes défis « Duel »
- 66 cartes défis « Duo »
- 1 Dé 12 faces
- 1 Sablier
- 1 Bloc note
- 1 Crayon
- 1 Chèque de 10 000 euros !!!!!
(Non, on rigole !)



LE DU JEU - RÈGLE DU JEU - RÈGLE DU J

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à rassembler suffisamment de cartes en réussissant les défis proposés afin de tenter l'ultime épreuve : le « Mêm'pakap Pakap' ! »

NOMBRE DE JOUEURS

Lorsqu'on joue de 2 à 4 joueurs, chaque joueur doit réunir 6 cartes afin de pouvoir tenter le « Mêm'pakap Pakap' ! ».

A partir de 5 joueurs, il faut réunir 4 cartes avant de pouvoir tenter le « Mêm'pakap Pakap' ! ».

PRÉPARATION DU JEU

- Ouvrir les paquets de cartes et les trier par type de défis :
Physique, Cérébral, Stupide, Chronométré, Duel, Duo.

- Chaque paquet ainsi constitué doit être placé dans les alvéoles prévues à cet effet à l'intérieur de la boîte de jeu, de manière à voir le dos de couleur de la carte.

- Voici les symboles du dé et leur correspondance :



PHYSIQUE



CÉRÉBRAL



STUPIDE



CHRONOMÉTRÉ



DUEL



DUO

- Le sablier fait 30 secondes. Pour chronométrer les défis d'une minute, il faut donc penser à le retourner.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1ère ÉTAPE : OBTENIR DES CARTES

- C'est le joueur qui a reçu le plus récemment un appel téléphonique qui commence (un appel reçu à 13h08 gagne par rapport à un appel à 13h05.)
- On tourne ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance le dé afin de définir quel type de défi il va devoir réaliser.
- Son voisin de gauche tire la carte correspondante, la lui lit à haute voix, s'assure qu'il a bien compris le défi et lance le top.
- Si le joueur réussit le défi, il gagne la carte. C'est ensuite à son voisin de droite de jouer.
- Si le joueur ne réussit pas le défi, il remet la carte à la fin du paquet. C'est ensuite à son voisin de droite de jouer.
- Un joueur a le droit de refuser de faire un défi... Tous les autres joueurs ont le droit de faire une remarque gratuite et désobligeante sur les vêtements du joueur qui a refusé le défi !

CAS SPÉCIAUX :

- Défis Duel : celui qui gagne le duel, gagne la carte, même si ce n'était pas à son tour de jouer.
- Défis Duo : quand un défi duo est validé, les deux joueurs gagnent une carte. Le joueur dont c'était le tour prend sa carte Duo et le joueur qui a gagné avec lui prend une carte à l'arrière du tas des cartes Duo.

2ème ÉTAPE : LE « MÈM'PAKAP PAKAP' ! »

Le premier joueur à réunir 6 cartes (ou 4 cartes si vous jouez à plus de 5) a l'honneur de tenter le « Mêm'pakap Pakap' ! » :

Il doit réussir À LA SUITE 1 défi de chaque type, tiré au hasard dans les paquets de cartes. Le joueur de son choix va tirer une première carte d'un thème et lui lire le défi. Il doit le réaliser. S'il réussit, on passe au second défi et ainsi de suite.

Le joueur peut refuser 3 fois de faire un défi parmi les 6 proposés.

Attention donc à ne pas tout refuser dès le début car les défis suivants seront peut-être plus durs...

S'il échoue, il doit rendre une carte et le jeu reprend son cours.

S'il gagne, c'est le meilleur ! Il est le seul à ne pas devoir ranger l'appartement, faire la vaisselle, faire la cuisine, etc...

Et surtout il pourra proposer le défi de son choix sur l'une des cartes en sa possession au joueur de son choix !

ATTENTION !

Attention à ne pas vous blesser.

Certains défis requièrent d'avoir une bonne condition physique.

Si vous ne vous sentez pas en mesure d'effectuer certains défis, pour des raisons de capacités physiques par exemple, passez votre tour.

Quelques textes peuvent heurter la sensibilité de certaines personnes.

Ceci n'est qu'un jeu : il n'y a aucune obligation à réaliser les défis si vous ne le souhaitez pas.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.



LANSAY.com

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE