

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





9-99 ans



A partir de 2 joueuses

**Contenu :** 92 cartes :

20 cartes "portrait chinois", 20 cartes "gage", 20 cartes "histoire vécue", 20 cartes "histoire à inventer". 12 cartes Joker.

Qu'est-ce qu'une soirée pyjama ? Inviter une ou plusieurs amies à dormir. Passer la soirée à se raconter des histoires de filles, à se maquiller, à se coiffer, à se confier des secrets, et surtout à rigoler !

**But du jeu :** ne pas terminer la partie avec la dernière carte en main.

Règle du jeu : Avant le début de la partie, décider si on veut jouer avec une ou plusieurs catégories. Distribuer 2 jokers par personne. Mélanger toutes les cartes sélectionnées et en enlever une au hasard, sans la regarder.

Distribuer tout le paquet de cartes entre les joueuses. Les joueuses constituent des paires et les posent devant elles, face découverte. Une paire est constituée de 2 cartes ayant des fleurs identiques (forme + couleur).

La première joueuse tire au hasard une carte dans le jeu de sa voisine de gauche. Si elle peut former une paire avec cette nouvelle carte, elle la pose devant elle, sinon elle la garde, et c'est à la suivante de tirer une carte dans son jeu.

La joueuse qui termine la partie avec une carte en main a perdu. Sa voisine de gauche lui pose alors une question ou lui donne un gage.

Version simplifiée :

On peut tout simplement piocher les cartes une par une, à tour de rôle, et poser des questions ou donner des gages, sans autre règle de jeu. Dans ce cas, mélanger toutes les cartes et les disposer en pile au centre. A tour de rôle, chaque joueuse pioche une carte pour interroger la joueuse suivante.

Si une joueuse ne veut pas répondre à une question, elle peut utiliser un Joker. On tire alors une nouvelle carte pour elle.

Les joueuses sont libres d'interpréter les dessins et de poser une question personnalisée. Néanmoins, voici un petit mémo pour celles qui seraient un peu à court d'imagination :

Cartes oranges : portraits chinois
Imagine ce que tu serais, si tu étais...

- | | |
|---|--|
| 1-Un animal sous-marin,
tu serais... | 11-Une émission de télévision,
tu serais... |
| 2-Une fleur, tu serais... | 12-Un pays, tu serais... |
| 3-Une couleur, tu serais... | 13-Un chien, tu serais... |
| 4-Un instrument de musique,
tu serais... | 14-Un métier, tu serais... |
| 5-Un sport, tu serais... | 15-Une actrice, tu serais... |
| 6-Un vêtement, tu serais... | 16-Un personnage de BD,
tu serais... |
| 7-Un fruit, tu serais... | 17-Une chanteuse, tu serais... |
| 8-Un livre, tu serais... | 18-Un insecte, tu serais... |
| 9-Une boisson, tu serais... | 19-Un produit de beauté,
tu serais... |
| 10-Un bonbon, tu serais... | 20-Un jeu ou un jouet, tu serais... |

Cartes bleues : histoires à inventer
Que représente pour toi cette image ?

Evidemment, plus on prend le temps de développer et de discuter ensemble, plus c'est intéressant et amusant !

- | | |
|-----------------|-----------------------------|
| 1-Une fée | 11-Un fantôme |
| 2-Un nuage | 12-Un sens interdit |
| 3-Un cadenas | 13-Une cage |
| 4-Une porte | 14-Un poisson dans un bocal |
| 5-Une lettre | 15-Une main dans une main |
| 6-Une spirale | 16-Une mappemonde |
| 7-Une tache (1) | 17-Une étoile |
| 8-Une tache (2) | 18-Une bougie |
| 9-Un château | 19-Un feu |
| 10-Une star | 20-Un chat noir |

Cartes roses : histoires vécues

Raconte une histoire qui t'est arrivée, ou exprime les sentiments que t'inspire le sujet de la carte.

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1-La musique | 11-Un bébé |
| 2-Un livre, un roman | 12-L'école |
| 3-Le plus gros chagrin, la tristesse | 13-La mode, les vêtements |
| 4-L'argent de poche, gagner sa vie | 14-Des bisous |
| 5-Un chagrin d'amour | 15-Un film aimé, détesté |
| 6-Une histoire d'amour | 16-Une histoire qui fait peur,
des cauchemars |
| 7-Une lettre, du courrier | 17-Un voyage passé, futur |
| 8-La plus grosse honte | 18-Les amis, filles ou garçons |
| 9-La télévision, une émission | 19-Les différentes couleurs de peaux |
| 10-Les parents | 20-Un futur métier |

Cartes vertes : gages

- | | |
|--|--|
| 1-Se faire attacher les cheveux au sommet de la tête | 11-Sauter comme une grenouille |
| 2-Se faire faire plein de petites queues de cheval partout sur la tête | 12-Imiter l'éléphant |
| 3-Se faire faire des pommettes très rouges | 13-Pleurer comme un bébé |
| 4-Se faire chatouiller | 14-Raconter une histoire drôle |
| 5-Se faire faire une bouche de clown | 15-Se faire décorer les ongles |
| 6-Imiter le singe | 16-Faire le poirier |
| 7-Imiter le phoque | 17-Dessiner les yeux bandés un thème imposé |
| 8-Tenir 1 minute avec 3 livres en équilibre sur la tête | 18-Faire le tour de la pièce les deux pieds attachés |
| 9-Chanter | 19-Marcher comme une poule |
| 10-Bêler comme un mouton | 20-Écrire un poème de 4 lignes avec des rimes |