

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 ★★☆☆ modulaire 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





CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 1 sablier orange de 20 secondes
- 1 sablier bleu de 3 minutes
- Un bloc de feuillets Finale
- 1 crayon à papier
- 1 règle du jeu

440 CARTES :

- 230 cartes QUESTION
- 100 cartes LE TOUT POUR LE TOUT
- 50 cartes FINALE
- 60 cartes ENCHÈRE (de 6 couleurs différentes)

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le but du jeu est bien entendu d'accéder à la finale afin de remporter la somme d'argent la plus importante, ou d'être le plus riche des joueurs, après un nombre de parties déterminé au préalable par tous les participants.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Triers les cartes par catégorie, et les disposer dans les compartiments prévus à cet effet.
- Désigner un Maître du jeu.
- Chaque joueur choisit son pion et le dépose sur la case 150 000.
- Le Maître du jeu distribue à chaque joueur 10 cartes ENCHÈRE d'une même couleur (correspondant à la couleur du pion choisi).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Les joueurs sont « Maître du jeu » à tour de rôle lors des parties. C'est au Maître du jeu de guider la partie, et de poser les questions aux autres joueurs.
- Une partie est constituée de 3 manches et d'une finale.
- Tous les joueurs reçoivent un capital de départ de 150 000 Euros, qui leur servira à miser pour prendre la main et répondre aux questions.
- A chaque bonne réponse, le joueur fait baisser le capital des autres joueurs, à chaque mauvaise réponse, son propre capital est amputé de la somme mise.

- Chaque manche comporte 3 questions.
- A la fin des deux premières manches, le joueur dont le capital est le plus faible a droit à une question de rattrapage.

LES QUESTIONS

- Le Maître du jeu pioche une carte question.
 - Il communique le thème de la question et la date.
 - Il retourne le sablier de 20 secondes (sablier orange), et lit les indices inscrits sur la carte.
- Les indices doivent être donnés progressivement jusqu'à l'écoulement complet du sablier.
- Pendant ce temps, les joueurs doivent enchérir pour tenter de prendre la main.

LES ENCHÈRES

Les joueurs disposent de 20 secondes pour enchérir. La surenchère se fait à l'aide des cartes ENCHÈRE. Les joueurs doivent déposer chacun à leur tour une carte en annonçant la valeur de la mise. Les cartes doivent être posées une par une, les unes sur les autres.

Exemple : le premier joueur pose une carte et annonce 500 Euros. Si le second souhaite surenchérir, il pose une carte et annonce 1000 Euros. Le troisième annoncera 1500 Euros et ainsi de suite jusqu'à la fin des 20 secondes.

Note : un joueur ne peut enchérir sur sa propre mise, il doit attendre qu'un autre joueur pose une carte pour en poser une de nouveau.

Une fois les 20 secondes écoulées, le joueur ayant posé la dernière carte remporte l'enchère. Il prend la main et prend connaissance de la question. La somme mise en jeu est le montant de l'enchère remportée.

Attention !

Au fur et à mesure des manches, la valeur des enchères augmente. La valeur des cartes ENCHÈRE varie donc en fonction des manches.

Manche 1 : les enchères se font par tranche de 500 Euros.
Manche 2 : les enchères se font par tranche de 1000 Euros.
Manche 3 : les enchères se font par tranche de 2000 Euros.

Note : les joueurs ne peuvent pas miser une valeur supérieure à leur capital.

LES RÉPONSES

Le Maître du jeu pose la question au joueur ayant remporté l'enchère. Ce dernier dispose de 20 secondes pour choisir une réponse parmi quatre propositions.

BONNE RÉPONSE :

- le joueur garde son capital et reste sur sa case.
- la somme mise en jeu est déduite du capital des autres joueurs, ils reculent alors du nombre de cases correspondantes.

MAUVAISE RÉPONSE :

- la somme mise en jeu est déduite de son propre capital, il recule alors du nombre de cases correspondantes.
- les autres joueurs gardent leur capital et restent sur leurs cases respectives.

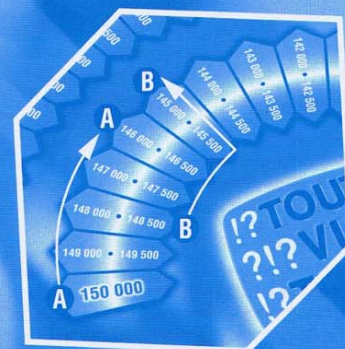
DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU DE JEU.

Le plateau de jeu permet aux joueurs de repérer rapidement où ils se situent sur l'échelle des gains.

Exemple 1 :

- Le joueur A est sur la case 150 000, il perd 4000 Euros.
Il se positionne donc sur la case 146 000.

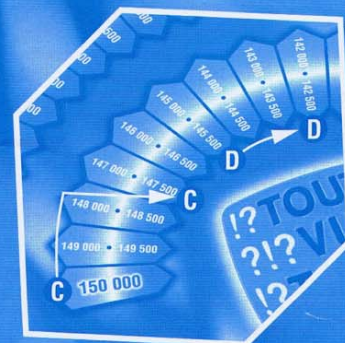
- Le joueur B est sur la case 148 500, il perd 3500 Euros.
Il se positionne donc sur la case 145 000.



Exemple 2 :

- Le joueur C est sur la case 150 000, il perd 2500 Euros.
Il se positionne donc sur la case 147 500.

- Le joueur D est sur la case 145 500, il perd 3000 Euros.
Il se positionne donc sur la case 142 500.



Note : si les gains d'un des joueurs passent sous la barre des 10 000 euros, le joueur sort du plateau et est éliminé. La partie continue avec les autres joueurs.

ATTENTION TOUT POUR LE TOUT !

- Avant de passer à la question suivante, chaque joueur doit compter et noter le nombre de cartes ENCHÈRE qu'il a posé.
- A la fin de la manche, les joueurs additionnent le nombre total de cartes ENCHÈRE jouées.
- Ce total représente "le risque" pris par les joueurs.

Cette étape permet de départager les joueurs en cas d'égalité lors des questions de rattrapage (voir LE TOUT POUR LE TOUT).

LE TOUT POUR LE TOUT

A la fin des deux premières manches, le joueur dont le capital est le plus faible a droit à une question de rattrapage. Il peut alors tenter LE TOUT POUR LE TOUT !

- Le joueur annonce la somme qu'il souhaite miser, après avoir pris connaissance du capital de ses adversaires. Il peut miser jusqu'à 50% de son capital.

- Le Maître du jeu pioche une carte LE TOUT POUR LE TOUT et lui pose la question. Il dispose de 20 secondes pour répondre.

Astuce : pour choisir la somme qu'il souhaite mettre jeu, il doit se baser sur l'écart qui existe avec chacun des joueurs et surtout avec le joueur le plus riche.

BONNE RÉPONSE :

- le joueur garde son capital et reste sur sa case.
- la somme mise en jeu, est déduite du capital des autres joueurs, ils doivent donc reculer du nombre de cases correspondantes.

MAUVAISE RÉPONSE :

- la somme mise en jeu est déduite de son propre capital, il recule du nombre de cases correspondantes.
- les autres joueurs gardent leur capital et restent sur leurs cases respectives.

ATTENTION : en cas d'égalité de capital entre joueurs, celui qui aura "pris le plus de risque" pendant la manche aura le droit de répondre à la question de rattrapage. (voir ATTENTION TOUT POUR LE TOUT).

En cas de nouvelle égalité, les joueurs comparent les "risques" pris lors de l'enchère de la dernière question de la manche.

Le joueur ayant "pris le plus de risques" pour répondre à cette question aura le droit de répondre à la question de rattrapage. Cette méthode est répétée jusqu'à ce que les joueurs soient départagés.

LA DERNIÈRE ENCHÈRE

La 3^{ème} manche comporte 3 questions comme les deux manches précédentes, mais il n'y a pas de question de rattrapage en fin de manche.

Les 2 premières questions sont posées sur le même principe que les manches précédentes, les enchères se faisant par tranche de 2000 Euros.

La troisième et ultime question de la manche 3, est appelée LA DERNIÈRE ENCHÈRE.

Cette question est posée selon le même principe que les autres questions, mais les candidats enchérissent par tranche de 5000 Euros. La partie peut donc être chamboulée jusqu'au dernier moment !

Le joueur ayant conservé le capital le plus important à la fin de la 3^{ème} manche accède à la finale.

Note : en cas d'égalité à l'issue de LA DERNIÈRE ENCHÈRE, le joueur ayant "pris le plus de risques" lors de l'enchère aura le droit de participer à la finale.

LA FINALE

- Le Maître du jeu prend le sablier bleu de 3 minutes, un feuillet du bloc FINALE et une carte FINALE.
- Il inscrit la somme en jeu sur le feuillet (voir exemple).

- Si le capital du finaliste comporte 6 chiffres, la somme constituée par les deux premiers chiffres est acquise à titre de gain, quoi qu'il advienne.

- S'il comporte 5 chiffres, seul le premier chiffre est acquis à titre de gain.

Exemple : si le joueur tente de gagner 80 000 Euros, il gagnera au minimum 8 Euros.

Ce gain constitue un plancher, au-delà duquel le joueur peut faire varier son capital en fonction des réponses données.

Le Maître du jeu reporte donc le ou les chiffres en questions sur les 10 lignes du feuillet comme l'indique le schéma ci-contre.

Le finaliste dispose de 3 minutes pour répondre à dix questions sur des personnalités et tenter de remporter la somme mise en jeu.

- Le Maître du jeu pioche une carte FINALE et annonce au joueur les 10 personnalités concernées.

- Puis, il retourne le sablier de 3 minutes.

- Chaque réponse permet au joueur d'augmenter ou de réduire son capital.

En cas de bonne réponse, le Maître du jeu ajoute un chiffre (en remplissant une case supplémentaire).

En cas de mauvaise réponse, il retire un chiffre.

- A l'annonce de la question suivante, avant qu'elle ne soit posée, le joueur peut décider de répondre plus tard et de passer à la question suivante. Les questions ainsi passées lui seront reposées avant la fin des 3 minutes.

- Des mauvaises réponses données alors qu'il est au minimum ne pénalisent pas le joueur. Chaque nouvelle bonne réponse lui ajoute un chiffre.

- Si au cours de la finale, la somme maximum est atteinte, et que le joueur donne une ou plusieurs nouvelle(s) bonne(s) réponse(s), son score reste plafonné au capital mis en jeu.

- A la fin des 3 minutes, autant de chiffres que de questions sans réponse doivent être retirés.

Pour remporter une somme conséquente, le joueur doit donc répondre à toutes les questions, et il doit surtout donner un maximum de bonnes réponses consécutives.

L'exemple ci-dessous illustre la façon dont le Maître du jeu doit remplir la grille de gain.

Exemple : la somme mise en jeu est de 80 000 Euros.

Le joueur gagnera au minimum 8 Euros.

		FINALE					
	Somme mise en jeu	8	0	0	0	0	€
1.	Réponse correcte	8	0				€
2.	Réponse correcte	8	0	0			€
3.	Réponse correcte	8	0	0	0		€
4.	Réponse incorrecte	8	0	0			€
5.	Réponse correcte	8	0	0	0		€
6.	Réponse incorrecte	8	0	0			€
7.	Réponse correcte	8	0	0	0		€
8.	Réponse incorrecte	8	0	0			€
9.	Réponse incorrecte	8	0				€
10.	Réponse correcte	8	0	0			€

A la fin des 3 minutes, le finaliste a remporté 800 Euros.

Notes :

- A tout moment, le Maître du jeu peut arrêter le sablier pour faire un point sur les personnalités restantes, le montant atteint, le temps restant...
- Le Maître du jeu peut se faire aider par un autre joueur pour remplir la grille ou poser les questions.

Une fois la finale terminée, le joueur placé à gauche du Maître du jeu devient le nouveau Maître du jeu. Le finaliste précédent note le montant remporté, puis tous les joueurs se positionnent de nouveau sur la case 150 000 Euros.

Le jeu se déroule comme précédemment, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tenu le rôle de Maître du jeu. A la fin de la partie, les joueurs font la somme des montants remportés lors de chaque partie. Le vainqueur est celui qui a remporté la plus grande somme.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois en raison d'éléments détachables susceptibles d'être avalés. Les couleurs et décorations peuvent varier. Informations à conserver.

Lansay
www.lansay.com

136-138 avenue Jean Jaurès
95100 Argenteuil - FRANCE

