

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)

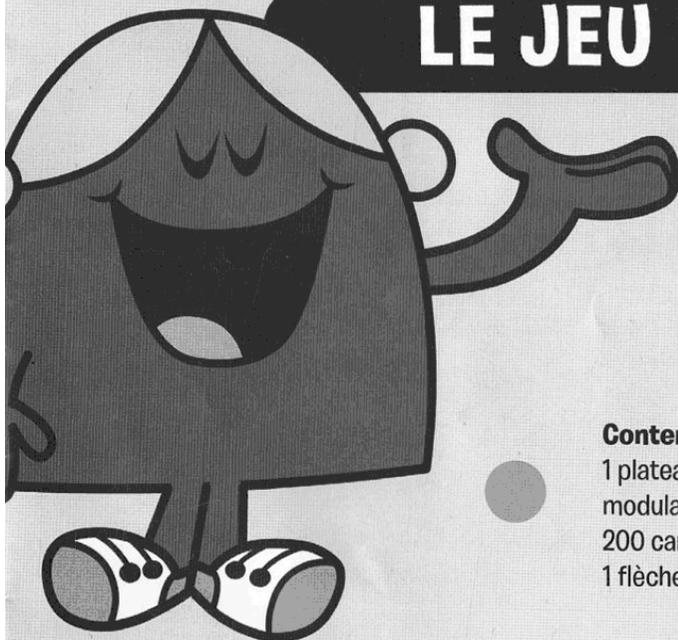


 Nathan



**LES  
MONSIEUR  
MADAME™**

**LE JEU**



**Contenu :**

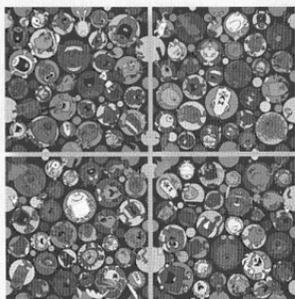
1 plateau (50 x 50 cm) en 4 parties  
modulaires, recto verso  
200 cartes (7 x 7 cm)  
1 flèche tournante

## Préparation du jeu

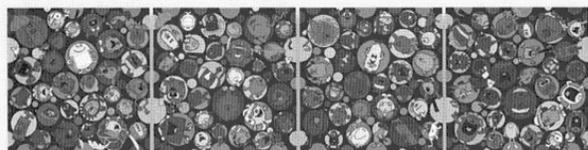
- Assembler le plateau
- Trier les cartes par couleur et les poser en 3 piles faces cachées près du plateau.

## Le plateau

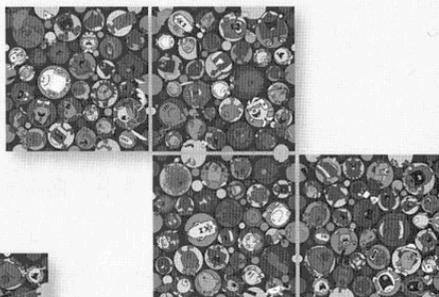
Il existe une multitude de possibilités.



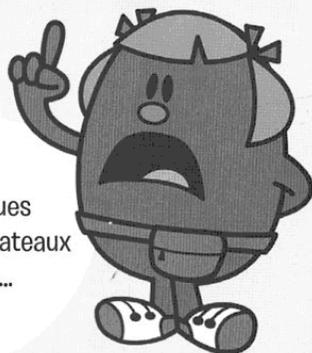
plateau carré



plateau en ligne

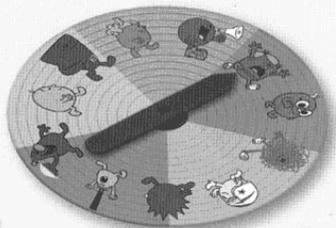


plateau en zig-zag



Voici quelques  
exemples de plateaux  
possibles...

## La flèche tournante et les cartes



40 cartes défis  
(bleues)



80 cartes images  
(vertes)



80 cartes indices  
(orangés)

## But du jeu

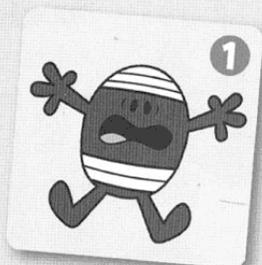
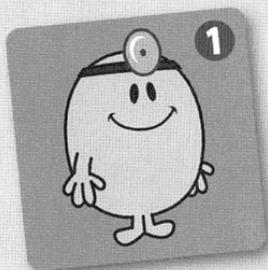
Être le premier à obtenir **20 points** en relevant des défis et en étant le plus rapide à retrouver les Monsieur Madame sur le plateau de jeu.

## Comment jouer ?

**Le joueur le plus jeune commence** : il fait tourner la flèche et pioche une carte de la couleur indiquée par la flèche et la pose, bien visible, sur la table.

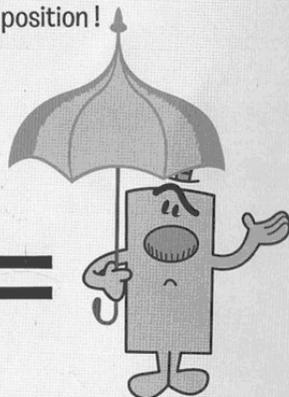
Attention ! Si la flèche indique une carte « **images** » ou une carte « **indices** », tous les joueurs jouent.

• **La carte piochée est une carte « images »** : elle représente un des personnages en entier. Le premier qui pose son doigt sur l'image de ce personnage (exactement la même image !) sur le plateau, gagne la carte. Il la pose face visible devant lui. C'est au joueur suivant de faire tourner la flèche et de piocher une carte.



• **La carte piochée est une carte « indices »** : elle représente soit un gros plan, soit la silhouette d'un des personnages. Le premier qui pose son doigt sur l'image du personnage suggéré par l'indice gagne la carte.

Attention ! Il faut retrouver le personnage exactement dans la même position ! Il la pose face visible devant lui. C'est au joueur suivant de faire tourner la flèche et de piocher une carte.



**Si on n'arrive pas à départager deux joueurs** qui ont posé en même temps le doigt sur l'image, la carte est remise sous la pile des cartes « **images** » ou « **indices** ».

## Petite astuce !

La couleur derrière les personnages est la même sur la carte et sur le plateau.

• **La carte piochée est une carte « défis »** : seul le joueur qui a pioché la carte joue. Il doit relever le défi inscrit sur la carte. Tous les autres joueurs se concertent pour accorder ou non les points, s'ils estiment que le défi a été bien réalisé ou non. Si les points sont accordés, le joueur garde la carte pour pouvoir compter ses points à la fin. Sinon, la carte est remise sous la pile des cartes « défis ». C'est ensuite au joueur suivant de faire tourner la flèche et de piocher une carte.



## La fin de la partie

Le premier qui obtient un total de 20 points a gagné. Les points (de 1 à 3, en fonction de la difficulté) sont indiqués sur chaque carte. Chaque joueur compte ses points au fur et à mesure, éventuellement en les notant sur un papier.



## Variantes

### Jeu pour les plus petits

Avec les enfants qui ne savent pas encore lire, on peut décider de jouer avec les cartes « images » et « indices » seules.

### Jeu plus court

On peut décider de gagner avec un total de 10 points seulement.

# Quel est ton Monsieur Madame préféré ?



Mme  
**BONHEUR**



Mme  
**Canaille**



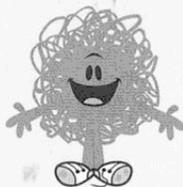
Mme  
**TERREUR**



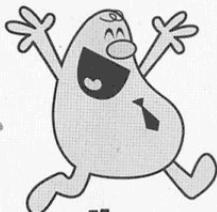
M.  
**Endormi**



M.  
**NERVEUX**



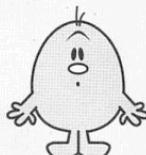
Mme  
**SALE**



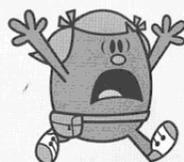
M.  
**Curieux**



M.  
**Têtu**



M. Silence



Mme  
**CATASTROPHE**



M.  
**Petit**



Mme  
**Bavarde**



M.  
**Tatillon**



M.  
**BING**



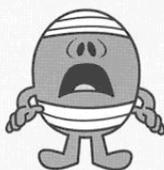
M.  
**GRINCIEUX**



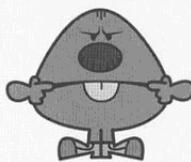
M.  
**Tête-en-l'air**



M.  
**HEUREUX**



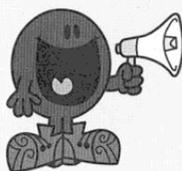
\*\*M.  
**Malchance**



M.  
**MAL ÉLEVÉ**



Mme  
**Malchance**



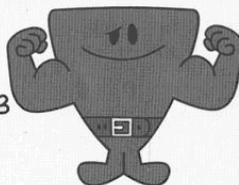
M.  
**BRUIT**



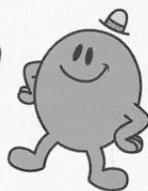
Mme  
**CALAMITÉ**



Mme  
**Superson/que**



M.  
**COSTAUD**



M.  
**Chatouille**

# Grandir AVEC Nathan.com

Le site qui vous accompagne  
dans votre rôle de parents



- Les dossiers
- Les fiches-conseils
- Votre espace personnalisé
- Les activités pour votre enfant



#### Tous les mois :

- Les experts
- Le forum
- La lettre

[www.grandiravec Nathan.com](http://www.grandiravec Nathan.com)

**Nathan**

LES MONSIEUR MADAME™ JOLIEVILLE™ Copyright © 2009 THOIP  
(une société du groupe Chorion). Tous droits réservés.  
© 2009 Nathan

Fabriqué et distribué sous licence par Diset, S.A.  
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca  
08040 Barcelona - Espagne  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.com](http://www.diset.com)  
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

[www.nathan.fr](http://www.nathan.fr)

service consommateurs : [info@diset.com](mailto:info@diset.com)