

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



ICI LONDRES - LES FRANÇAIS PARLENT AUX FRANÇAIS

Un jeu de Charles Chevalier
illustré par Laure Mascarello
De 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans

MATÉRIEL

4 cartes de règles
1 carte « Speaker »
1 carte « Wehrmacht »
6 cartes « Résistant »
36 cartes « Message »
9 cartes « Synthèse »



Résistant



Speaker



Wehrmacht



Message



Synthèse

BUT DU JEU

Membre de la résistance, passez vos messages secrets sur la BBC et faites-vous entendre par d'autres réseaux de résistants. Déchiffrez également les informations diffusées par les autres réseaux. Mais attention à ce que les données transmises ne soient pas interceptées par l'ennemi...

LE JEU

Le jeu se joue en 12 manches (10 manches à 5 joueurs).

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

Le speaker tire 2 cartes « Message » et les regarde secrètement. Il va devoir dire un message assez clair pour faire deviner les icônes représentées sur ses cartes aux autres résistants, mais assez alambiqué pour que le joueur ayant la carte « Wehrmacht » n'intercepte pas le message.

Dès qu'il est prêt, il dit : « Ici Londres, les Français parlent aux Français », puis sa phrase codée deux fois de suite, comme sur la BBC. Celle-ci sera composée d'un sujet, d'un verbe et d'un complément (plus les articles nécessaires). Le speaker est libre d'inventer la phrase de son choix mais essaie de faire subtilement référence à ses icônes.

2 exemples :

Les 2 informations à faire passer sont « cœur » et « livre ».

Le message du speaker est le suivant :

« ICI LONDRES, LES FRANÇAIS PARLENT AUX FRANÇAIS. IL ADORAIT SES KILOS, JE RÉPÈTE, IL ADORAIT SES KILOS. »



(adorait pour « cœur » et kilo pour « livre »)

Les 2 informations à faire passer sont « cloche » et « clé ».

Le message du speaker est le suivant :

« ICI LONDRES, LES FRANÇAIS PARLENT AUX FRANÇAIS. PÂQUES DONNERA LA SOLUTION, JE RÉPÈTE, PÂQUES DONNERA LA SOLUTION. »



(Pâques pour « cloche » et solution pour « clé »)

Ensuite, chaque joueur récepteur va désigner les 2 icônes (pas plus) de son choix en posant ses doigts sur les cartes « Synthèse ».

Il existe 4 types de transmission. Définissez celui avec lequel vous voulez commencer, puis changez-en une fois que chaque joueur a eu le rôle du speaker. Attention, nous vous déconseillons de commencer par « Contre la montre » qui est le type de transmission le plus délicat.

LES 4 TYPES DE TRANSMISSION :

Bribes de message :

Les récepteurs proposent une icône à la fois, à tour de rôle, en suivant l'ordre du tour.

Réseaux concurrents :

Les récepteurs proposent 2 icônes en jouant tous en même temps. On ne peut pas poser son doigt sur une icône déjà occupée.

Double 0 :

Les récepteurs proposent 2 icônes d'un coup, à tour de rôle, en suivant l'ordre du tour.

Contre la montre :

C'est comme « Double 0 » mais les adversaires comptent à voix haute à rebours de 10 à 0, en laissant une seconde entre chaque nombre. Si le joueur dont c'est le tour n'a pas pointé 2 icônes avant la fin, tant pis pour lui.

Dès qu'un joueur récepteur désigne une icône du message, le speaker dévoile la carte « Message » correspondante. Le décodage du message s'arrête quand tous les récepteurs ont pointé 2 icônes ou avant si les 2 bonnes icônes sont trouvées rapidement.

Exemple :

« ICI LONDRES, LES FRANÇAIS PARLENT AUX FRANÇAIS.
IL ADORAIT SES KILOS, JE RÉPÈTE, IL ADORAIT SES KILOS. »
Les joueurs utilisent le type de transmission
« Bribe de messages ».

Le joueur incarnant la Wehrmacht joue en premier : il pointe l'icône « éléphant » car il se dit qu'un éléphant pèse très lourd, mais le speaker

ne dévoile aucune carte. Le joueur suivant pointe l'icône « cœur » et le speaker dévoile sa carte « cœur ». Puis le joueur suivant pointe l'icône « livre » et le speaker dévoile sa 2^e carte. Une manche très réussie pour la Résistance !

FIN DE MANCHE :

2 points sont attribués pour chaque icône trouvée. Si celui qui a trouvé l'icône possède la carte « Wehrmacht », il prend les 2 points. Si c'est un autre joueur qui trouve, lui et le speaker prennent 1 point chacun. Les points sont comptés en faisant pivoter les cartes « Résistant » des joueurs (même pour celui qui incarne la Wehrmacht) : 1, 2, 3 points au recto puis 4, 5, 6 et 7 points au verso. Ensuite, les cartes « Speaker » et « Wehrmacht » sont décalées d'un joueur en sens horaire. Le nouveau speaker mélange les 2 cartes « Message » utilisées avec la pioche puis une nouvelle manche peut commencer.

Rappel : dès que tous les joueurs ont été speaker avec un type de transmission, choisissez un nouveau type.

FIN DU JEU

À 3 joueurs : le jeu s'arrête quand chaque joueur a émis 4 messages.

À 4 joueurs : le jeu s'arrête quand chaque joueur a émis 3 messages.

À 5 et 6 joueurs : le jeu s'arrête quand chaque joueur a émis 2 messages.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points ! Mais attention, si un joueur atteint 8 points ou plus en cours de partie, le jeu s'arrête immédiatement. En cas d'égalité, le dernier à avoir pointé une bonne icône gagne.



Pour plus d'info sur la collection **Jeu de Poche**
www.cocktailgames.com