

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



Méditations foireuses

☀ Règles foireuses ☀

Le principe d'une méditation foireuse est de compléter une accroche par la chute la plus foireuse qui vous vienne à l'esprit.

Accroche : **Il ne faut pas accepter la défaite...**

Chute : *...sauf quand on gagne pour rien.*

Vous pouvez jouer sans aucune autre règle, inventer les vôtres ou vous fier aux suggestions suivantes, préparées avec amour.

Réjouissez-vous ! Ce paquet contient plus de 300 méditations foireuses, soigneusement divisées en 6 branches: une première superlative, une deuxième morale, une troisième proverbiale, une quatrième qui devise, une cinquième logique et une sixième... absurde.

Texte : ledroitdeperdre.com Graphisme : Felix Auer Polices : Jos Buivenga © Longalive Games, 2010

☀ Règles foireuses 2 ☀

Pour les esprits vifs et impatients de clamer la vérité.

Mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur. Le joueur qui s'est rasé en dernier commence : il choisit une méditation foireuse de sa carte et lit uniquement l'accroche à voix haute. Aussitôt, les autres joueurs doivent chacun proposer une chute, et le joueur si bien rasé désigne le plus rapide.

Ce dernier choisit la méditation foireuse suivante sur sa carte et lance le même jeu de rapidité. Le jeu continue ainsi, jusqu'à ce qu'un joueur ait pu lire les six accroches de sa carte, et soit déclaré vainqueur ! Youpi !

Mais attention ! Le joueur qui a lu l'accroche peut, dans les cas suivants, accorder la victoire au deuxième joueur le plus rapide :

- a) chute hors-sujet
- b) chute grammaticalement incompatible avec l'accroche
- c) chute identique ou similaire à une chute proposée précédemment au cours du jeu.

✿ Règles foireuses 3 ✿

Pour les esprits mystiques qui donnent du temps au temps.

Munissez chaque joueur de papier et d'un stylo. Le joueur aux cheveux les plus longs commence : il tire la carte au-dessus du paquet, choisit une méditation foireuse et ne lit que l'accroche à voix haute. Tous les joueurs, lui compris, rédigent une chute et la lui transmettent.

Après avoir numéroté et lu toutes les propositions de chute, le joueur qui a lu l'accroche invite les autres joueurs à secrètement :

- a) deviner qui a écrit quelle chute, ce qui vaudra 1 point par chute devinée
- b) élire leur chute préférée (autre que la leur), ce qui vaudra 3 points à l'auteur d'une chute plébiscitée avec au moins une voix d'avance.

Le joueur chevelu annonce les résultats et passe le rôle d'animateur au joueur à sa gauche, qui tire une autre carte et lit l'accroche suivante.

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de points après trois tours.

✿ Règles foireuses 4 ✿

Pour les esprits alambiqués qui font tout à l'envers.

Le joueur le plus myope pioche une carte et lit une chute de son choix. La spirale de l'angoisse commence : le joueur à la gauche du myope doit proposer immédiatement (max 5 sec.) une accroche qui corresponde, sinon il prend 1 point. S'il a proposé une accroche, le joueur à sa gauche doit en proposer une à son tour, sinon il prend 2 points. Ainsi de suite, jusqu'au joueur qui ne propose rien et qui prend autant de points que de personnes ayant proposé des accroches avant lui, plus 1.

Attention ! Les accroches doivent correspondre aux chutes, afin de former des méditations foireuses grammaticalement correctes.

Le joueur hors délai, sans proposition d'accroches ou coupable d'une accroche incorrecte, redémarre la spirale de l'angoisse.

Le jeu s'arrête quand un joueur a atteint 21 points. Le vainqueur est celui qui a pris le moins de points. Si vous êtes sportifs, remplacez les points par de douces gorgées d'eau ou toute autre boisson non nocive à la santé ;)