

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)



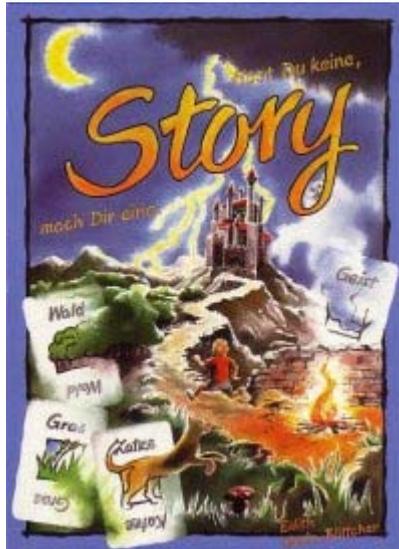
# Story

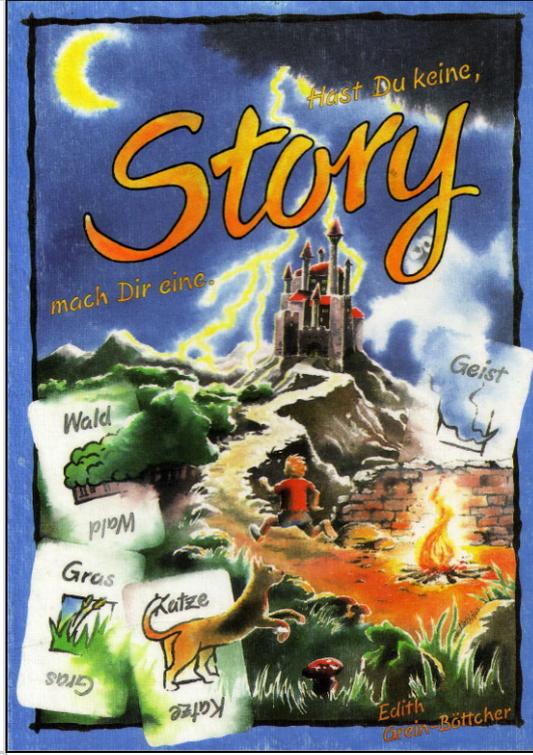
## Règle du jeu

On mélange les 32 cartes (double-face) et on dispose les 5 premières au centre de la table. Un premier joueur est désigné d'un commun accord, par exemple celui dont la barbe est la plus longue.

Le premier joueur raconte alors une histoire, dans laquelle il va placer l'un des mots visibles au centre de la table. Les autres joueurs écoutent attentivement, et doivent frapper du plat de la main la carte qui apparaît dans le récit. Celui qui frappe le premier ramasse la carte et devient le nouveau conteur. Il peut continuer l'histoire ou en commencer une autre.

Si un joueur se trompe, il doit donner une de ses cartes au conteur. Il est donc conseillé au conteur de piéger ses partenaires en disant des mots très proches, comme par exemple « chapeau » au lieu de « château ».

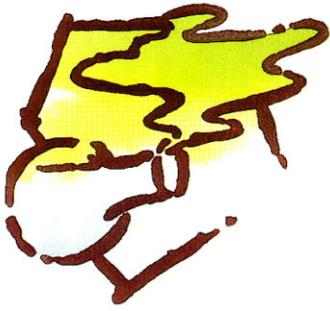




Les joueurs racontent en alternance une histoire à thème, en incluant de- dans des éléments représentés sur les 5 cartes posées sur la table. Lorsque le nom d'un des objets en question est prononcé, le premier joueur à placer sa main sur la carte concernée la rem- porte, la remplace par une nouvelle carte de la pioche et devient le nou- veau conteur.

Les joueurs sont encouragés à être fourbes, par exemple en disant "television" quand il y a une carte "téléphone" sur la table. Si un joueur tombe dans le panneau, le conteur gagne une de ses cartes. Le joueur ayant recueilli le plus de cartes lors- que la pile est épuisée est le gagnant.

poison



poison

sorcière



sorcière

bougie



bougie

chat



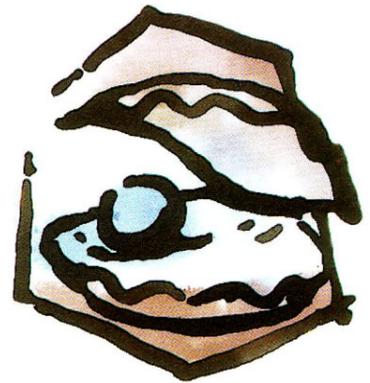
chat

homme



homme

perle



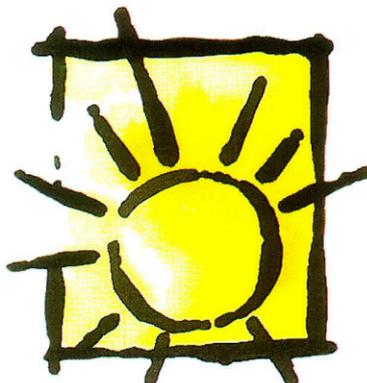
perle

pied



pied

Soleil



Soleil

lit



lit

parapluie



parapluie

ballon



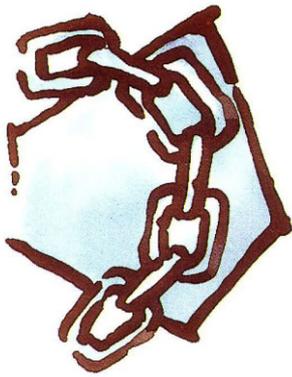
ballon

ascenseur



ascenseur

chaîne



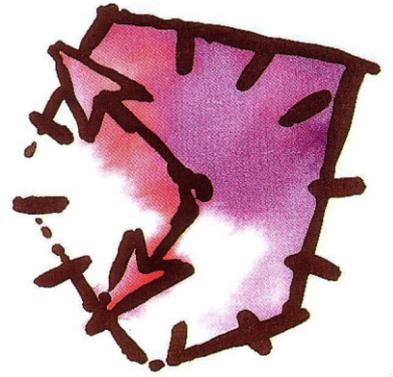
chaîne

femme



femme

horloge



horloge

enfant



enfant

oiseau



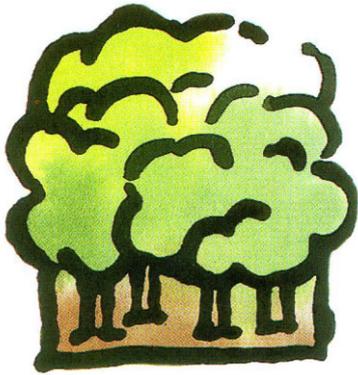
oiseau

clou



clou

forêt



forêt

valise



valise

rose



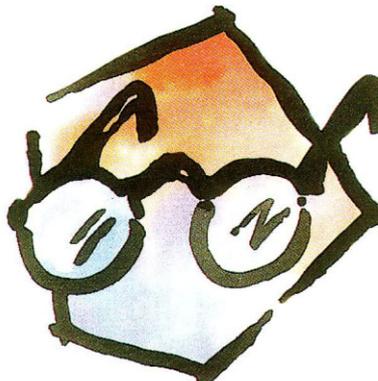
rose

journal



journal

lunettes



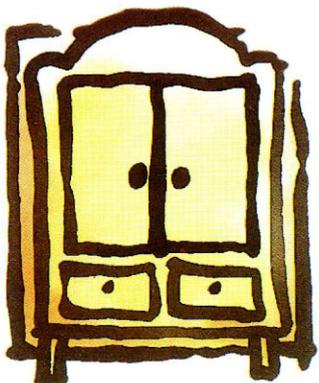
lunettes

lettre



lettre

armoire



armoire

grenouille



grenouille

squelette



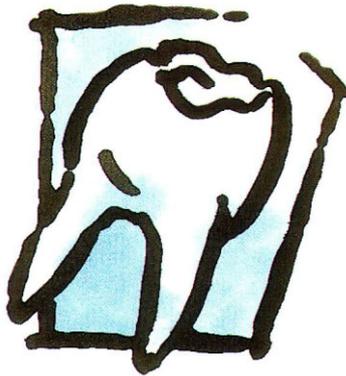
squelette

palmier



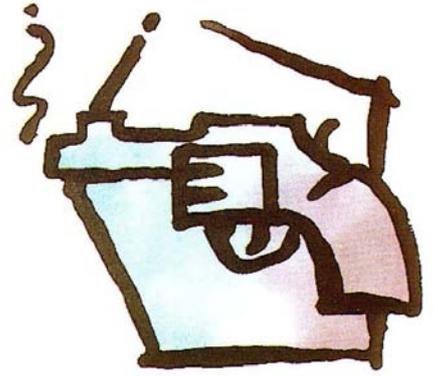
palmier

dent



dent

pistolet



pistolet

bateau



bateau

Lune



Lune

bouche



bouche

école



école

œil



œil

bague



bague

cloche



cloche

château



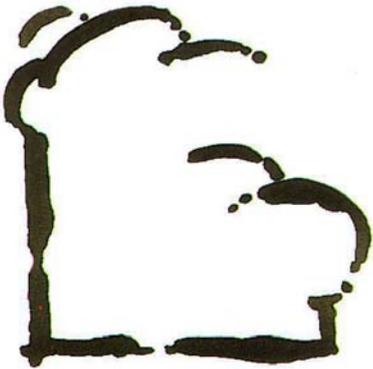
château

livre



livre

brouillard



brouillard

main



main

porte



porte

lampe



lampe

coureur



coureur

pomme



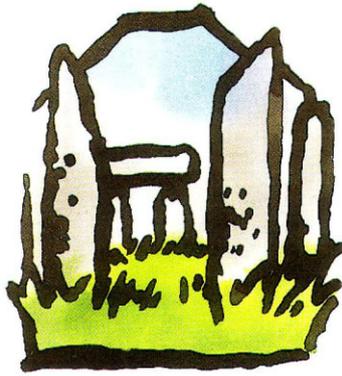
pomme

téléphone



téléphone

pierre



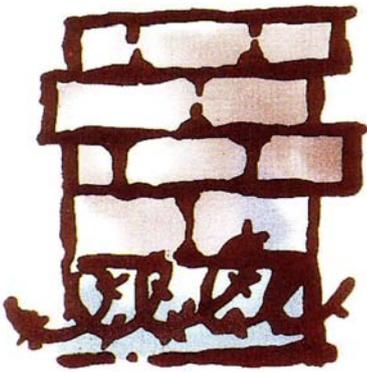
pierre

musique



musique

mur



mur

église



église

verre



verre

voiture



voiture

herbe



herbe

flèche



flèche

cadeau



cadeau

argent



argent

ville



ville

champignon



champignon

poignard



poignard

cheveu



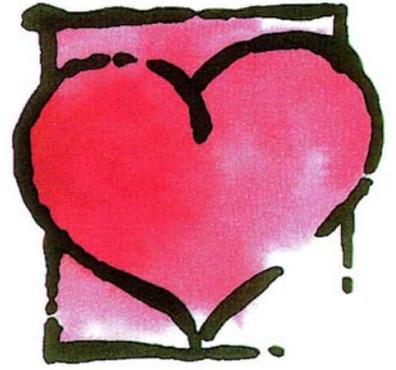
cheveu

glace



glace

cœur



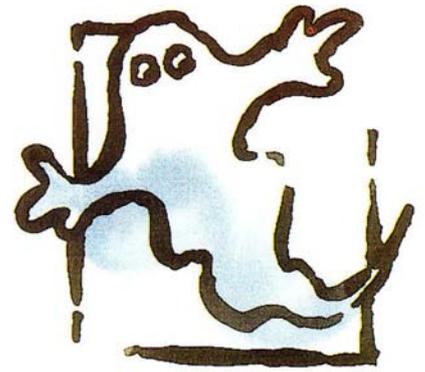
cœur

éclair



éclair

fantôme



fantôme