

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)



# QUI VEUT PASSER POUR UN COUILLON ?

## PRESENTATION

Coffret ludique à lire ou à jouer entre amis. Mots d'esprit, âneries, vacheries ou phrases cultes : plus de 500 citations, 750 célébrités, 2 500 informations.

**Principe :** deux équipes et une citation pour chacune. Qui l'a dit ?

L'un des membres de l'équipe doit retrouver l'auteur. Il dispose de 9 jokers.

Après chaque joker joué, il reçoit un indice, donne une réponse et ainsi de suite.

Après avoir trouvé la bonne réponse, s'il reste des jokers, l'équipe joue avec une nouvelle citation. Objectif final : jouer le maximum de citations avec ses 9 jokers.

But du jeu ? Passer une soirée animée et placée sous le signe de l'humour.

Contenu : un livre, 2 séries de 9 jetons « joker » et 2 séries de 2 cartes « Célébrités ».

## AVANT DE JOUER

Conservez le livre à l'intérieur et ouvrez-le ainsi, ce qui vous permet d'avoir un pupitre pour la lecture.

Chaque page propose deux citations, une pour chaque équipe, suivies d'indices (jokers).

Note : vous ne jouez que la page en position « pupitre ».

Lorsque vous aurez lu l'ensemble de ces pages, retournez le livre pour jouer les pages au verso.



### Formez deux équipes

Distribuez à chaque équipe les 9 jetons « joker ».

APPEL A TARTE, 50-50 MAGOUILLE, AVIS DES CRETINS, C KI PEDIA, C PAS CON, FAIS PAS L'ANE, DESSINE-MOI UN BOUFFON, QUESTIONS POUR UN COUILLON et l'AMI FACEPLOC

Note : un mémo du joker est au verso du jeton.

Distribuez à chaque équipe les 2 cartes « Célébrités » et leurs 750 noms.

Les 4 faces sont numérotées. Le numéro de la face (1 à 4) où se trouve le nom de l'auteur sera indiqué avec chaque citation. Ainsi votre recherche se limitera à une face.



## DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque équipe désigne son joueur.

Il doit deviner l'auteur d'une citation et ses coéquipiers l'aident en lui délivrant des indices selon les jokers choisis.

Il a 9 jokers au choix dont 5 jokers sur la page

Son objectif :

Utiliser le minimum de joker pour trouver.

Lecture à chacun des deux joueurs de sa citation

et du numéro de la carte « Célébrités » (1, 2, 3, 4)

L'un des deux commence. Il joue un premier jeton « joker » et propose un auteur (il repose définitivement le jeton dans le petit casier de la boîte) puis c'est au tour de l'adversaire de jouer un joker et ainsi de suite. Les joueurs alternent.



Après chaque joker, le joueur propose une seule réponse :

. Bonne réponse : il marque un point et l'équipe attend la prochaine citation avec ses jokers non joués (son adversaire continue, s'il n'a pas encore trouvé son auteur).

. Mauvaise réponse : il choisira un autre joker et donnera une nouvelle réponse (puis un 3e joker si nécessaire, etc.). Auparavant, son adversaire joue avec un joker.

Lorsque les deux joueurs ont fini avec leur citation, changez de joueur et tournez la page pour lire les deux nouvelles citations.

## Fin de manche

Quand une équipe n'a plus de joker en main, sa manche s'arrête et elle compte ses points. Son adversaire termine avec sa citation. L'équipe avec le plus de points gagne la manche. En cas d'égalité, la manche revient à celle qui possède encore des jokers. (s'il n'y a aucun joker, l'équipe qui avait le plus de jokers avant la dernière citation gagne)

Note : l'équipe reprend ses 9 jokers pour la manche suivante.

## LES 9 JOKERS

Les jokers APPEL A TARTE, 50-50 MAGOUILLE, AVIS DES CRETINS, C KI PEDIA et l'AMI FACEPLOUC sont à lire en dessous de la citation (ne pas lire au joueur les éventuelles précisions entre parenthèses qui suivent ces jokers).

### 50-50 MAGOUILLE

Chaque face de carte « Célébrités » est divisée en deux groupes (Zozo, Stupido...). Sous la citation, le nom du groupe où se trouve l'auteur est lu par un partenaire.

### L'APPEL A TARTE

Fausse réponse mais vrai indice (surnom, rôle dans un film...) lue par un partenaire.

### AVIS DES CRETINS

4 réponses au choix... et le pourcentage des votes « crétins » lus par un partenaire.

### C KI PEDIA

Trois infos, au maximum, sont lues par un partenaire (les trois infos sont séparées par une couleur différente).

Le premier qui joue ce joker choisit de donner sa réponse après la première, la seconde ou la troisième info. L'adversaire sera alors limité au même nombre d'infos.

### AMI FACEPLOUC

Le nom d'un ami ou... d'un ennemi :-{ de votre célébrité est lu par un partenaire.

### FAIS PAS L'ANE

Un partenaire improvise une imitation.

### DESSINE-MOI UN BOUFFON

Un partenaire fait un portrait de la célébrité au crayon ou avec ses doigts.

### C PAS CON

Trois mots communs, au maximum, choisis et donnés par un partenaire (sans regarder le C KI PEDIA !).

Le premier qui joue ce joker choisit de donner sa réponse après le premier, le second ou le troisième mot. Le joueur adverse sera alors limité au même nombre de mots.

## QUESTIONS POUR UN COUILLON

Le joueur pose des questions (6 au maximum). Un partenaire répond par oui ou non. Le premier qui joue ce joker donne sa réponse après le nombre de questions qu'il souhaite. Le joueur adverse sera limité au même nombre de questions.

## Notes

. Après le joker, limitez le temps pour répondre (30 s).

. Après trois jokers joués sans succès sur une citation, l'équipe peut choisir d'arrêter, sans marquer le point ; ainsi elle conserve ses jokers non joués pour la citation suivante.

## DEROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se joue en deux ou trois manches gagnantes, selon le temps disponible.

### Partie à 2 joueurs

L'un joue une citation, l'autre fait le partenaire pour les jokers puis ils alternent les rôles.

Ces règles sont des suggestions. Libre à vous de les adapter selon vos souhaits.

### Des variantes plus faciles ...

Les infos entre parenthèses sont lues.

Les partenaires et non pas le joueur choisissent le joker joué.

### Des variantes plus difficiles...

Ne donnez pas le numéro de la carte « Célébrités » où se trouve l'auteur ou encore mieux, jouez sans ces cartes. Limitez-vous à une info C KI PEDIA...