

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)





## BUT & RÈGLE DU JEU

Arriver le premier à la couronne de lauriers en ayant obtenu les quatre lauriers du savoir :

- jaune = la foire aux locutions,
- vert = le fin mot de l'histoire,
- rose = des noms proprement communs,
- bleu = le français galvaudé

et en ayant totalisé un minimum de 250 points.

---

Au début de la partie, placer les cartes "Quid hoc ?" sur le plateau aux emplacements prévus. Chaque joueur reçoit un pion, trois cartes « vote » (1, 2, 3), et 50 points (3 fois 10, 1 fois 20). Pour commencer, les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le plus petit score commence.

### ***Le parcours***

Le parcours se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plateau est constitué de rectangles concentriques. Vous ne pouvez passer sur l'allée inférieure que dans le cas où les flèches dorées vous y invitent.

Il peut être stratégique, en fonction du nombre de points et de lauriers obtenus, de décider de continuer sur la même allée ou, au contraire, de changer d'allée. Attention ! la dernière allée impose que vous finissiez votre parcours.

Un lecteur des questions peut être désigné pour la totalité de la partie. Vous pouvez aussi décider que le lecteur sera la personne placée à la droite du joueur. Un joueur sera aussi désigné pour administrer la banque.

### ***Les cartes "thème"***

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué. Le lecteur prend une carte "thème" au hasard ou à la suite du sabot et lit à haute voix le premier indice de la question relative à la catégorie de la case désignée.

- Si le joueur interrogé ne trouve pas la réponse à l'issue du temps imparti, le lecteur lui propose le deuxième indice.
- Si le joueur trouve la réponse au premier ou au deuxième indice, il reçoit le laurier du savoir de la catégorie ainsi que les points mentionnés en marge. Le temps de réponse par indice est contrôlé à l'aide du sablier.

Pour les catégories "le fin mot de l'histoire" et "la foire aux locutions", des indices supplémentaires sont proposés. Ils permettent, en cas de bonne réponse, de gagner des points sans toutefois gagner le laurier.

## **Les points et les “lauriers du savoir”**

Les points gagnés et les lauriers sont donnés par la banque (sauf dans le cas de mauvaises réponses à la catégorie « Quid hoc ? »). A l'issue du temps écoulé après le deuxième indice, les autres joueurs peuvent “acheter” le droit de donner une réponse. Pour cela, un joueur dit “j'achète” et place la mise de son choix sur la case “mise” du plateau. Si un autre joueur veut également “acheter”, il enchérit. Le droit de réponse sera donné à la plus forte mise. L'ensemble des mises ira à la banque. Le joueur ayant misé le plus donne sa réponse.

- Si elle est bonne, il encaisse les points alloués à la question correspondant à cet indice et gagne le laurier.
- Si elle est mauvaise, sa mise est perdue et le joueur initial reprend la main. Le lecteur termine la lecture de la carte par l'explication ou l'étymologie. Le joueur suivant peut alors lancer le dé.

## **La case « Quid Hoc ? »**

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « Quid hoc ? », il devient lecteur. Il lit aux autres joueurs le mot et les trois définitions figurant sur la carte. Deux d'entre elles sont fausses, une est exacte.

À l'aide des cartes de vote, chacun des autres joueurs présente le numéro de la définition qui lui semble bonne.

- Chaque joueur ayant bien voté reçoit 30 points de la banque.
- Chaque joueur ayant mal voté donne 10 points au lecteur/joueur

À l'issue de la question, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

## **Les cases “Bonus”, “Malus” et “Multi-thèmes”**

Lorsqu'un joueur arrive sur une case “Bonus”, il reçoit 10 points de la banque. S'il tombe sur la case “Malus”, il doit donner dix points à la banque.

Les cases “Multi-thèmes” permettent au joueur de choisir, parmi les 4 thèmes (rose, jaune, vert ou bleu), celle correspondant à la question qui lui sera posée.

## **Le gagnant**

Le gagnant est celui qui se place précisément sur la couronne de lauriers “Arrivée”.

Il doit avoir remporté les quatre lauriers du savoir et totalisé un minimum de 250 points.

Si le dé donne un chiffre ne permettant pas de tomber précisément sur la couronne de lauriers “Arrivée”, le joueur avance et au besoin, recule du nombre de cases nécessaires.

Si un joueur parvient sur la case “Arrivée” sans avoir obtenu les 250 points requis, il continue la partie en faisant reculer son pion selon le chiffre indiqué par le dé. Le joueur est obligé de rester dans la dernière allée.

## **VARIANTE**

Afin de corser la partie, vous pouvez décider d'augmenter le nombre de points minimum devant être obtenus pour gagner.

Vous pouvez également décider que lorsqu'un joueur se place sur la case “Arrivée”, il doit essayer de répondre à une dernière question de son choix pour gagner.