

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)





## ~ Les règles en bref ~

### Le coffret contient :

- \* Un livre de 120 pages pour organiser la soirée parfaite!
- \* 234 cartes accessoires de table pour recevoir jusqu'à 12 invités.  
En tout, près de 500 questions et actions de jeu sur le thème de la cuisine :

- 30 cartes sous-verres pour l'Apéro
- 60 cartes en forme de canapé en guise d'Amuse-bouches
- 12 marque-places originaux et leurs
- 80 questions pour l'Entrée
- 12 cartes Twisteurs™ à verre qui vous feront twister la langue
- 30 cartes sous-verres pour le Plat principal
- 30 cartes sous-tasses pour le Dessert
- 30 cartes action Piment qui épiceront vos repas
- 12 cartes Digestif pour relever le Défi des chefs

Note : Ne craignez rien, les cartes sont résistantes à l'eau et nettoiables!



LE LIVRE SE TROUVE EN DESSOUS DU PLATEAU DE CARTES

### REMARQUE :

Soulevez le plateau qui contient les cartes du jeu pour découvrir le livre de 120 pages contenant les règles complètes, des variantes, des trucs, des conseils et des idées d'animation supplémentaires pour organiser la soirée parfaite!

14+

3-12  
convives

Durée :

Le temps du repas!

### **BUT DU JEU :** .....

Avoir du plaisir et alimenter la conversation tout au long de la soirée. Ultimement, gagner le *Défi des chefs*. L'enjeu ? Les perdants font la vaisselle.

### **DEROULEMENT :** .....

Le jeu suit les étapes de votre repas : *Apéro, Amuse-bouches, Entrée, Plat principal, Dessert* et *Digestif*. À chaque nouvelle étape de votre repas, vous passez à la manche suivante. Les cartes *Piment*, elles, se jouent au moment de passer à table et les *Twisteurs™* à verre, au moment de servir le vin\* ou autre boisson.

### **DEBUT DE LA PARTIE :** .....

L'invité qui est arrivé le premier commence la première manche (*Apéro*). Les autres joueurs poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour déterminer le joueur qui commence la prochaine manche (*Amuse-bouches, Entrée, etc.*), continuez à suivre l'ordre d'arrivée des convives.

### **FIN DE PARTIE :** .....

Vous n'avez aucun point à calculer dans ce jeu. Seules votre participation aux différentes manches et votre performance au cours de la soirée vous mèneront à la victoire ! La manche *Digestif* déterminera l'issue de la partie et vous permettra peut-être de participer à la grande finale : le *Défi des chefs* !

.....  
\* L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR  
LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.  
.....



# > Règles pour chaque manche

## APÉRO :

- Utilisez les cartes comme sous-verres.
- À son tour, le joueur sélectionne une question parmi les trois proposées sur sa carte et y répond. Tous les autres joueurs répondent ensuite à cette même question, en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. On recommence avec le joueur suivant.

30 CARTES SOUS-VERRES  
POUR UN APÉRO BRANCHÉ

#1



60 CARTES AMUSE-BOUCHES  
EN FORME DE CANAPÉ QUESTION  
DE METTRE LES INVITÉS EN APPÉTIT!

#2



## AMUSE-BOUCHES :

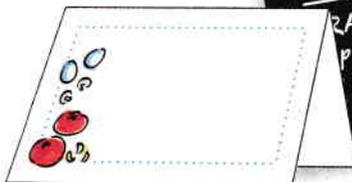
- Disposez les cartes sur un plateau de service, côté texte vers le bas.
- À son tour, le joueur pioche une carte Amuse-bouches. Il lit la devinette à voix haute. Les autres joueurs sont invités à y répondre le plus rapidement possible. On recommence avec le joueur suivant.

## ENTRÉE :

- Glissez une carte quiz dans chaque marque-place sur lequel vous inscrivez le nom d'un invité.
- À son tour, le joueur pose la question à choix multiples qui se trouve à l'intérieur de son porte-nom. Seul le joueur placé à sa gauche peut y répondre. En cas de mauvaise réponse, le joueur qui le suit a droit de réplique. On recommence avec le joueur suivant.

#3

30 CARTES QUIZ ET  
LEURS 80 QUESTIONS  
À GLISSER DANS LES  
MARQUE-PLACES

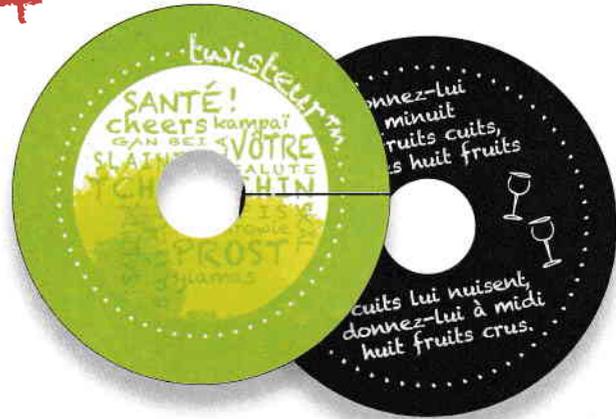


## CARTES SPÉCIALES 1 : LES TWISTEURS™ À VERRE

- Insérez un *Twisteur™* au pied du verre de chaque invité.
- À chaque fois que les joueurs désirent faire remplir leur verre, ils doivent lire le virelangue inscrit sur leur *Twisteur™* à verre.

#4

12 IDENTIFICATEURS À VERRE QUI VOUS FERONT TWISTER LA LANGUE!



## CARTES SPÉCIALES 2 : LES CARTES PIMENTS

#5

30 CARTES « ACTION PIMENT » QUI ÉPICERONT VOS REPAS

- Avant l'arrivée de vos invités, cachez une carte *Piment* sous l'assiette de chacun.
- **AVANT** de servir l'entrée et lorsque tous les convives ont pris place à table, dites à vos invités de prendre connaissance de la carte cachée sous leur assiette. Attention, tous les joueurs doivent la garder secrète! Chaque joueur doit réaliser son défi dans le plus grand secret avant la fin du plat principal. Tous les défis prennent fin lorsque la dernière personne a fini de manger son plat principal. C'est alors le moment de dévoiler la carte *Piment* que chaque invité a reçue.



## PLAT PRINCIPAL :

- Utilisez les cartes comme sous-verres.
- À son tour, le joueur sélectionne la question qu'il préfère sur sa carte et y répond. Puis, il pose cette même question à un seul autre joueur de son choix. Un même joueur ne peut recevoir qu'une seule question supplémentaire au cours de la partie. On poursuit ensuite avec le joueur suivant.

#6

30 CARTES SOUS-VERRES  
POUR LE PLAT PRINCIPAL



## DESSERT :

- Glissez les cartes sous chaque assiette à dessert ou utilisez-les comme sous-tasses.

30 CARTES SOUS-TASSES  
POUR LE DESSERT

#7



- À son tour, le joueur sélectionne une des expressions populaires reliées à la cuisine qui se retrouvent sur sa carte. Le joueur doit alors faire deviner cette expression aux autres convives. Il peut utiliser plusieurs moyens pour la faire découvrir : mimer, dessiner, utiliser un objet, etc. Il est interdit d'utiliser la parole et d'écrire des lettres ou des chiffres. Les sons sont toutefois permis. Les joueurs sont tous invités à répondre le plus rapidement possible.

## DIGESTIF :

- Lisez la première des 12 cartes *Digestif* et demandez à tous les joueurs de voter pour le gagnant de cette carte selon celui qu'elle décrit le mieux. Un joueur ne peut toutefois pas s'attribuer lui-même une carte. Vous passez ensuite à la deuxième selon le même principe, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. Un même joueur peut donc avoir plus d'une carte. Une fois les 12 cartes *Digestif* remises, les deux joueurs qui en ont amassé le plus passent en finale et doivent relever le *Défi des chefs*. En cas d'ex aequo entre plusieurs joueurs, on fait un tirage au sort. Seuls deux joueurs peuvent relever le *Défi des chefs*.

#8

12 CARTES DIGESTIF  
POUR LE DÉFI DES CHEFS



### LE DÉFI DES CHEFS :

- Un joueur non finaliste doit sélectionner un *Défi des chefs* proposé aux pages 31 à 33 du livre fourni dans le coffret. Les deux finalistes de l'étape *Digestif* précédente doivent alors s'affronter dans ce défi. Celui qui remporte le défi est le vainqueur de la soirée. En cas de match nul, lancez un nouveau défi jusqu'à ce qu'un seul gagnant soit nommé.

Le gagnant a **congé** de vaisselle!

