

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)



# GIRAFFOMETRE

L'UNITÉ DE MESURE UNIVERSELLE !

## RÈGLES DU JEU

Avez-vous déjà comparé la vitesse de chute d'une goutte de pluie avec le poids de la plus grosse citrouille du monde ou avec le nombre de pièces du Buckingham palace ? Jamais ???

Désormais, c'est ce que vous pouvez faire pour défier le Maître du "Giraffomètre", un étrange instrument pour indiquer l'unité de mesure universelle.

Chaque carte du jeu décrit une information étonnante et di ôle correspondante à un chiffre. Essayez de trouver celle dont la réponse chiffrée est la plus haute ou la plus basse parmi les cartes piochées...

Serez-vous plus forts que le Maître du "Giraffomètre" ?



1-8 joueurs



10+



30 min.

### BUT DU JEU :

Les joueurs doivent s'entraider pour vaincre le Maître du "Giraffomètre" et marquer plus de points que lui au bout de 7 manches !

### CONTENU

- 300 Cartes recto verso  
( Recto : Information, Verso : Chiffre)
- 1 Plateau numéroté comportant 6 emplacements pour les cartes
- 48 Cartes de votes. (8 sets de cartes de couleurs différentes numérotées de 1 à 6)
- 1 tuile "+"
- 1 tuile "-"
- Règles du Jeu avec Plateau de Vote (-/+)  
sur la 4ème de couverture.

## PRÉPARATION :

**IMPORTANT :** Pour ne pas gâcher votre plaisir de jeu, évitez de regarder les réponses inscrites derrière les cartes avant de jouer...

Avant votre première partie, commencez par détacher les tuiles ("+" et "-") et le plateau numéroté. Mélangez les cartes, en prenant soin de ne pas les retourner.

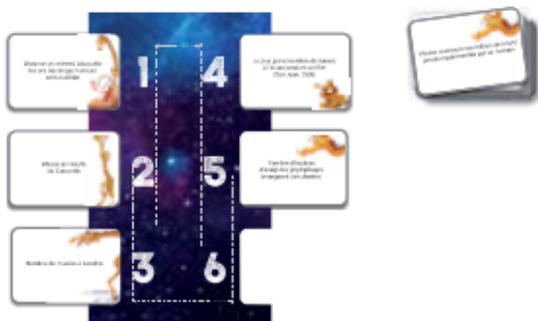
## MISE EN PLACE :

Placez au milieu de la table le plateau numéroté. Les 48 cartes de vote peuvent être rangées dans la boîte et ne servent qu'en mode compétitif (voir plus loin).

Mélangez les cartes, (puis) piochez et placez 4 ou 5 cartes, selon la difficulté de jeu que vous souhaitez, dans leur emplacement du plateau numéroté.

Lisez les informations inscrites sur chaque carte à voix haute. Vous êtes prêts !

## LA PARTIE :



Concertez-vous pour trouver laquelle des quatre cartes comporte la réponse la plus élevée, et celle possédant la plus basse, sur son verso.

**Note:** Les numéros inscrits au verso des tuiles, vont de 0 à 10 000. Chaque chiffre n'est présent qu'une seule fois. Les égalités sont donc impossibles.

Faites bien attention à l'unité de mesure utilisée dans l'information... Par exemple, si on vous demande le diamètre du soleil en « milliers de kilomètres », la réponse sera « 1 393 » (Milliers de kilomètres), et non « 1 392 684 » (kilomètres).

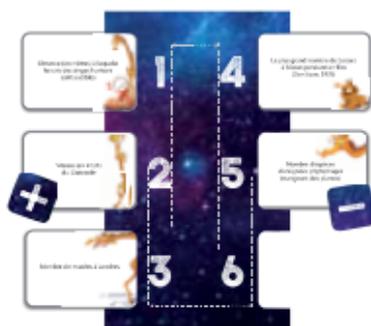
## Débattez, faites preuve de logique, argumentez... Bref mettez-vous d'accord !

Lorsque une décision collective est prise :

Placez une tuile de vote « + » sur la carte dont la réponse vous paraît être la plus élevée.

Placez une tuile de vote « - » sur la carte dont la réponse vous paraît être la plus basse.

Une fois les deux tuiles placées, retournez toutes les cartes pour révéler leurs numéros.



### SCORE :

Vous avez voté correctement ?  
Prenez la ou les carte(s) en récompense !

Vous vous êtes trompés ?  
Prenez la ou les cartes qui vous ont induites en erreur et placez-la/les sous le plateau numéroté. Votre adversaire, le Maître du "Giraffomètre" les reçoit comme récompense !

Si vous avez voté pour la carte la plus basse en pensant qu'il s'agissait de la plus élevée, ou vice-versa, c'est encore pire : le Maître du "Giraffomètre" gagne non seulement la carte qui vous a induite en erreur, mais également une carte supplémentaire parmi celles inutilisées.

Cela signifie que durant chaque manche, vous pouvez remporter jusqu'à deux cartes. (Si vous trouvez les deux bonnes réponses bien sûr...).

Si vous devinez correctement une information mais faites une erreur pour la seconde, votre équipe remporte une carte,



et le Maître du "Giraffomètre" en remporte également une.  
Faites bien attention, si vous avez inversé les réponses et découvrez que la carte que vous pensiez être la plus élevée est en réalité la plus basse, et la carte que vous pensiez être la plus basse est en réalité la plus élevée, le Maître du "Giraffomètre" remportera 4 cartes !

### NOUVELLE MANCHE :

Une fois le décompte des points effectué, défaussez toutes les cartes restantes. Piochez et placez 4 ou 5 nouvelles cartes. Vous voilà prêts pour une nouvelle manche !

### FIN DE LA PARTIE :

La partie prend fin à la 7ème manche.

Une fois le score de la 7ème manche déterminé, comparez le nombre de cartes remportées par votre équipe, avec le nombre de cartes remportées par le Maître du "Giraffomètre".

Si votre équipe a remporté plus de cartes que lui : Félicitations, vous avez gagné la partie !

Si le Maître du "Giraffomètre" a collecté plus de cartes que votre équipe, il restera le maître incontesté de la galaxie !!! ... Essayez encore !

### POUR PLUS DE CHALLENGE...

Jouez avec 6 cartes, au lieu de 4 ou 5.

*Lorsque vous comparez à la fin de la partie, le nombre de cartes remportées par votre équipe, et celles du Maître du "Giraffomètre" vous pouvez mesurer le niveau de votre succès. Si vous parvenez, par exemple, à remporter la totalité des 14 cartes durant les 7 manches, vous aurez réalisé une victoire cosmique et serez prêts à conquérir l'univers !!!*

*Alors, prêts à relever le défi ?*



# GIRAFFOMETRE

## RÈGLE COMPÉTITIVE :



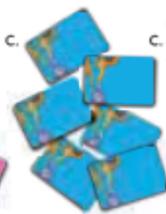
2-8 joueurs

### BUT DU JEU :

Soyez le premier à atteindre 7 points de victoire en trouvant le chiffre le plus élevé et le plus bas parmi les cartes révélées chaque manche !

### MISE EN PLACE :

- Placez le plateau numéroté (A) et le plateau de votes (B) faces visibles, au milieu de la table.
- Chaque joueur prend 6 cartes de vote, de la même couleur, et les place faces cachées devant lui (C). S'il reste des cartes de votes non utilisées, rangez-les dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées durant la partie.
- Mélangez les cartes, en veillant à ne pas voir les réponses numérotées au verso et placez-les en tas, avec la face « non numérotée » visible (D),



## LA PARTIE :

Chaque manche se déroule de la manière suivante :

- Piochez 6 cartes (toujours sans révéler leur verso numéroté) et placez-les dans les emplacements du plateau numéroté.

Chaque carte se voit ainsi attribuer un numéro. (De 1 à 6)

Lisez le texte de chaque carte, un après l'autre, à voix haute.

**Note:** *Pour faciliter votre première partie, nous vous conseillons de ne piocher que 4 ou 5 cartes.*

Tous les joueurs vont simultanément estimer quelle carte possède la réponse chiffrée la plus élevée et celle possédant la plus basse !

Pour voter, pour la réponse la plus basse par exemple, prenez parmi vos cartes de vote celle comportant le numéro associé à la carte dont vous pensez que la réponse est la plus basse, puis posez la face cachée, sur le côté gauche du plateau de vote. ( - ).

Procédez de la même manière pour la réponse la plus élevée, en plaçant, cette fois, votre carte de vote sur le côté droit du plateau de vote ( + )



Lorsque tous les joueurs ont placé leur deux cartes de votes, révéléz-les, puis retournez également les 6 cartes informations pour en découvrir les numéros (réponses) au verso.

## LE SCORE :

Vous avez correctement voté pour la réponse la plus haute et/ou la plus basse ? Gagnez 1 point de victoire pour chaque

bonne réponse ! Prenez alors une carte inutilisée en évitant de regarder les réponses inscrites derrière la carte afin de ne pas gâcher le plaisir de jeu lors de prochaines parties.

Si votre vote n'est pas correct, vous ne remportez rien.

Pour pimenter vos parties, vous pouvez ajouter une petite règle supplémentaire.

Si vous vous ratez totalement, en votant par exemple pour la réponse la plus haute qui se révèle être en réalité la plus basse (ou vice versa) vous perdez une carte !

Si vous n'avez encore aucune carte, vous ne perdez rien, le score n'étant jamais négatif.

### DEMARRER UNE NOUVELLE MANCHE.

- Défaussez toutes les cartes utilisées.
- Rendez toutes les cartes votes à leurs propriétaires respectifs.
- Piochez et placez 6 nouvelles cartes.

Vous voilà prêt à recommencer !

### FIN DU JEU :

Le premier joueur à atteindre 7 points de victoire, remporte immédiatement la partie !

En cas d'égalité, vous partagez la victoire.



Edité par Lifestyle Boardgames Ltd. Russie, Moscou, 121087, Beregovoy proezd 7-1. Tél. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru  
©2016 Tous droits réservés.

[www.LifeStyle-BoardGames.com](http://www.LifeStyle-BoardGames.com).



Distributeur exclusif en France : Atalia Jeux SARL  
40, av. Charles de Gaulle, 92350 Le Plessis Robinson  
[WWW.ATALIA-JEUX.COM](http://WWW.ATALIA-JEUX.COM)

