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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

perds pas la boule

Pour 1 à 4 joueurs

Le jeu comprend : 1 plateau de jeu ; 1 cadran alphabétique avec sa flèche ; 52 jetons (13 par joueur) et 4 billes de couleurs assorties ; un étui en carton qui formera le panier destiné à recevoir les billes.

BUT DU JEU

Pour chacune des 25 matières illustrées sur le plateau, trouver le plus rapidement possible un nom commençant par la lettre indiquée par la flèche.

PREPARATION

- Donner à chaque joueur 13 jetons d'une couleur et la bille de la même couleur.
- Déplier le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placer à proximité le cadran alphabétique muni de sa flèche. Celui-ci peut rester dans l'alvéole qui lui est réservée (dans ce cas, il sera préférable de le coller à demeure sur le formage plastique avec une colle appropriée).
- Déplier l'étui en carton et en coiffer la partie carrée en saillie du formage, comme représenté sur le couvercle du jeu.

MARCHE DU JEU

Le premier joueur (tiré au sort ou désigné par les autres) choisit une des 25 matières figurant sur le plateau de jeu (exemple : « PERSONNAGES HISTORIQUES »), indique celle-ci à ses partenaires et fait ensuite tourner la flèche.

Lorsque la flèche s'arrête sur une lettre du cadran alphabétique, ce même joueur annonce celle-ci à haute voix et TOUS les joueurs (lui compris) s'efforcent de trouver un nom appartenant à la matière choisie et commençant par la lettre désignée par la flèche. (Exemple: dans la catégorie « PERSONNAGES HISTORIQUES », la flèche s'arrête sur la lettre N, le premier joueur annonce : « N ». Tous les joueurs doivent alors chercher un nom de personnage historique commençant par « N »). Celui qui trouve le premier un tel nom, l'annonce à haute voix et lance simultanément sa bille dans le panier prévu pour la recevoir. (Suite de l'exemple : le joueur ayant la bille bleue annonce « NAPOLEON » et lance simultanément sa bille dans le panier).

Il peut arriver que plusieurs joueurs trouvent en même temps une bonne réponse et lancent en même temps leur bille. C'est alors celui dont la bille s'est logée dans l'alvéole centrale du formage qui est considéré comme ayant répondu le premier.

Ce joueur gagne le tour et pose un jeton sur la case de la matière qui se trouvait en jeu. *(Remarque :* il ne sera plus possible de choisir à nouveau cette matière au cours de la partie). (Suite de l'exemple : le joueur « bleu » gagne le tour de jeu et place un jeton bleu sur la case « PERSONNAGES HISTORIQUES »).

perds pas la boule

Si la flèche s'arrête sur un rond noir, il n'y a pas de nom à chercher et TOUS les joueurs lancent simultanément leur bille dans le panier en s'écriant : « PERDS PAS LA BOULE ».
Celui dont la bille s'est logée dans l'alvéole centrale gagne le tour et place un jeton sur la case de la matière choisie.

Si la flèche s'arrête sur un carré noir, le joueur qui a choisi la matière (exemple : « MAMMIFERES ») gagne automatiquement le tour sans avoir besoin ni d'annoncer un nom ni de lancer sa bille et place directement un jeton sur la case en jeu.

Après chaque tour, les joueurs reprennent chacun leur bille et le joueur placé à la gauche de celui qui a choisi la matière du tour précédent, désigne la case de son choix. Il fait ensuite tourner la flèche, annonce la lettre et la partie continue comme indiqué ci-dessus.
Aucune case déjà jouée (et, par conséquent, garnie d'un jeton) ne peut être à nouveau choisie.
Si un joueur lance sa bille avant d'avoir prononcé le nom qu'il faut ou avant que celui qui a fait tourner la flèche ait annoncé la lettre désignée par celle-ci, le tour est rejoué sans la participation du joueur fautif.
Lorsque la flèche s'immobilise sur une lettre difficile comme W ou Y et, d'une façon générale, lorsque, au bout de quelques dizaines de secondes, aucun joueur n'a trouvé de mot commençant par la lettre indiquée par la flèche dans la catégorie choisie, l'un des joueurs fait tourner à nouveau la flèche et, ce, jusqu'à ce que quelqu'un trouve une bonne réponse.

LE GAGNANT

La partie prend fin de deux façons :
a) lorsqu'un joueur occupe 13 cases du plateau avec ses jetons : il est alors immédiatement déclaré vainqueur ;
b) lorsque les 25 cases du plateau sont toutes garnies d'un jeton : les jetons sont alors comptés et celui qui en a le plus grand nombre gagne la partie.

PARTIE SAUVAGE

En variante de la règle ci-dessus, la matière à jouer n'est pas choisie au départ. Chaque joueur fait tourner la flèche à tour de rôle et lorsqu'elle s'immobilise sur une lettre, TOUS les joueurs s'efforcent de trouver un nom commençant par celle-ci dans n'importe quelle matière, sous réserve seulement que la case correspondant à cette matière ne comporte pas déjà un jeton.
Lorsque la flèche s'arrête sur un carré noir, le joueur dont c'était le tour de faire tourner la flèche pose un jeton sur n'importe quelle case libre.

PARTIE SUR MESURE

Les joueurs recouvrent les cases du plateau de jeu dont les matières leur semblent ou trop faciles ou trop ardues à l'aide de morceaux de carton de même dimension et inscrivent à la place d'autres matières de leur choix.

© Editions GAY-PLAY Paris / Printed in France