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.



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









Un jeu qui fait perdre la tête, pour 2 à 6 joueurs athlétiques ayant 15 $\,$ minutes... à perdre!

PRINCIPE DU JEU

Vous vous apprêtez à voir vos amis devenir fous tous en même temps. Ils vont piocher des cartes et courir partout dans la maison à la recherche de toutes sortes d'objets insolites, juste pour déplacer un petit pion sur un plateau de score sans intérêt. Si vous ne comprenez rien à tout ça et que vous n'êtes pas impressionnés ou effrayés, poursuivez donc votre lecture. Mais prenez garde! Votre vie en sera à jamais transformée!

MATÉRIEL DE JEU

36 cartes vertes (niveau facile) 36 cartes jaunes (niveau intermédiaire) 36 cartes rouges (niveau difficile) 6 pions de couleurs

1 plateau de jeu réversible 1 sablier 1 maison (non incluse dans la boite)

MISE EN PLACE

Mettez le plateau de jeu au centre de la table, en prenant la face de votre choix (la face blanche pour des parties plus tranquilles, celle colorée pour des parties plus extrêmes). Chaque joueur choisit une couleur, prend le pion de cette couleur et le place sur le "0" de la piste de score du plateau.

Mélangez séparément chacun des trois paquets de cartes (vert, jaune et rouge) puis placez-les sur la table face cachée de sorte à ce que chacun puisse facilement les atteindre.

Délimitez clairement la zone de jeu! En accord avec l'hôte de la journée sur la zone de jeu exacte (les pièces dans lesquelles vous ne pouvez pas entrer, les placards ou tiroirs que vous ne pouvez pas ouvrir...). Il peut être utile, ensuite, de retirer de la table tous les objets dont vous n'avez pas besoin. Vous pouvez également décider de jouer debout (dans le but d'être plus rapides) et d'utiliser vos chaises en tant qu'extension de votre table (utilisez-les alors pour y placer les objets que vous collectez).

LES CARTES

Chaque carte indique un objet spécifique via une ou deux

caractéristiques : les cartes vertes n'imposent qu'une caractéristique, les cartes jaunes et rouges imposent une combinaison de deux caractéristiques (et les deux doivent êtres satisfaites!). En haut de chaque carte, une valeur en points est indiquée : 1pt pour les cartes vertes, 2 pour les cartes jaunes et 3 pour les cartes rouges.

Les caractéristiques peuvent être :

- Une lettre : Le nom de l'objet doit commencer par cette lettre (et dans la langue choisie en début de partie !).
- Une particularité : L'objet devra bien entendu posséder cette particularité.
- Une couleur : l'objet devra être principalement de cette couleur (sans que vous ayez à le peindre...).

Un objet comportant la caractéristique (ou les caractéristiques) indiquée(s) par une carte permet au joueur ayant trouvé cet objet d'avancer son pion d'autant de cases sur le plateau de score qu'indiqué sur la carte.

LE JEU

Le jeu se pratique en temps réel. Les joueurs jouent tous en même temps. Oubliez les habituels tours et phases de jeu. Au signal de départ, chaque joueur pioche une carte d'un des paquets et se met à la recherche d'un objet correspondant à la caractéristique (ou aux caractéristiques) demandée(s). Dès qu'il en a trouvé un, il doit placer la carte sur la table de jeu (ou sur sa chaise) et la recouvre avec l'objet. Il pioche ensuite une nouvelle carte. Un joueur peut décider à n'importe quel moment de défausser une carte quand il ne trouve pas un objet qui en satisfait les requêtes. Quand un pion est le premier à dépasser une "Ligne de défi", la partie s'arrête momentanément et un "Défi" est joué. La partie s'arrête quand un pion atteint ou dépasse la case 16 de la piste de score. Les joueurs comptent alors leurs points et déterminent le vainqueur.

CHERCHER UN OBJET

Le joueur doit chercher dans la maison (dans la zone déterminée en début de partie) un objet qui selon lui correspond aux caractéristiques de sa carte. Quand il l'a trouvé, il doit l'apporter sur la table de jeu (ou sur sa chaise) et le poser sur sa carte.

Puis il déplace son pion sur le plateau de jeu en conséquent (case pour une carte verte, deux pour une jaune et trois pour une rouge). Et Attention : si un joueur oublie de déplacer son pion à ce moment là, il ne sera pas autorisé à le faire plus tard. Une fois ceci fait, il peut piocher une nouvelle carte.

BLANC

3 POINTS

BLEU





Ex: Gina pioche la carte rouge "C + violet". Elle doit chercher un objet violet dont le nom commence par un C. Elle trouve dans la cuisine une cuillère à soupe au manche violet, la place sur la carte et déplace son pion de trois cases. Puis elle pioche une nouvelle carte du paquet de son choix.

DÉFAUSSER UNE CARTE

Si un joueur décide de défausser une carte (parce qu'il ne parvient pas à trouver un objet qui satisfait les caractéristiques demandées ou qu'il juge de suite qu'il sera trop difficile d'en trouver un), il la place devant lui sur la table, face cachée. Chaque carte ainsi placée fait perdre un point de victoire en fin de partie.

Il y a trois lignes sur le plateau de score marquées par un symbole "ŚS" (juste avant les cases 5, 9 et 13). On les appellera les "Lignes de défis". Quand un joueur est le premier à dépasser avec son pion une de ces lignes, il doit crier "DEFI!".

Tous les joueurs doivent alors arrêter immédiatement leurs recherches d'objets et retourner à la table de jeu. Dès que tout le monde est prêt, le joueur qui a appelé au défi tourne le sablier et pioche une carte correspondant à la couleur de la Ligne de défi dépassée (le premier défi est vert, le second est jaune et le dernier est rouge). Tout le monde doit alors chercher un objet correspondant à la caractéristique (ou au caractéristiques) de la carte. Le premier joueur à réussir à ramener un objet correspondant aux bons critères avance son pion sur la piste de score. Si personne ne parvient à trouver un objet avant que le temps imposé par le sablier ne soit écoulé, le défi s'arrête, la carte est défaussée et il n'y a alors aucun vainqueur. Une fois le défi terminé, la partie reprend aussitôt son cours. Il n'y a que trois défi par partie : un de chaque couleur.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès que le pion d'un joueur atteint ou dépasse la seizième case de la piste de score.

En démarrant par n'importe quel joueur, les joueurs montrent les objets qu'ils ont collecté et additionnent les valeurs de leurs cartes afin de vérifier que leur pion se trouve sur la bonne case. Si un pion n'est pas placé sur la bonne case, on corrige l'erreur.

Cependant, s'il s trouve sur une case en arrière à celle sur laquelle il

devrait se trouver, on ne corrige pas l'erreur! (les joueurs doivent se souvenir de déplacer leur pion juste après

Ex: Gina a trouvé 3 objets correspondant à des cartes vertes, 3 objets correspondants à des cartes jaunes et 2 objets correspondants à des cartes rouges. Elle totalise donc 15 points. Son pion se trouve sur la case 14 (elle a probablement oublié de le déplacer une fois). Malheureusement, elle n'a pas le droit de rectifier l'erreur et de le placer sur la case 15.

Puis, les joueurs montrent leurs cartes et vérifient ensemble l'exactitude des correspondances avec les objets auxquels elles sont sensées correspondre. Si une correspondance est considérée fausse (chaque joueur a le droit d'essayer de convaincre les autres que l'objet respecte bien les critères demandés), le joueur perd les points de la carte et recule son pion sur le plateau de score d'un nombre de cases correspondant au chiffre inscrit sur la carte (1 pour une carte verte, 2 pour une jaune et 3 pour une rouge).

Ex: Gina a un billet de 10€ allant avec une carte verte dont la caractéristique est "épais". Il est évident qu'un billet est fin et que la correspondance entre l'objet et la carte est fausse. Gina doit reculer son pion d'une case.

Chaque joueur recule ensuite son pion d'une case pour chaque carte qu'il a défaussé durant la partie.

Le joueur dont le pion est le plus avancé à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur.

PARTIES EN ÉQUIPES

Sens Dessus Dessous peut facilement se pratiquer en mode "équipes". Faites des équipes de deux joueurs. Un des joueurs de l'équipe reste assis à table, pioche les cartes de son équipe, donne les indications qui s'y trouvent et avance le pion quand nécessaire. L'autre joueur est "les jambes" de l'équipe et doit chercher les objets dans la maison.

PARTIES MOINS INTENSES

Pour des parties moins intenses, ou pour jouer avec des enfants, il est recommandé de n'utiliser que des cartes vertes ou jaunes.

PARTIES EXTRÊMES.

Si vous jouez une partie en mode "extrême", vous devez utiliser le côté coloré du plateau de score.

Quand un pion se trouve sur une case verte, son possesseur peut piocher une carte de n'importe quelle couleur. Quand il se trouve sur une case jaune, il peut piocher une carte jaune $\widetilde{\text{ou}}$ rouge (il ne peut pas piocher de carte verte!). Enfin, s'il se trouve sur une case rouge, il ne peut piocher qu'une carte rouge.

