

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





Duo d'Enfer

Contenu du jeu : Plateau de jeu, 400 cartes (4 catégories différentes), 18 jetons cartonnés illustrés d'une rose, 8 pions de jeu (deux de chaque couleur)

Préparation du jeu

Placer le plateau de jeu sur la table. Mélanger les cartes et poser les paquets de cartes (chaque paquet correspond à une catégorie), face cachée, à côté du plateau.

Chaque joueur choisit un pion de jeu et le place sur une case de départ correspondant à son sexe.

NOTE : Les pions de jeu des partenaires d'un couple doivent être de la même couleur.

Chaque joueur se munit d'un crayon et d'une feuille de bloc-note.

But du jeu

Le but du jeu de Duo d'Enfer est de déterminer à quel point les partenaires d'un couple se connaissent l'un l'autre. Ce jeu peut être joué à plusieurs couples, (ils forment alors chacun une équipe), ou tout simplement à un couple (chaque membre du couple jouant seul).

Lors d'une partie les participants sont mis à l'épreuve et questionnés sur les sujets suivants :

Amour et Erotisme
Famille et Relations humaines et sentimentales
Passé et Avenir
Argent et Travail.

Lorsque les deux réponses d'un couple sur la même question sont similaires, ils obtiennent le droit de déplacer leurs pions vers le centre du plateau.



Pour gagner la partie, un couple doit réussir à amener ses deux pions sur la case d'arrivée au centre du plateau.

Dans le cas d'une partie à un seul couple, le but du jeu est d'amener son pion le plus près possible de celui de son partenaire.

Comment jouer

1. Le couple le plus récent commence (couple A). Les tours vont toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. La femme du couple A (joueur 1) commence et déplace son pion de jeu sur une case de son choix (voir " *Déplacement des pions de jeu* ") de la première colonne. Chaque case du plateau désigne la couleur de la catégorie de carte à tirer par le joueur.
3. Le joueur 1 tire une carte du paquet de la catégorie correspondante au symbole de couleur de la case sur laquelle se trouve son pion, et lit la question à son partenaire (joueur 2).
4. Le joueur 2 écrit sa réponse secrètement sur sa feuille de bloc-note.
5. Le joueur 1 doit alors essayer de donner la même réponse que celle du joueur 2, son partenaire dans la vie.
6. Si la réponse du joueur 1 est similaire (voir " *Réponses similaires* ") à celle écrite par le joueur 2, le joueur 1 peut déplacer son pion de jeu sur une case (voir " *Déplacement des pions de jeu* ") de la colonne suivante. Si la réponse est fausse, le joueur 1 ne déplace pas son pion.
7. Le tour passe au couple suivant et cela dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déplacement des pions de jeu

Au premier tour, les joueurs choisissent librement la première case sur laquelle ils posent leur pion de jeu. Puis, pour les tours suivants les joueurs devront suivre les règles suivantes:

- A. Les réponses des membres du couple sont similaires : le joueur (joueur 1 dans l'exemple) ayant lu la question déplace son pion d'une case dans la colonne suivante (voir illustration 1)



Illustration 1

Les deux cases doivent communiquer, c'est-à-dire se toucher. Ainsi à chaque tour, les joueurs peuvent choisir entre trois cases possibles. Les joueurs sont autorisés à se poser consécutivement sur une case appartenant à la même catégorie qu'aux tours précédents.

B. Les réponses sont différentes : le joueur 1 ne peut pas changer de colonne mais peut déplacer son pion d'une case vers l'avant ou l'arrière. Dans ce cas, la catégorie peut changer (voir illustration 2).



Illustration 2

NOTE : Plusieurs pions peuvent se poser simultanément sur une même case.

Les cases Joker

Les cases Joker sont illustrées d'un Joker.



Si un couple donne deux réponses similaires tout en ayant l'un de ses pions posé sur une case Joker, il gagne un jeton " rose ".

En cas d'égalité en fin de partie les jetons " rose " détermine le gagnant. En effet, ces jetons sont signe que les membres d'un couple se connaissent bien, et plus ils en ont mieux ils se connaissent.

Sinon, les cases Joker sont comme les autres cases du plateau.

Version à un couple

Dans cette version, le but est de déterminer à quel point vous vous connaissez vous et votre partenaire.

1. Chaque joueur prend un pion et le pose sur une case correspondant à son sexe.
2. Chaque joueur tire deux cartes de chaque catégorie et les place, face cachée, sur la table devant lui (8 cartes en tout).
3. Puis, de la même façon que dans la règle à plusieurs couples et à leur tour, les joueurs se posent mutuellement des questions sur la catégorie de leur choix utilisant l'une de leurs 8 cartes.

NOTE : Les joueurs choisissent les catégories sans tenir compte des cases du plateau, qui ne servent que pour le

Réponses similaires

Pour être considérées comme similaires, les réponses doivent être identiques, ou bien doivent avoir la même signification, ou encore être raisonnablement proches l'une de l'autre. A vous joueurs d'être juges lors de vos parties, et d'être équitables.

A ce jeu, on aura tendance à accepter les réponses plutôt que les dénier, dans le but de favoriser les bons moments et surtout les fous rire.

Gagner la partie

Lorsque l'un des membres d'un couple a atteint la case d'arrivée, à son tour il lira la question et si sa réponse est similaire à elle de son partenaire, ce dernier pourra déplacer son pion d'une case vers l'avant.

Le gagnant de la partie est le couple qui se connaît le mieux, c'est-à-dire celui qui a réussi à amener ses deux pions sur la case d'arrivée au centre du plateau.

ATTENTION ! Un couple ne peut être déclaré gagnant qu'à partir du moment où tous les couples ont joué le même nombre de tours.

Dans le cas d'un ex aequo, c'est le couple qui a obtenu le plus de jetons " rose " qui remportera la victoire.



déplacement de leur pion. Une fois jouée, chaque carte est alors éliminée du jeu.

4. Si les réponses des joueurs sont similaires, le joueur posant la question peut déplacer son pion en direction de celui de son partenaire. Si les réponses ne sont pas similaires, le joueur ne déplace pas son pion.
5. Lorsqu'un joueur atteint l'arrivée alors qu'il a encore des questions à poser, il recevra un jeton " rose " à chaque nouvelle réponse correcte.

De cette façon, vous découvrirez à quel point vous vous connaissez mutuellement ainsi que celui de vous deux qui connaît le mieux l'autre.