

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





Un jeu d'Eric Flumian illustré par Stivo
De 3 à 8 joueurs à partir de 12 ans

🌀 MATÉRIEL :

- 56 cartes
- 1 sablier de 30 secondes
- la règle du jeu



🌀 BUT DU JEU :

Rempoter le plus grand nombre de points en répondant aux questions... de façon décalée.

⑥ PRÉPARATION :

- Mélanger et empiler les cartes.
- Mettre le sablier sur la table.
- Former 2 équipes.

NB : si vous êtes 3 joueurs, les ajustements sont précisés en fin de règle.

⑥ LE JEU :

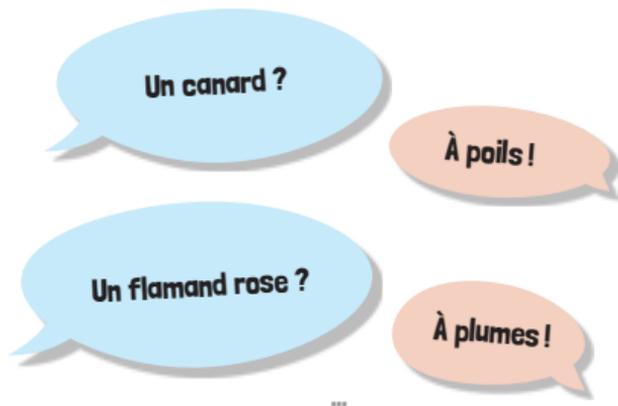
1 Un joueur (le lecteur) pioche une carte pour poser des questions à un membre de son équipe. Un membre de l'équipe adverse vient se placer à côté du lecteur pour vérifier les réponses qui vont être données.

2 Le lecteur lit l'intitulé à voix haute de chaque face de la carte puis laisse son partenaire choisir l'un ou l'autre. Il ne lit pas les questions.



Intitulé

3 Dès que son partenaire est prêt, il lui lit les questions à voix haute dans l'ordre. Attention, à la fin de la 1^{re} question, il n'y a pas de réponse à donner mais **on retourne le sablier**. Le joueur répond aux questions en décalé : il doit toujours donner la réponse de la question précédente. Quand son partenaire lui pose la 2^e question, il donne la réponse de la 1^{re}. Quand il lui pose la 3^e question, il donne la réponse de la 2^e, et ainsi de suite...



4 En cas d'erreur ou à la fin du sablier, les 2 joueurs s'arrêtent immédiatement. **L'équipe gagne des points en fonction du pallier franchi.**

Si le lecteur s'est arrêté :

- après le numéro **1** → **1 point**
- après le numéro **2** → **2 points**
- après le numéro **3** (dernière réponse) → **3 points**

À POILS OU À PLUMES ?

1	Un renard	↻ ⏳
	Un canard	À poils
	Un flamand rose	À plumes
	Un ours blanc	À plumes
	Un rouge-gorge	À poils
	Une panthère noire	À plumes
	Une mouette	À poils
	Une moufette	À plumes
	Un nudiste	À poils
2	Un titi	À poils
	Un ouistiti	À plumes
	Le Yéti	À poils
	Un stylo	À poils
	Adam et Ève	À plume
3	Une danseuse du Lido	À poils

Les deux !

Jeff s'est trompé
là, il gagne 2 points

Pour garder trace du score, vous pouvez noter les points quelque part, utiliser des cartes non jouées de la pioche ou distribuer des bonbons.

NB : comme il y a un décalage, il ne faut pas répondre à la dernière question, mais la réponse est indiquée sur la carte pour information.

5 Les rôles changent pour la carte suivante : un membre de l'équipe adverse devient lecteur pour l'un de ses partenaires et l'on procède comme indiqué précédemment.

DERNIÈRE CARTE :

Pour la 5^e et dernière carte de chaque équipe, les points gagnés sont doublés !

PRÉCISIONS POUR LES RÉPONSES :

- Les réponses écrites *en italique* ne sont pas les mots qu'il faut prononcer mais sont une description (d'un mime, d'un bruitage, etc.).
- Certaines questions possèdent plusieurs bonnes réponses. Toutes ne sont pas écrites sur les cartes. C'est au joueur qui vérifie (et à l'ensemble des joueurs si besoin) d'estimer qu'une réponse donnée est valide ou non.

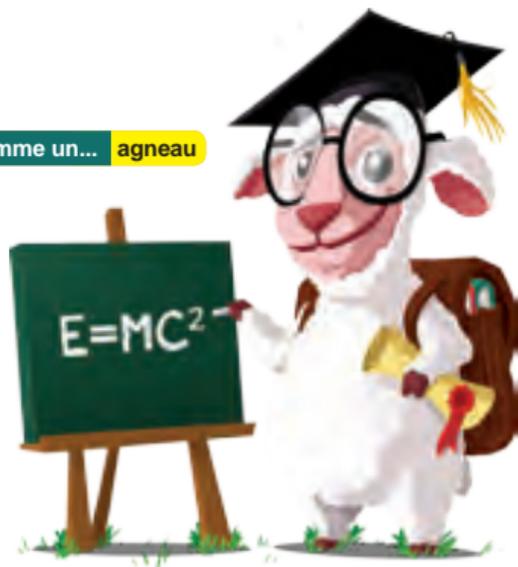
🌀 FIN DU JEU

Dès que 10 cartes ont été jouées, la partie s'arrête. L'équipe ayant le plus de points est victorieuse !

Roméo et... Obélix



Malin comme un... agneau



🌀 A 3 JOUEURS

On effectue les ajustements suivants :

- Chaque joueur joue en individuel et non en équipe.
- À chaque carte, les points gagnés vont en totalité au lecteur et au joueur donnant les réponses (entre 0 et 3 points chacun).
- Après chaque carte, les rôles tournent de cette manière : le lecteur devient le joueur qui donne les réponses, le joueur qui donnait les réponses devient le joueur qui vérifie et celui qui vérifiait devient lecteur.
- La partie prend fin après 9 cartes jouées.