

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





Prinzip des Spiels

Sie haben maximal 2 Minuten Zeit um auf die gestellte Frage zu antworten und die anderen Spieler von Ihrer Antwort zu überzeugen. Nach den abgelaufenen 2 Minuten stimmen die anderen Spieler untereinander ab.

Wie gewinnt man ?

Das Wählergebnis für eine Antwort legt eine gewisse Punktzahl fest, die erreicht werden kann = Herausforderung*. Der Gewinner ist derjenige, der als Erster die am Anfang der Spielrunde von allen Spielern festgelegte Punktzahl erreicht hat.
*(Bsp : 30 Punkte = 20 mn ; 40 Punkte = 30 mn ; ...).

Wie beginnt die Spielrunde ?

Jeder Spieler erhält :

- 1 Spielfigur (Farbe auswählen)
- 2 **rote Spielsteine** und 4 **gelbe Spielsteine**, entspricht 14 Punkten
- 1 Wahlkarte **Ja/Nein**

Jeder Spieler wählt die Farbe seiner Spielfigur und setzt sie in die Mitte des Spielbretts. Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der kleinsten Würfelfarbe fängt an. Die Spielrunde verläuft im Uhrzeigersinn.

= 5 punkten = 1 punkt

Wie wird gespielt ?

Der Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur je nach Würfelfarbe auf das entsprechende Feld.

- Entweder befindet sich der Spieler auf einem Würfelfeld « Anweisungen »
- Oder er befindet sich auf einem Würfelfeld « Fragen ».



Würfelfeld « 1 », « 3 », « 5 »

Ein Spieler (egal welcher) liest dem Spieler, der gerade am Zuge ist, die 2 Fragen vor, die auf der Karte stehen (**Vorder-/Rückseite**). Der Spieler wählt zwischen den 2 Fragen eine aus. Dann wird die Sanduhr gedreht. Der Spieler hat nun maximal 2 Minuten Zeit um zu antworten.

Nach 2 Minuten (oder weniger), je nachdem wie lange der Spieler für seine Antwort braucht, fordert er die anderen Spieler dazu auf, seine Antwort zu bewerten : «Seid ihr mit meiner Antwort zufrieden, **JA** oder **NEIN**? Bei meinem Zeichen : stimmt ab.» Der nächste Spieler ist unabhängig vom Wählergebnis an der Reihe.

Würfelfeld « 4 »

Der Spieler legt 4 seiner Punkte in die Kasse, die sich in der Mitte des Spielbretts befindet. Er bekommt keine Frage gestellt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Würfelfeld « 6 »
Kassen-Feld. Der Spieler, der eine 6 würfelt, gewinnt die Punkte, die sich in der Kasse befinden. Er bekommt keine Frage gestellt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Würfelfeld « 2 »
Der Spieler gibt 2 seiner Punkte an einen Spieler ab. Zum Beispiel an denjenigen, den er seit Spielbeginn am überzeugendsten findet. Er bekommt keine Frage gestellt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

ACHTUNG : Wenn ein Spieler nicht genügend Punkte besitzt, um zu handeln, scheidet er aus – es sei denn, ein anderer Spieler schenkt ihm einige seiner Punkte !

Wählen und Punktzahl

Alle Spieler wählen gleichzeitig mit Hilfe ihrer « **JA/NEIN** » Wahlkarte

Das Gesamtergebnis aller wählenden Spieler legt die erreichte Punktzahl des betroffenen Spielers fest.

• Wenn sich alle Spieler für **JA** entschieden haben, besteht **EINSTIMMIGKEIT**. Der Spieler erzielt die DOPPELTE Punktzahl, die auf dem Feld angegeben ist.

• Wenn sich die **MEHRHEIT** der Spieler für **NEIN** entschieden hat,

gewinnt der Spieler die Punktzahl, die auf dem Feld angegeben ist, auf dem er sich befindet.

- Wenn sich die **MEHRHEIT** der Spieler für **NEIN** entschieden hat, GEWINNT der Spieler Nichts, VERLIERT ABER AUCH NICHTS.
- Wenn **STIMMENGLEICHHEIT** herrscht, entscheidet die Stimme des Spielers mit der höchsten Punktzahl*, ob die Mehrheit für **JA** oder **NEIN** tendiert.

* Wenn 2 oder mehrere Spieler eine gleich hohe Punktzahl besitzen, wird neu gewürfelt. Wenn die Zahl 3 oder 6 gewürfelt wird, gewinnt der Spieler die auf dem Feld angegebene Punktzahl, ansonsten geht er leer aus.

Kann man sich enthalten ?

Ja, der Spieler legt in diesem Fall 3 Punkte in die Kasse (Mitte des Spielbretts) und setzt aus.



Principe

Vous avez 2 minutes maximum pour répondre à la question posée et convaincre les autres joueurs qui voteront à la fin de votre réponse.

Comment gagner la partie ?

Le résultat des votes à une réponse détermine un certain nombre de points potentiels à gagner = défi*. Le vainqueur de la partie est celui qui a atteint le premier ce score final, choisi collectivement en début de partie.
*(ex : 30 points = 20 mn ; 40 points = 30 mn ; ...).

Comment débuter la partie ?

Chaque joueur reçoit :

- 1 quille de couleur
- 2 **jetons rouges** et 4 **jetons jaunes**, soit 14 points
- 1 carte de vote **Oui/Non**

Chacun choisit la couleur de sa quille et la place au centre du plateau. Ensuite, chaque joueur lance le dé une fois. Celui qui obtient le plus petit score au dé est le 1^{er} à jouer. Le tour de jeu se réalisera en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

= 5 points = 1 point

Comment jouer ?

Le joueur lance le dé et place sa quille sur la case que le dé annonce.

- soit il tombe sur une case Dé « Consigne ».
- soit il tombe sur une case Dé « Question ».



Case Dé « 1 », « 3 », « 5 »

N'importe quel joueur sauf celui concerné lit les 2 questions de la carte (**recto/verso**). Le joueur choisit entre les 2 questions. Puis on retourne le sablier. Il dispose alors de 2 minutes maximum pour y répondre.

Au bout des 2 minutes, ou plus tôt si le joueur a fini de répondre, celui-ci invite les autres joueurs à valider sa réponse :

«Etes-vous OUI ou NON satisfait de ma réponse ? A mon signal, votez.»

Quel que soit le résultat du vote, le joueur suivant joue.

Case Dé « 4 »
Le joueur dépose 4 de ses points dans la **remise en jeu** située au centre. Il n'a pas de question, le joueur suivant joue.

Case Dé « 6 »
Case de **remise en jeu**. Le joueur qui obtient un 6 avec le dé remporte les gains de la remise en jeu. Il n'a pas de question, le joueur suivant joue.

Case Dé « 2 »
Le joueur donne 2 de ses points à **l'un des joueurs**. Par exemple à celui qu'il estime être le plus convaincant depuis le début de la partie. Il n'a pas de question, le joueur suivant joue.

ATTENTION : si un joueur n'a pas assez de points pour agir, alors il est éliminé - sauf si un autre joueur lui donne quelques-uns de ses points !

Des votes et des gains

Tous les joueurs doivent voter en même temps à l'aide de leur carte de vote « **OUI/NON** ».

Le **vote global** des joueurs détermine les gains du joueur.

- Si tous les joueurs ont voté **OUI** : il y a **UNANIMITE**. Le joueur gagne alors le **DOUBLE** des points indiqués sur la case.
- Si une **MAJORITE** des joueurs a voté **OUI** : le joueur gagne

les gains indiqués sur la case.

• Si une **MAJORITE** des joueurs a voté **NON** : le joueur ne **GAGNE RIEN**, ne **PERD RIEN**.

• Si **l'EQUALITE** des votes apparaît : c'est le vote du joueur qui a le plus de points* qui fait basculer vers la majorité de **OUI** ou de **NON**.

* si 2 joueurs ou + sont à égalité, alors le dé est relancé. Si le 3 ou le 6 apparaissent, le joueur en attente gagne les gains prévus indiqués sur la case, sinon rien.

Peut-on ne pas répondre à une question ?

Oui, le joueur dépose alors 3 de ses points dans la Remise en jeu (centre du plateau). Puis le joueur suivant joue.



The game

Convince the other players! Try and get your answer voted for!

You have a maximum of 2 minutes to answer an open question (with no predefined answer). Your reply is then validated by the other players via a satisfaction vote (YES or NO cards). One can therefore be satisfied without agreeing.

Winning

At the beginning of the game the players collectively decide on a score to be reached = challenge*

Each vote being worth a set number of points, the player who first attains that challenge score wins.

*(i.e.: 30 points = 20 mn ; 40 points = 30 mn ; ...).

Getting started

Each player receives:

- 1 coloured playing skittle
- 2 red tokens and 4 yellow ones, representing 14 points
- 1 Yes/No cards

Each player chooses the colour of his/her playing skittle and places it at the centre of the board.

Each player then throws the die once - The player who rolls the lowest number moves first.

The game progresses clockwise.

= 5 points = 1 point

Playing

The player rolls the die and places its playing skittle according to the result. It can be:

- an "instruction" Die square; or
- a "questions" Die square



Die square « 1 », « 3 », « 5 »
Anyone of the players, except the one whose turn it is, reads out both questions from the card (front & back). The player chooses one of the 2 questions. The sand timer gets turned over. He/she then has a maximum of 2 minutes to answer.

Past these 2 minutes, or earlier, should the player decide so, he/she invites the other players to validate his/her answer: "Are you or are you not satisfied with my answer? On my signal, vote YES or NO". Whatever the votes' outcome, the turn passes to the next player.



Die square « 4 »
the player brings 4 of his/her points to the "Back into play" area at the centre of the playing board. He/she doesn't get any question asked and the turn passes to the following player.

Votes and points

All players must vote at the same time with their "YES/NO" card.

The number of points the player gains depends on the vote's global outcome.

• If the YES votes are UNANIMOUS the player doubles his/her points.

- If a MAJORITY of players voted YES, the player gains the points indicated on the Die square he/she is on.
- If a MAJORITY of players voted NO, the player DOESN'T WIN NOR LOOSE anything.
- If an EQUAL number of votes comes out, the vote from the highest-scoring* player makes the majority of YES or NO.
*if 2 or more players are even, the die gets rolled again. If a 3 or a 6 is rolled the player gains the points indicated on the square, or none.

Can one not answer a question ?

Yes, the player then brings 3 of his/her points to the "Back into play" area (centre of the board). His/her turn passes.



Principio

¡Convence a los demás jugadores! ¡Haz que voten a favor de tu respuesta!

Tienes 2 minutos como máximo para contestar una pregunta abierta (sin respuesta predefinida). Al cabo de los 2 minutos, los demás jugadores validan tu respuesta por medio de un voto de satisfacción (cartas SÍ o NO). Uno puede por lo tanto estar satisfecho sin estar de acuerdo.

Como ganar

Al empezar la partida los jugadores deciden conjuntamente de un resultado final = desafío*

Cada voto valiendo un cierto número de puntos, el jugador que primero alcanza el desafío gana.

*(eg: 30 puntos = 20 mn ; 40 puntos = 30 mn ; ...).

Cada uno elige el color de su bolo y lo coloca al centro del tablero de juego.

Cada jugador tira el dado y comienza el que obtiene el menor resultado. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

= 5 puntos = 1 punto



Como empezar

Cada jugador recibe:

- 1 pieza de color en forma de bolo
- 2 fichas rojas y 4 amarillas (14 puntos)
- 1 carta de voto Sí/No



Como jugar

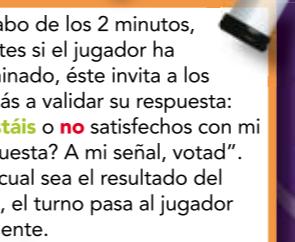
El jugador tira el dado y coloca su bolo en la casilla indicada. Puede ser:

- una casilla Dado "consigna";
- una casilla Dado "pregunta".

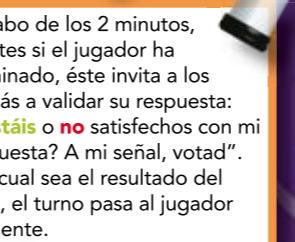


Casilla Dado « 1 », « 3 », « 5 »
Cualquiero de los jugadores, excepto el que juega, formula las 2 preguntas de la carta (recto/verso). El jugador elige entre las 2. Se le da la vuelta al reloj de arena y tiene 2 minutos para contestar.

Al cabo de los 2 minutos, o antes si el jugador ha terminado, éste invita a los demás a validar su respuesta:
"¿Estáis o no satisfechos con mi respuesta? A mí señal, votad".
Sea cual sea el resultado del voto, el turno pasa al jugador siguiente.



Casilla Dado « 4 »
el jugador pone 4 de sus puntos en la "vuelta en juego" en el centro del tablero de juego. No se le formula ninguna pregunta y el turno pasa al siguiente.



Votos y puntos

Todos los jugadores deben votar al mismo tiempo con su carta "SÍ/NO"

El voto global de los jugadores determina los puntos ganados.

- Si los jugadores han votado SÍ por UNANIMIDAD, el jugador dobla los puntos indicados en la casilla.

Casilla Dado « 6 »
casilla de "vuelta en juego". El jugador que saca un 6 con el dado gana los puntos de la vuelta en juego. No se le formula ninguna pregunta y el turno pasa al siguiente.



Casilla Dado « 2 »
el jugador da 2 de sus puntos a UNO DE LOS DEMÁS.
Por ejemplo al jugador que piensa haber sido el más convincente desde el comienzo del juego. No se le formula ninguna pregunta y el turno pasa al siguiente.



ATENCIÓN : si un jugador no tiene el número suficiente de puntos para actuar, queda eliminado - ja menos que uno de los demás le dé algunos de sus propios puntos!

- Si una MAJORITY de jugadores ha votado SÍ, el jugador gana los puntos indicados en la casilla Dado donde se encuentra.
- Si una MAYORIA de jugadores ha votado NO, el jugador NO GANA ni PIERDE NADA.
- Si hay IGUALDAD de votos, el voto del jugador que tiene más puntos* hace bascular la mayoría hacia el SÍ o el NO.

* si 2 jugadores o + son iguales de puntos, se tira el dado de nuevo. Si el 3 o el 6 salen, el jugador gana los puntos indicados en la casilla, sino no gana nada.

¿Uno puede no contestar una pregunta?

Sí. Entonces pone 3 de sus puntos en la "vuelta en juego" (centro del tablero) y pasa su turno.