

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





Les cartes ont la signification suivante :

Le plus (+) : L'urne contient le plus de cartes de votre couleur. Lorsque le nombre des deux couleurs les plus représentées est égal, il n'est pas question de majorité mais de minorité.

Une minorité (\pm) signifie que votre couleur est bien présente dans l'urne de vote, mais n'obtient pas la majorité des votes. Nul (0) signifie, comme vous l'aurez deviné, que personne n'a voté pour vous.

Lorsque chacun a fait son pronostic, les cartes sont retournées, et suit le dénouement :

3. Le décompte des votes

L'urne de vote est maintenant ouverte ; les cartes de vote qu'elle contient sont d'abord bien mélangées (afin de ne pas pouvoir déterminer d'après leur ordre comment le vote s'est déroulé), puis étalées sur la table et comptées.

Le plus excitant est de retourner les cartes une à une.

Les bons pronostics sont récompensés par l'avancée du pion du joueur sur le plateau de jeu.

Si vous aviez correctement pronostiqué une majorité (+) ou un nul (0), avancez votre pion de trois cases sur le plateau de jeu. Si vous aviez correctement pronostiqué une minorité (\pm), avancez votre pion d'une case.

Qui l'emporte ?

Déterminez au préalable combien de questions seront posées. Le joueur ayant progressé le plus loin sur le plateau de jeu est le gagnant. Il est évidemment aussi possible de jouer jusqu'à la position 36 du plateau. Le premier arrivé gagne dans ce cas.



www.jumbo.eu

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of Jumbo Diset, P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo BV, all rights reserved.

True Colours est un jeu de Jean Tarrade

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Made in China



tr^{ue}
COLOURS

Toute la vérité sur toi sortira de la petite boîte...



Pense à tes cinq meilleurs amis : Ça y est ?

Si tu pouvais en emmener deux avec toi sur une île déserte, lesquels choisirais-tu ? Et donc, lesquels n'emmènerais-tu pas ? Encore plus excitant : « Lesquels de ces cinq amis voudraient bien t'accompagner dans ce paradis tropical ? » Tous ou aucun ? True Colours te donne les réponses. Captivant !? Il y a encore bien plus de questions passionnantes !

Contenu de la boîte :

Plateau de jeu

- 6 clips de différentes couleurs
- 6 pions de la même couleur que les clips
- 1 urne (à vote)
- 120 cartes de vote de la même couleur que les clips
- 18 cartes portant les symboles +, ± et 0
- 84 cartes de questions

Préparation :

1. Posez le plateau de jeu sur une table. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case portant le numéro 1 du plateau de jeu.
2. Chaque joueur prend le clip de la couleur correspondante à son pion sur le plateau de jeu. Ce clip est à fixer sur les vêtements, de manière à ce que tout le monde puisse bien le voir.
3. Prenez maintenant chacun un nombre de cartes de vote de chacune des couleurs participantes au jeu, mais **PAS** de votre propre couleur. Pour 6 joueurs, chacun prend 3 cartes par couleur ; pour un nombre inférieur de joueurs, chacun prend 4 ou 5 cartes. S'il reste des cartes de vote, placez-les sur la table. Les joueurs peuvent à chaque moment reprendre des cartes de vote.
4. Tous les joueurs reçoivent 3 cartes portant respectivement les symboles +, ± et 0.
5. Les cartes de questions sont bien mélangées et posées sur la table. Par tour de jeu, chacun prend une carte de la pile, et un joueur lit à voix haute la question énoncée sur l'autre face (variante : il est également possible de rechercher à chacun son tour une question amusante).

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en trois phases :

1. Le vote
2. Le pronostic des résultats
3. Le décompte des votes

1. Le vote



Un joueur lit à voix haute la question : Tous les joueurs vont répondre à cette question. On répond à la question en faisant un choix parmi les autres joueurs. A qui d'entre vous s'applique le mieux la question. Une fois que vous avez fait votre choix, vous repérez le clip de ce joueur, et prenez une carte de vote de cette même couleur. Chaque joueur doit émettre deux votes ; deux votes sur une même personne, mais il est également permis de répartir les deux votes sur deux personnes différentes. Vous choisissez alors deux des autres joueurs, obtenant chacun un vote de votre part. Faites glisser les cartes de vote dans la fente de l'urne de vote, en prenant soin que personne ne puisse voir votre choix.

Le charme de ce jeu réside en grande partie dans le secret du vote. Il n'est dès lors absolument pas permis aux joueurs d'essayer de regarder dans l'urne. Vous pouvez rendre la « tricherie » plus difficile en plaçant le côté illustré des cartes de vote l'un contre l'autre au moment de les glisser dans l'urne.

Un exemple :

François (clip rouge) joue avec Bernard (clip vert), Marie (clip bleu) et Isabelle (clip jaune). La question est : « Qui arrive souvent en retard à ses rendez-vous ? » François estime que cela ne s'applique qu'à une personne, à savoir Bernard. François glissera donc deux cartes de vote vertes dans l'urne de vote. Marie pense également à Bernard, mais trouve qu'Isabelle aussi arrive parfois en retard. Elle choisit donc une carte verte et une carte jaune.

Attention !

- Chaque joueur doit à chaque question émettre deux votes ; deux identiques ou deux différents.
- Le mot « qui » des questions désigne toujours « quel autre joueur ».
- Il est interdit de voter pour soi-même.

Lorsque tous les joueurs ont déposé leurs deux cartes de vote dans l'urne, la seconde phase débute, à savoir :

2. Le pronostic des résultats



Chaque joueur vient de glisser deux cartes de vote dans l'urne. Mais il est encore trop tôt pour ouvrir l'urne ! Chaque joueur doit maintenant pronostiquer combien de votes il a recueilli. Vous pronostiquez que vous avez obtenu le plus de votes, aucun vote, ou un nombre de votes inférieur au maximum. Le pronostic se passe comme suit : vous choisissez une des trois cartes portant les signes +, ± ou 0, et la posez près de vous, face contre table. Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes sont retournées.

After Dinner Game

Minorité (\pm) : signifie que la couleur du joueur se trouve dans l'urne, mais qu'elle n'est pas majoritaire.
Zéro (0) : signifie, bien sûr, que personne n'a voté pour le joueur.

Chacun choisit l'une des trois cartes +, 0 ou \pm . Lorsque tous les joueurs en ont choisi une, les cartes sont retournées en même temps.

3. Le dépouillement

L'urne de vote est maintenant ouverte, les bulletins sont mélangés à l'intérieur (pour qu'on ne puisse pas voir l'ordre et savoir ainsi qui a voté pour qui). Et ensuite, ils sont posés sur la table et comptés.

Quels étaient les pronostics ? Les bonnes prédictions sont récompensées comme suit :

- Trois points si un pronostic "majoritaire" (+), s'est avéré exact.
- Un point si un pronostic "minoritaire" (\pm), s'est avéré exact.
- Trois points si un pronostic "zéro" (0), s'est avéré exact.
- Zéro point pour chaque pronostic faux.

Chaque joueur avance son pion sur le plateau de jeu d'un nombre de cases égal au total des points obtenus.

4. Un nouveau tour commence

Lorsque tous les pions ont été déplacés, les joueurs rendent tous les bulletins de vote (attention de ne pas montrer ceux qui manquent, car on pourrait alors savoir pour qui quelqu'un a voté). Chaque joueur reçoit à nouveau un jeu complet de bulletins. Le joueur suivant prend une nouvelle carte "question", la retourne et lit la question plusieurs fois à haute voix.

Il est possible de se mettre d'accord avant le début de la partie sur le fait que chaque joueur puisse choisir la question qu'il va poser.

Qui gagne?

Celui qui arrive le premier avec son pion à la case 36, a gagné. Il est possible d'écourter la durée d'une partie en réduisant le nombre de points nécessaires pour la terminer (par exemple, faire une partie en 24 points au lieu de 36).

Made by Jumbo International, P.O. Box 1729,
1000 BS Amsterdam, NL.



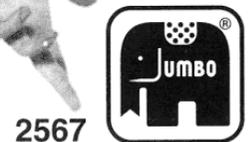
1e druk

After Dinner Game

Tous Ego



Règle du jeu



2567

Tous Ego

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 6 pinces de différentes couleurs
- 6 pions de la même couleur que les pinces
- 1 urne de vote
- bulletins de vote de différentes couleurs
- 18 cartes portant les symboles +, 0, et ±
- cartes "question" et un certain nombre de cartes vierges

Préparation :

1. Placez le plateau de jeu sur la table. Chaque joueur choisit un pion et pose celui-ci sur la première case du plateau.
2. Chaque joueur prend une pince de la même couleur que son pion et accroche celle-ci au revers de sa veste par exemple, ou la place à un autre endroit bien visible de tous les joueurs.
3. Chaque joueur reçoit 2 bulletins de vote de chacune des couleurs participant à la partie, sauf de sa propre couleur.
4. Chacun reçoit 3 cartes portant les symboles +, 0 et ±.
5. Les cartes "question" sont mélangées et posées sur la table.
6. L'urne de vote est placée au milieu de la table.

Le déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en quatre phases :

1. Le vote
2. Le pronostic
3. Le dépouillement
4. Un nouveau tour commence

1. Le vote

Un joueur prend une carte "question", la retourne et lit plusieurs fois cette question à haute voix. Tous les joueurs doivent répondre à cette question. Chacun y répond en choisissant parmi les autres joueurs celui/celle (ceux/celles) qui correspond(ent) le mieux à la question posée. Lorsque l'on a fait son choix, on regarde la pince de ce(s) joueur(s) et on prend les bulletins de vote de la même couleur. On vote toujours deux fois : soit deux votes

identiques pour la même personne, soit deux votes différents pour deux personnes. On vote en glissant deux bulletins dans l'urne, sans que personne ne puisse voir ce choix.

Le charme du jeu provient en grande partie du fait que l'identité de la personne qui a voté reste secrète. Pour décourager davantage les envies de tricher, on peut mettre les deux bulletins de vote dans l'urne, les faces illustrées placées l'une contre l'autre.

Un exemple

Paul (pince rouge) joue avec Jean (pince verte), Catherine (pince bleue) et Véronique (pince jaune). Paul lit à haute voix la question suivante : *"Qui pense être un très bon conducteur, alors que vous préféreriez ne jamais avoir à monter dans une voiture conduite par cette personne ?"*. Paul pense immédiatement à Jean. Et Paul met donc deux bulletins de vote verts dans l'urne. Le style de conduite de Catherine rend Jean plutôt nerveux, mais aussi celui de Véronique. Il glisse donc un bulletin de vote bleu et un autre jaune dans l'urne. Céline et Véronique votent chacune aussi deux fois, de sorte qu'à la fin du tour de jeu il y a 8 bulletins de vote dans l'urne.

Attention !

Tous les joueurs doivent répondre à chaque question. Chaque joueur vote deux fois par question. Le mot "qui" dans les questions, veut toujours dire "quel joueur". Il n'est pas possible de voter pour soi.

2. Le pronostic

Chaque joueur a maintenant voté deux fois à la question posée. Mais l'urne ne peut pas encore être ouverte. À présent, chaque joueur doit tenter de deviner comment les autres joueurs ont voté pour lui. Chacun doit pronostiquer si on a voté pour lui en majorité, si on n'a pas du tout voté pour lui, ou bien si on a voté pour lui mais en minorité.

Majorité (+) : veut dire que la couleur du joueur est majoritairement présente dans l'urne. Dans le cas où deux ou plusieurs couleurs auraient la majorité avec le même nombre de bulletins, il ne serait plus question d'une majorité mais d'une minorité pour les joueurs correspondants (donc ±).

Good friends?

Pour 3-6 joueurs, à partir de 15 ans

Piatnik-Jeu No. 785894

© **Piatnik** 2011, imprimé en Autriche

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 6 badges de couleur, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune, 1 blanc et 1 noir



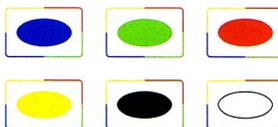
- 114 cartes-questions imprimées recto-verso soit 228 questions



- 18 cartes-pronostic (« + », « - », « +/- »)



- 204 cartes-votes (34 de chaque couleur)



BUT DU JEU

La partie se déroule en 12 tours. Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus de points en devinant correctement ce que les autres joueurs ont pensé de lui.

PREPARATION DU JEU

Poser le plateau de jeu sur la boîte. Chaque joueur choisit sa couleur en prenant un badge qu'il accroche sur lui. Il prend 3 cartes-pronostic (1 de chaque sorte) qu'il gardera tout au long de la partie.

Les cartes-votes sont mises en vrac dans le couvercle de la boîte de jeu, chaque joueur en prend 5 ou 6 de chaque couleur et se ressert en fonction de ses besoins.



Piatnik

Prenez un papier et un crayon pour noter les scores.

Attention, il est interdit de prendre des cartes-votes de sa couleur.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il prend une carte et lit la question de son choix à voix haute et la repose. Tous les joueurs, y compris celui qui a lu la question, doivent voter en insérant 2 cartes-votes dans l'urne. Ces cartes-votes peuvent être de la même couleur ou de 2 couleurs différentes.

Rappel : on ne peut pas voter pour soi-même et mettre une carte-vote de sa couleur.

Par exemple, la question est « Vous organisez une fête, qui part le dernier ? » Antoine pense que Thomas et Amélie sont aussi fêtards l'un que l'autre et choisit donc une carte-vote de la couleur du badge de Thomas et une de la couleur d'Amélie. Il les met face à face dans le trou de vote pour qu'on ne voie pas les couleurs qu'il a choisies.

Thomas est lui sûr que c'est Amélie qui partira en dernier. Il met donc 2 cartes-votes de la couleur d'Amélie, face-à-face pour qu'on ne voit pas son vote.

Avant que l'on découvre les votes, chaque joueur doit estimer si les autres ont voté majoritairement pour lui ou pas.

Un joueur qui est sûr d'avoir la majorité des votes met sa carte « + ».

Un joueur qui est sûr que personne n'a voté pour lui met sa carte « 0 ».

Un joueur qui pense qu'on a pu voter pour lui mais qui pense ne pas avoir la majorité met sa carte « +/- ».

On ouvre ensuite l'urne et on compte les votes de chaque couleur. On marque ensuite les points sur une feuille de papier ainsi :

3 points si vous avez joué votre carte « + » ou votre carte « 0 » et que vous avez eu raison.

1 point si vous avez joué la carte « +/- » et que vous avez eu raison.

Les joueurs qui se sont trompés ne gagnent **aucun point**.

Le deuxième joueur tire ensuite une autre carte. Au bout de 12 cartes, on fait les comptes ! Le joueur qui a le plus de point a gagné.

En 12 tours si vous jouez à 3, chaque joueur choisira 4 fois une question; à 4 joueurs: 3 questions; à 6 joueurs : 2 questions ; à 5 joueurs: 2 questions + 2 au hasard.

Attention ! Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Contient de petites pièces pouvant être ingérées. Risque d'étouffement. Règle à conserver.