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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

comédie story

Tu te prends pour un acteur ?!

Contenu :

- Plateau de jeu
- 120 Cartes “texte”
- 60 Cartes “attitude”
- 32 jetons de vote
- Plaquette d’autocollants
- 8 pions
- Dé
- Godet

But du Jeu

Etre le premier joueur à atteindre la case finale du plateau de jeu en devinant ou en faisant deviner un trait de caractère ou une attitude.

Assemblage

- Détachez les autocollants de leur plaquette et placez-les sur les jetons de vote de couleur identique.
- Il y a 8 couleurs différentes et 4 jetons par couleur, numérotés de 1 à 4.

Préparation du Jeu

- Placez le plateau de jeu à la portée de tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et les 4 jetons de vote de la même couleur.
- Placez les pions sur la case départ.
- Mélangez les cartes “attitude” (cartes ayant le logo “Comédie Story” au recto).
- Piochez 10 cartes “attitude” et posez-les, faces visibles, sur chacun des 10 emplacements au centre du plateau.
- Faites une pioche avec les cartes restantes et mettez-la de côté.
- Mélangez les cartes “texte” et faites-en une pioche que vous laissez, face cachée, à la portée des joueurs.

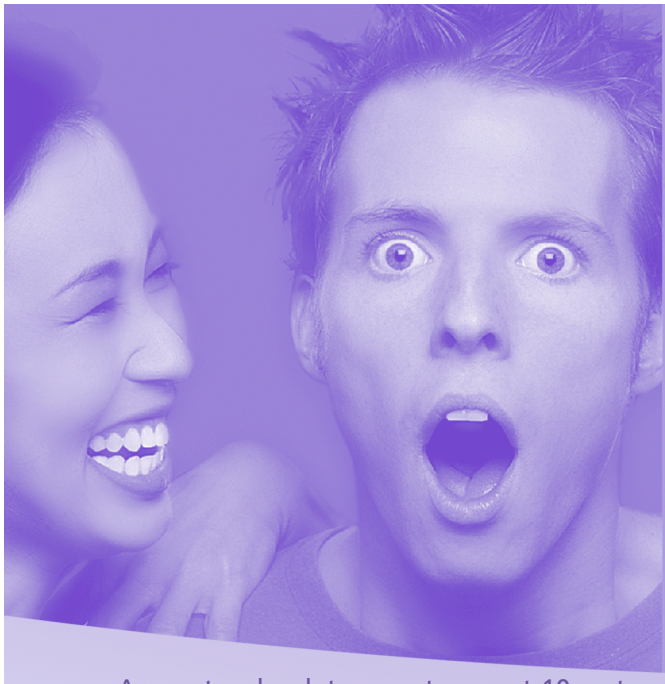
A vous de Jouer !

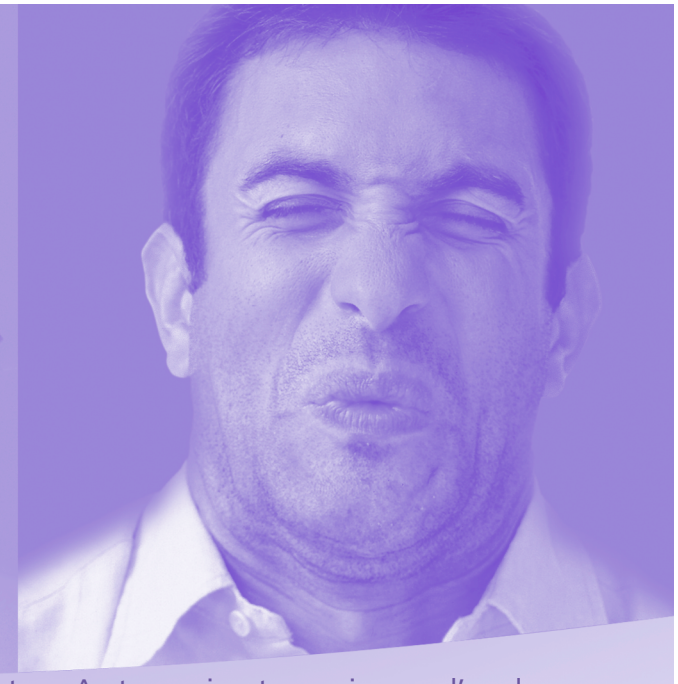
Le joueur le plus jeune commence à jouer. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d’une montre.

Lorsque vient votre tour :

1. **Sélectionnez une attitude**
   Lancez le dé à l’aide du godet et regardez le chiffre inscrit sur le dé sans le montrer aux autres joueurs.

Ex : Vous obtenez un 8 avec le dé, vous devrez interpréter une personne farfelue.





Au centre du plateau se trouvent 10 cartes “attitude” ayant chacune un numéro (de 0 à 9). Regardez à quelle carte correspond le numéro du dé, sans laisser les autres joueurs le voir. Cette carte vous indique l'attitude (ou le trait de caractère) que vous aurez à faire deviner.

2. **Interprétez-la !**
   Il vous faut maintenant laisser libre cours à vos talents de comédien ! Piochez une carte “texte”. Pour faire deviner l'attitude aux autres joueurs, vous devez lire le texte inscrit sur la carte, en utilisant le ton le plus approprié. Essayez de ne pas gesticuler. A titre d’exemple, ne faites pas de mouvement brusque envers un joueur si vous devez exprimer la colère : tout est dans le ton ! Si nécessaire, les autres joueurs peuvent vous faire répéter la phrase, mais **1 fois** seulement.
3. **Aux autres joueurs de deviner !**
   Parmi les 10 cartes proposées sur le plateau, ils choisissent celle qu'ils pensent avoir été interprétée et décident du pion qu'ils vont miser sur ce choix. A ce stade du jeu, ils ne doivent pas révéler leur choix aux autres joueurs. (Voir rubrique “ Faites votre choix !” pour plus d’informations)
4. **Le vote**
   Dès que tous les joueurs ont choisi leur jeton de vote, ils doivent impérativement le poser ensemble sur le plateau ! Pour cela, le joueur qui vient d’interpréter une carte compte jusqu’à 3 et, au signal “votez !”, tout le monde pose en même temps son jeton sur la carte “attitude” de son choix.

   Remarque : Si un joueur place son jeton après les autres, le joueur “interprète” pourra décider de lui faire déplacer son pion d’une case vers l’arrière.
5. **Comptez vos points !**
   Lorsque tout le monde a voté, révélez la bonne réponse. Les joueurs qui ont misé sur la bonne carte déplacent leur pion vers l'avant et les autres font reculer leur pion sur le plateau.

   Si le vote est correct, déplacez votre pion du nombre de cases identique à celui inscrit sur le jeton de vote que vous avez utilisé.

   Si le vote est incorrect, revenez en arrière du nombre de cases identique à celui du jeton que vous avez utilisé.

   Remarque : lorsque vous reculez, vous ne pouvez pas aller au-delà de la case départ.

   L’ “interprète” déplace lui aussi son pion du nombre de cases égal au total des jetons de vote qui ont été misés correctement (Attention : n’additionnez pas les chiffres inscrits sur les jetons !).
6. **Rejouez !**
   Une fois le tour terminé, enlevez toutes les cartes “attitude” sur lesquelles les joueurs ont parié et remplacez-les par de nouvelles cartes de la pioche. Mettez de côté les jetons de vote qui ont été utilisés et replacez la carte “texte” au-dessous de la pioche.

   La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d’une montre.

Faites votre Choix !

En début de partie, vous disposez chacun de 4 jetons de vote, numérotés de 1 à 4. Vous devrez utiliser un jeton pour voter à l'issue de chaque interprétation, puis vous mettrez de côté ce jeton et utiliserez les jetons restants au tour suivant.

Ex : si vous misez votre jeton n°2 au premier tour de jeu, vous le mettrez de côté à la fin du tour. Au tour suivant, vous jouerez l’un de vos 3 jetons restants.

Lorsque vous aurez utilisé votre dernier jeton, prenez les jetons que vous aviez mis de côté et recommencez à jouer avec.

Un conseil : plus vous êtes convaincu d’avoir la bonne réponse, plus vous misez un chiffre élevé.

Ex : si vous êtes sûr de l’humeur interprétée, misez un jeton n°4... en cas de bonne réponse, vous avancerez de 4 cases.

Mais attention : si vous vous trompez, vous reculerez de 4 cases. A vous de trouver le juste équilibre !

Le Gagnant :

Le joueur qui atteint le premier la case “Arrivée” gagne la partie. Mais vous verrez, plusieurs joueurs peuvent gagner à l’issue du jeu et c’est tant mieux ! L’important, c’est de passer un bon moment ensemble !

© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : “conso@hasbro.fr”.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6 D, 1702
Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par
Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.
www.hasbro.fr
0402**40028**101