

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



CASES SPÉCIFIQUES



« THEME »

Le joueur ne joue pas. L'adversaire à droite de celui-ci le prive d'une de ses cartes thématiques. Le joueur ne pourra donc plus répondre jusqu'à la fin de la partie aux questions de ce thème. Sauf sur les cases d'arrivée.



« ADVERSAIRES »

ADVERSAIRES Le joueur ne joue pas, mais pose la question aux autres adversaires qui se consultent. Ils tenteront, alors, de répondre en donnant une réponse de groupe (au cas où les deux niveaux de jeu seraient présents dans la partie, il faut poser la question Quid). En cas de bonne réponse de la part des adversaires, le joueur ne se déplace pas. Dans le cas contraire, le joueur bénéficie d'un déplacement supplémentaire. Il relance le dé pour avancer, puis passe la main au joueur suivant.



« CHANGEMENT »

CHANGEMENT Le joueur échange sa place sur le plateau avec celui de son adversaire de droite. Il ne répond pas à une question.

LA FIN DU PARCOURS

Lorsque le joueur dépasse la dernière case blanche, quel que soit le chiffre obtenu au lancer de dé, il se positionne obligatoirement sur la cinquième case avant la fin. Thème : « Questions inversées ».

Cette ultime étape se joue en cinq questions. Le dé et les cartes thématiques ne servent plus à rien. Si l'un des joueurs a été privé d'une de ses cartes thématiques au cours de la partie, il ne faudra pas en tenir compte. Tous les joueurs doivent passer obligatoirement les cinq dernières cases pour arriver à la fin du jeu.

Le joueur et les adversaires vont répondre à tour de rôle jusqu'à la case « Arrivée ».

Cinquième case avant la fin : le joueur répond à une question correspondant au thème « Questions inversées ».

- S'il répond mal, le joueur reste sur la case « Questions inversées », mais au prochain tour, il avancera à la case suivante. Thème « Qui suis-je ? ».

- S'il répond bien, il avance d'une case, et c'est au tour des adversaires de répondre à une question du thème « Qui suis-je ? ».

- Si les adversaires répondent correctement, le joueur s'arrête.
- Si les adversaires ne donnent pas la bonne réponse, le joueur avance d'une case et rejoue pour répondre à la question du thème « Divertissement » et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours.

Une fois sur la case « Arrivée », le joueur choisit un thème et devra répondre à l'ultime question du jeu :

- S'il répond mal, il devra retenter sa chance au prochain tour. Il peut décider de rejouer avec le même thème ;

- S'il répond bien, le joueur gagne la partie.

Le premier joueur à arriver sur cette case et à donner une bonne réponse remporte la partie !

Règle du jeu de société **quid**

COMPOSITION DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 6 pions de couleur
- 30 cartes thématiques (6 cartes de chaque thème)
- 375 cartes question-réponse réparties sur 5 thématiques (75 cartes de chaque thématique)
- 1 mini-Quid : livret pour compléter les réponses. Les astérisques en fin de question sur les cartes renvoient au mini-Quid.

LES CINQ THÉMATIQUES

Pour toutes les questions, selon le niveau de difficulté, une question à choix multiple pourra vous être proposée. Lorsqu'il s'agit d'une question à choix multiple, la bonne réponse est celle qui est inscrite en gras parmi les trois propositions. Pour certaines questions, un complément d'informations est donné entre parenthèses. Pour valider son tour, le joueur n'est pas obligé de donner cette indication. Il s'agit simplement d'une information supplémentaire.



« CHIFFRES »

Cette thématique propose des questions dont la réponse s'exprimera nécessairement par des chiffres ou par des nombres.



« INSOLITE »

Comme son nom l'indique, cette thématique propose

des questions inattendues, drôles, surprenantes ou impertinentes ; bref, insolites !



« QUI SUIS-JE ? »

Cette thématique posera, à chaque question, une définition d'un lieu, d'un objet, d'un personnage... qui se présentera à la première personne. À vous de le trouver !



« DIVERTISSEMENT »

Cinéma, musique, télé, jeux, people, une rubrique dédiée au divertissement : les médias, les loisirs, le fun !



« QUESTIONS INVERSÉES »

Nous vous donnons la réponse, à vous de trouver la question !

Elle n'a pas besoin d'être exactement formulée comme celle du jeu ; l'important est que votre question prouve aux autres joueurs que vous avez compris l'objet de la réponse.

Exemple

Question inversée : Rouget de Lisle.

Réponse : Qui est l'auteur de la Marseillaise ?

BUT DU JEU

Être le premier à arriver au bout du parcours de jeu en répondant à des questions de culture générale.

Le parcours est constitué de différentes cases où le joueur pourra décider des thèmes de questions auxquelles il souhaite répondre.

Certaines cases indiquent, par ailleurs, des actions spécifiques (« Passe ton tour »), et d'autres sont des raccourcis (« Passerelle ») qui permettent d'avancer plus rapidement. Attention, il faudra bien gérer son parcours, car les raccourcis sont, parfois, le moyen le plus long pour arriver au but !

PRINCIPE DU JEU

Début de la partie :

Les joueurs répartissent les cartes question-réponse par thème dans les cinq compartiments de la boîte de jeu prévus à cet effet.

Chaque joueur prend cinq cartes thématiques (les cartes de couleur sans les questions) : une carte par thème. Les cartes thématiques servent à identifier le choix du thème auquel les joueurs doivent répondre.

Les joueurs placent leur pion sur la case « Départ ». Le premier joueur à obtenir le plus grand chiffre au lancé de dé est le premier à débiter la partie.

À son tour de jeu, le joueur doit répondre à une seule question en choisissant un thème. Il pose alors devant lui la carte thématique correspondante.

Exemple : il choisit le thème « Chiffres », il pose la carte thématique bleue devant lui. Il ne pourra plus répondre au thème « Chiffres » tant qu'il n'aura pas abattu ses quatre autres cartes thématiques.

À chaque tour, le joueur doit abattre une de ses cartes thématiques en choisissant parmi celles qu'il n'a pas encore abattues. Une fois que le joueur aura abattu ses cinq cartes thématiques, il en reprendra possession. Il aura ainsi à nouveau le choix entre les cinq thèmes de questions.

Il y a deux niveaux de questions pour chacune des thématiques :

- questions Quid (numéros impairs sur les cartes). Ces questions sont d'un niveau plus élevé ;
- questions Quid Junior (numéros pairs sur les cartes). Ces questions sont plus simples.

En début de partie, les joueurs décident entre eux à quel niveau ils veulent jouer.

Par exemple :

- *Quid Junior pour les enfants et Quid pour les parents ;*
- *ou uniquement Quid ou Quid Junior pour tous les joueurs.*

LE DÉPLACEMENT ET LES CASES DU PLATEAU DE JEU

Les joueurs se déplacent à l'aide du dé.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondantes.

Au cours de la partie, si le joueur tombe sur une case blanche, il choisit le thème de la question à laquelle il doit répondre. Il pose alors la carte thématique correspondante devant lui, pour identifier son choix auprès des autres joueurs.

L'un des adversaires tire au hasard une question de la thématique choisie par le joueur. Il pose toujours la question apparaissant sur la face visible de la carte tirée.

Lorsque le joueur donne une bonne réponse, il relance le dé pour avancer et termine son tour sans répondre à une nouvelle question. Il bénéficie donc d'un déplacement supplémentaire. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé. S'il répond mal, il reste sur sa case.

Les cinq premières cases du plateau définissent un des cinq thèmes de questions auquel le joueur doit répondre. Le thème est donc imposé aux joueurs sur ces cinq premières cases.

LES CASES « PASSERELLE »



PASSERELLE P1

Si le joueur tombe sur les cases « Passerelle », numérotées de 1 à 6, il peut, au choix, décider de jouer normalement ou d'emprunter la passerelle.

1. Le joueur décide de jouer normalement : il pose devant lui une carte thématique parmi celles qui lui restent en main. En cas de bonne réponse, le joueur relance le dé pour bénéficier d'un déplacement supplémentaire, puis passe la main au prochain joueur.

2. Le joueur peut décider d'utiliser la passerelle : cette fois-ci, ce sont les adversaires qui choisissent le thème pour le joueur parmi les cartes thématiques qui lui restent en main. Le joueur pose la nouvelle carte thématique devant lui et lance alors le dé qui va indiquer plusieurs possibilités de jeux :

- S'il obtient 1 ou 2. Le joueur répond à la question. En cas de bonne réponse, le joueur se déplace sur la prochaine case « Passerelle ». Son tour est terminé. Il jouera normalement au prochain tour, car le joueur ne peut pas utiliser deux fois de suite la passerelle (Ex : si le joueur a bien répondu à la question à la passerelle n° 1, il placera son pion sur la passerelle n° 2, son tour est terminé. Au prochain tour, il lancera le dé normalement sans pouvoir utiliser la passerelle n° 2).

- S'il obtient 3 ou 4 : le joueur ne joue pas, mais pose la question aux autres adversaires. Ils devront, alors, se concerter pour proposer une seule réponse (au cas où les deux niveaux de jeu seraient présents dans la partie, il faut poser la question Quid). En cas de bonne réponse de la part des adversaires, le joueur ne se déplace pas. Dans le cas contraire, le joueur se déplace sur la prochaine case « Passerelle ». Son tour est terminé. Il jouera normalement au prochain tour, car le joueur ne peut pas utiliser deux fois de suite la passerelle.

- S'il obtient 5 : le joueur passe son tour, il reste sur la passerelle. À son prochain tour, il pourra relancer le dé pour avancer normalement ou retenter la passerelle.

- S'il obtient 6 : le joueur se déplace directement sur la prochaine case « Passerelle » sans répondre à une question. Il jouera normalement au prochain tour, car le joueur ne peut pas utiliser deux fois de suite la passerelle.

Attention ! En cas de bonne réponse à la dernière passerelle (n° 6), le joueur se déplace jusqu'à la 5^e case avant la fin.

Si le joueur n'a pas donné la bonne réponse (cas n° 1 : jeu normal ; cas n° 2 : « Passerelle »), il pourra à son prochain tour de jeu :

- relancer le dé pour avancer normalement et répondre éventuellement à une nouvelle question ;
- ou retenter d'emprunter la passerelle dans les mêmes conditions (choix de la thématique par les adversaires, puis lancer de dé).