

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



Le Monde veut prendre sa Place

RÈGLE DU JEU

CONTENU DU JEU

- 300 cartes
- 120 cartes **LES QUALIFS** (2 questions par carte, non thématiques)
- 90 cartes **LA COMPET'** (14 questions par carte sur un thème)
- 90 cartes **LE DÉFI** (6 questions par carte sur un thème)
- 1 plateau de jeu
- 8 personnages carton prédécoupés
- 1 fauteuil carton prédécoupé
- 7 socles en plastique
- 2 blocs feuilles réponses
- 6 mini crayons
- 1 règle de jeu



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Déplier le plateau de jeu et le placer au centre de la table. Détacher le fauteuil rouge et le placer sur un socle en plastique transparent. Détacher les personnages. Chaque joueur (hormis le Champion) choisit un personnage parmi les 8 personnages proposés et le place sur un socle.

Attention : il y a 2 pions oranges et 2 pions verts ; deux pions de la même couleur ne peuvent pas être utilisés au cours de la même partie. Trier les cartes par catégorie (**LES QUALIFS**, **LA COMPET'**, **LE DÉFI**). Mélanger chaque catégorie et placer les cartes **LES QUALIFS** et **LE DÉFI** sur le plateau, face cachée. Les cartes **LA COMPET'** se placent dans la boîte de jeu, de façon à ce que le thème soit visible.

BUT DU JEU

Prendre la place du Champion en le battant au **DÉFI**.

DÉBUT DE LA PARTIE

Désigner le Champion en début de partie (par exemple le Champion de la partie précédente, sinon le joueur le plus jeune, le joueur le plus âgé, etc.). Celui-ci devient alors le maître du jeu et prend le fauteuil rouge qu'il place à côté de lui.

Le Champion ne joue pas **LES QUALIFS ET LA COMPET'**, il est directement qualifié pour **LE DÉFI**. Chaque joueur place son pion sur le plateau, et l'associe au bloc de la même couleur (par exemple, le pion vert KATE devant le bloc vert), sous le chiffre 1.



Chaque joueur prend une feuille du bloc **LA COMPET'** et prend un crayon. La partie se joue en 3 manches : **LES QUALIFS**, **LA COMPET'**, **LE DÉFI**.

LES QUALIFS (1ÈRE MANCHE)



Chaque joueur répond à 2 questions posées par le Champion (1 carte **LES QUALIFS** par joueur).



Pour chaque question posée, le Champion demande au joueur s'il souhaite répondre en **DUO**, **CARRÉ** ou **CASH**, c'est-à-dire si le joueur souhaite répondre spontanément à la question ou s'il a besoin d'être assisté.



DUO = le joueur choisit sa réponse parmi 2 propositions et marque 1 point si la réponse est correcte (1 point car une chance sur 2 de bien répondre).

CARRÉ = le joueur choisit sa réponse parmi 4 propositions et marque 3 points si la réponse est correcte (3 points car 1 chance sur 4 de bien répondre).

CASH = le joueur répond spontanément à la question et marque 5 points si la réponse est correcte.

La bonne réponse est inscrite en gras pour chaque question. Pour une réponse **DUO**, le Champion lira tout haut la réponse en gras plus une autre de son choix. Pour une réponse **CARRÉ**, il lira les 4 propositions.

À chaque bonne réponse, les joueurs avancent leur pion sur la partie **LES QUALIFS** du plateau (chiffres de 1 à 10).

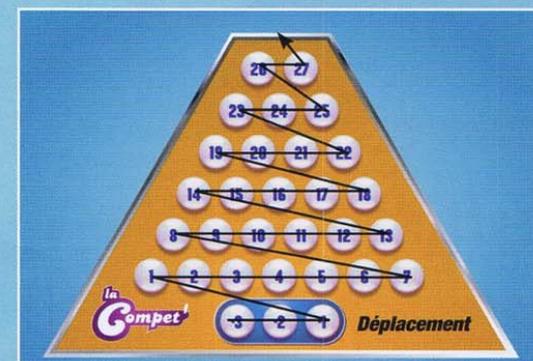
Les meilleurs scores donnent un avantage aux joueurs pour la seconde partie **LA COMPET'** :



- le joueur qui a le meilleur score se place sur la case **-1**
- le joueur qui a le second meilleur score se place sur la case **-2**
- les autres positionnent leur pion sur la case **-3**, quel que soit leur score.

En cas d'égalité, les joueurs placent leur pion sur la même case (si 2 joueurs ont 10 points, tous les deux placent leur pion sur la case **-1**).

LA COMPET' (2È MANCHE)



Le Champion tire une carte **LA COMPET'** dans la boîte de jeu (les yeux fermés) et annonce le thème aux candidats.

Le Champion pose les questions aux candidats, dans l'ordre indiqué sur la carte. Tous les candidats jouent en même temps et inscrivent leur réponse du haut vers le bas, sur leur feuille **LA COMPET'**.

LE CHAMPION POSE SUCCESSIVEMENT

3 questions DUO : les joueurs choisissent leur réponse parmi 2 propositions et marquent 1 point si celle-ci est correcte.

3 questions CARRÉ : les joueurs choisissent leur réponse parmi 4 propositions et marquent 3 points si celle-ci est correcte.

3 questions CASH : les joueurs écrivent spontanément leur réponse et marquent 5 points si celle-ci est correcte.

Chaque bonne réponse permet au candidat d'avancer son pion selon les points marqués.

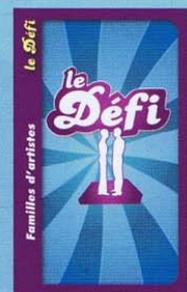
SUPER CASH



Pour la question **SUPER CASH**, le Champion attribue une question à chaque candidat (parmi les questions 9 à 14). Il peut ainsi faire preuve de stratégie s'il veut avantager ou désavantager un candidat selon son score. Les bonnes réponses permettent de marquer 5 points, les mauvaises réponses font reculer les joueurs de 5 cases.

Le joueur qui a marqué le plus de points (donc le plus avancé sur le plateau de jeu) devient le Challenger et peut affronter le Champion au **DÉFI**. En cas d'égalité entre 2 candidats, c'est le Champion qui choisit le joueur qu'il affrontera au **DÉFI**.

LE DÉFI (3^e MANCHE)

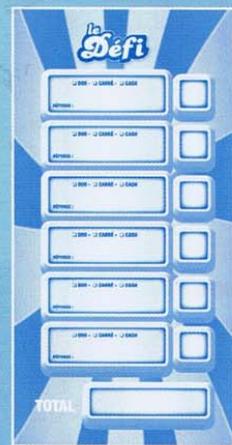


Le score du Challenger est remis à zéro pour le défi. Le Champion démarre également à zéro. Le Champion pioche 4 cartes **DÉFI**, et les pose thèmes visibles (questions cachées) sur la table. Parmi ces 4 thèmes, le

Champion choisit alors un thème pour le Challenger et un thème pour lui-même.

Un des autres joueurs devient alors maître du jeu et pose les 6 questions **DÉFI** à chacun d'eux, en commençant par le Challenger.

Avant de donner sa réponse, le joueur choisit s'il répond spontanément ou s'il a besoin de propositions de réponses pour l'aider. Il précise donc **DUO**, **CARRÉ** ou **CASH** et coche la case correspondante.



DUO = le joueur choisit sa réponse parmi 2 propositions et marque 1 point si la réponse est correcte.

CARRÉ = le joueur choisit sa réponse parmi 4 propositions et marque 3 points si la réponse est correcte.

CASH = le joueur répond spontanément à la question et marque 5 points si la réponse est correcte.

Il inscrit chacune de ses réponses sur sa feuille et la donne au nouveau maître du jeu. Son score ne sera révélé qu'à la fin de la partie.

Le maître du jeu prend la carte thématique choisie précédemment par le Champion et lui pose les 6 questions. Le procédé est le même que pour le Challenger. Il inscrit également ses réponses sur sa feuille, en cochant sont choix **DUO**, **CARRÉ** ou **CASH**.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les scores sont révélés.

- Si le score du Champion est supérieur ou égal à celui du Challenger, il conserve sa place.
- Si le score du Challenger est supérieur à celui du Champion, il prend sa place.

COUP DE BLUFF

Avant que les scores ne soient révélés, le Champion peut proposer un **COUP DE BLUFF** s'il pense avoir été battu. (Le Challenger peut refuser le **COUP DE BLUFF** s'il est sûr d'avoir battu le Champion !) Il peut proposer d'évaluer le score du Challenger au point près.

- Si le Champion réussit, il conserve sa place, quels que soient les scores.
- S'il se trompe, le Challenger remporte la partie et prend la place du Champion, quels que soient les scores.

NOUVELLE PARTIE

Le nouveau Champion devient le maître du jeu pour la nouvelle partie et prend le siège rouge.

PARTIE À 2 JOUEURS

Aucun Champion n'est désigné au départ.

La partie se joue en 3 manches.

Déroulement des manches :

LES QUALIFS : Chaque joueur tire une carte **LES QUALIFS** et pose les 2 questions à son concurrent. Le déplacement sur le plateau est identique à une partie normale. Le joueur qui a le meilleur score se place sur la case -1, le second sur la case -2.

LA COMPET' : Chaque joueur tire une carte **LA COMPET'** les yeux fermés dans la boîte. Le joueur le plus fort pose les questions à son concurrent, et inversement. Les joueurs totalisent leurs scores.

LE DÉFI : Le joueur qui a le meilleur score pioche 4 cartes **LE DÉFI**, thèmes visibles. Il choisit son thème et la donne au Challenger, qui lui pose la totalité des questions. Il attribue ensuite un thème au Challenger et lui pose à son tour les questions. Celui qui a le meilleur score est proclamé Champion.

LES PRIVILÈGES DU CHAMPION / LES GAGES

Le champion a un statut privilégié par rapport aux autres joueurs qui lui doivent « respect et obéissance ». Le champion est ainsi libre de donner des gages, ou au contraire de bénéficier de privilèges, à chaque fois qu'il gagne une partie. En début de partie, tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur le gage imposé aux perdants ou sur le privilège accordé au vainqueur de la partie.

Exemples de gages : obliger les perdants à ranger la chambre du champion - à chanter une chanson par la fenêtre - à improviser une danse d'une minute...

Exemples de privilèges : le champion se fait masser par la personne de son choix - les candidats doivent dire "mon maître" dès qu'ils s'adressent au champion... Ou encore tout ce qui peut sortir de l'imagination débordante du champion, mais attention, car évidemment tout le monde va vouloir prendre sa place !

SYNTHÈSE DE LA RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Déplier le plateau de jeu et placer les cartes **LES QUALIFS** et **LE DÉFI** sur le plateau, face cachée. Les cartes **LA COMPET'** se placent dans la boîte de jeu, de façon à ce que le thème soit visible.

BUT DU JEU

Prendre la place du Champion en le battant au **DÉFI**.

DÉBUT DE LA PARTIE

Désigner le Champion en début de partie. Chaque joueur choisit un pion qu'il place sous le chiffre 1, une feuille du bloc **LA COMPET'** et un crayon. La partie se joue en 3 manches : **LES QUALIFS**, **LA COMPET'**, **LE DÉFI**.

LES QUALIFS

Le Champion tire une carte **LES QUALIFS** et pose les 2 questions au premier joueur. Il demande au joueur « **DUO**, **CARRÉ** ou **CASH** ». A chaque bonne réponse, les joueurs avancent leur pion sur la partie **LES QUALIFS** du plateau.

LA COMPET'

Le Champion pose les questions thèmes des cartes **LA COMPET'** aux candidats, dans l'ordre indiqué. Les candidats jouent en même temps et inscrivent leur réponse sur leur feuille **LA COMPET'**. Le Champion pose 3 questions **DUO**, 3 questions **CARRÉ**, 2 questions **CASH** et 1 question **SUPER CASH**. Les bonnes réponses permettent d'avancer de 5 cases et les mauvaises réponses de reculer de 5 cases. Le joueur qui a marqué le plus de points devient le Challenger et peut affronter le Champion au **DÉFI**.

LE DÉFI

Le Champion pioche 4 cartes **DÉFI**, et choisit un thème pour le Challenger et un thème pour lui-même. Un des autres joueurs devient alors maître du jeu et pose les 6 questions **DÉFI** à chacun d'eux, en commençant par le Challenger. Avant de donner sa réponse, le joueur choisit s'il donne une réponse **DUO**, **CARRÉ** ou **CASH** et coche la case correspondante. Il inscrit ses réponses sur sa feuille et la donne au nouveau maître du jeu.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les scores sont révélés par le nouveau maître du jeu. Si le score du Champion est supérieur ou égal à celui du Challenger, il conserve sa place. Si le score du Challenger est supérieur à celui du Champion, il prend sa place.

COUP DE BLUFF

Avant que les scores ne soient révélés, le Champion peut proposer un **COUP DE BLUFF** s'il pense avoir été battu. Il peut proposer d'évaluer le score du Challenger. S'il réussit, il conserve sa place, mais s'il se trompe, le Challenger remporte la partie, quels que soient les scores.

Lansay.com

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - France



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, en raison d'éléments détachables susceptibles d'être avalés. Les couleurs et décorations peuvent varier. Informations à conserver.

