

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 (Saône-et-Loire), 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



1000^{ème} LE POINT

RÈGLE DU JEU

PRÉSENTATION

Ce jeu comprend 1000 questions-réponses sur la littérature française et étrangère, sur la langue française et sur la presse.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions, 100 cartes.

RÈGLES

But du jeu : Le vainqueur est le premier qui, après être arrivé sur la case « arrivée » a bien répondu à trois questions d'une même carte.

Déplacement du pion : Il est possible de jouer en équipe. Le nombre de joueurs est illimité.

Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion différent.

Chacun lance le dé à son tour. Le joueur obtenant le plus grand chiffre commence le jeu. Le premier joueur lance le dé et, partant de la case « départ », avance son pion d'autant de cases que l'indique le dé. Il doit alors répondre à la question correspondant à la case sur laquelle il se trouve. S'il répond correctement, il relance le dé.

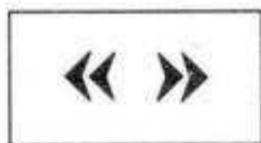
Dans le cas contraire, c'est au tour du joueur placé à sa droite de poursuivre le jeu.

LES CASES :

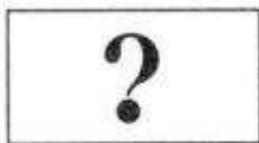
5 cases correspondent aux 5 types de questions.



Œuvres



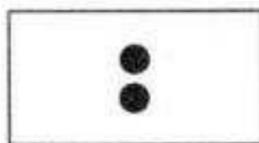
Auteurs



Expression



Presse



A-propos

Aïe!

Case « Aïe! » : Les adversaires du joueur qui tombe sur cette case choisissent la matière dans

laquelle lui sera posée la question.

S'il répond bien, il relance le dé.

Dans le cas contraire, il retourne à la case d'où il vient et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Oh!

Case « Oh! » : Le joueur qui tombe sur cette case choisit lui-même dans quelle matière lui sera posée la

question. S'il répond bien, il relance le dé.

Dans le cas contraire, il retourne à la case « départ ».

Case « Page blanche » : Le joueur qui tombe sur cette case doit répondre à toutes les questions d'une même carte. Après avoir répondu, il avance d'autant de cases qu'il a eu de bonnes réponses.

S'il a bien répondu aux cinq questions, il avance de cinq cases et relance le dé. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur ne répond à aucune question, il doit passer un tour.

Stop

Case « Stop » : Le joueur qui tombe sur cette case passe un tour.

Fin de la partie : Pour arriver sur la case « arrivée », le joueur doit être dans le cercle et obtenir 1 en lançant le dé. Tant que le joueur n'arrive pas sur la case « arrivée » il continue le jeu dans le cercle en choisissant le sens de rotation à chaque coup.

La partie est gagnée par le joueur qui, après être arrivé sur la case « arrivée », a pu répondre à au moins trois questions d'une même carte. Si le joueur ne répond qu'à une ou deux questions, il se replace dans le cercle sur la case de son choix et attend son tour.

S'il n'a aucune réponse exacte, il retourne à la dernière case « Page blanche » et attend son tour.

DERNIERS CONSEILS

Les joueurs peuvent déterminer au début du jeu le temps alloué pour répondre aux questions, ainsi que le degré de précision des réponses.

...BONNE CHANCE!