

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





RÈGLE DU JEU

La règle de base s'adresse à 4 joueurs et vous trouverez à la suite les compléments en variantes pour 2 et 3 joueurs. Si vous jouez à 5, suivez la règle pour 4 joueurs, le 5ème tiendra le rôle de l'animateur pendant toute la partie.

PRINCIPE DU JEU ET PRÉPARATION

Le jeu se déroule en 3 manches, la «1ère Marche», la «2ème Marche» et la «Montée des Marches», au cours desquelles les joueurs doivent répondre à des questions selon un principe de jeu qui varie d'une manche à l'autre, les questions appelant toujours une estimation chiffrée.

Avant de démarrer la partie, chaque joueur choisit une figurine «Pote», se munit du mini-puzzle, de la carte-réponse, de 8 jetons correspondants et se place face à la marche où son «Pote» est représenté. Chaque figurine doit être posée sur la 1ère marche, dans le rond lumineux de gauche.

Emplacement de la figurine



Figurine Bluesy



Mini-puzzle Bluesy



Jeton Bluesy



Carte-réponse Bluesy

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LA 1ÈRE MARCHE

Le but du jeu, sur la «1ère Marche», est de conserver le maximum des 8 jetons «Pote» reçus en crédit en début de partie. Pour cela, il faut, à chaque question, donner le chiffre le plus approchant de la bonne réponse. Le joueur, qui, au contraire est le plus éloigné, perd des jetons «Pote». Le 1er joueur, qui perdra tous ces jetons «Pote», sera éliminé et les 3 autres passeront sur la «2ème Marche». Les questions de la «1ère Marche» sont des questions sèches, qui figurent sur les cartes de couleur mauve.

Pour commencer, le joueur qui fait le plus grand score au dé, prend une carte sous le paquet et lit à voix haute la première question ; les trois autres doivent répondre simultanément à la question, par écrit, sur leur carte-réponse. On confronte ensuite les réponses et c'est celui qui est le plus éloigné de la bonne réponse qui a perdu. Il doit alors lancer le dé et avancer sa figurine du même nombre de case, la dernière, sur laquelle la figurine tombe, indiquant le nombre de jetons «Pote» qu'il perd et qu'il doit remettre dans la boîte. La carte est ensuite reposée sur le dessus du paquet et on enchaîne ensuite le tour de questions dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant, tire une nouvelle carte sous le paquet et pose la question aux 3 autres. Celui qui, le premier, a perdu l'ensemble de ses jetons «Pote» est éliminé et devient l'animateur pour le reste de la partie ; les autres joueurs doivent conserver leurs jetons «Pote» qu'ils utiliseront dans la dernière manche.

LE TOUPIL

Quand un joueur donne une réponse exacte, c'est un «TOUPIL». Dans ce cas, un autre joueur dissimule dans l'une des enveloppes le jeton «TOUPIL» et dans l'autre le jeton «PERDU». Le joueur qui a donné le «TOUPIL» doit alors choisir parmi l'enveloppe bleue ou jaune et si l'enveloppe de son choix contient le jeton «TOUPIL», il gagne un jeton «Pote». Le «TOUPIL» est valable sur les deux premières marches.

LA 2ÈME MARCHE

Le but du jeu sur la «2ème Marche» est de reconstituer la silhouette de son «Pote» le plus rapidement possible. Chaque joueur positionne les 4 pièces du mini-puzzle dans l'ordre mais face cachée et pourra les retourner, une à une, s'il donne la meilleure réponse.

On utilise le même type de carte que pour la «1ère Marche». Le principe est de surenchérir la réponse de son adversaire. L'animateur tire une carte et pose la 1ère question au joueur qui a le moins de jetons «Pote» (en cas d'égalité c'est le joueur qui fait le plus petit score au dé qui est désigné).

Ce dernier énonce sa réponse à voix haute puis le joueur à sa gauche doit se prononcer et estimer si la bonne réponse est PLUS ou MOINS élevée. Celui des deux joueurs qui s'est approché le plus, retourne une pièce de son mini-puzzle. L'animateur continue de poser les questions aux trois joueurs en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur, à avoir reconstitué la silhouette de son «Pote», est qualifié pour la «Montée des Marches». L'animateur alterne alors les questions entre les deux joueurs restants et le premier qui termine son mini-puzzle rejoint l'autre finaliste pour la «Montée des Marches».

LA MONTÉE DES MARCHES

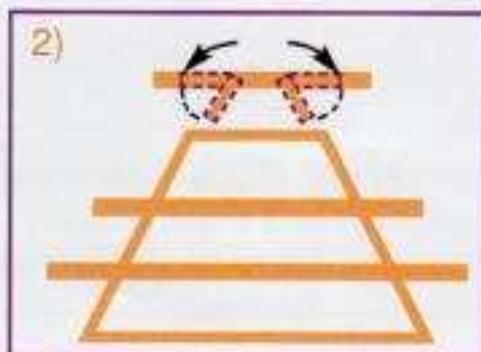
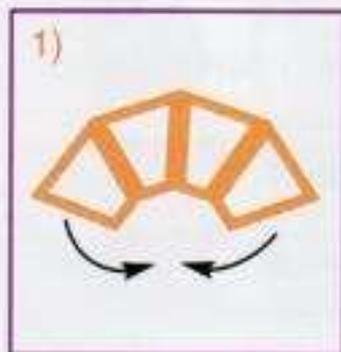
Les deux finalistes se positionnent face à face au pied des marches. Ils vont devoir gravir une à une les 3 marches et le 1er joueur qui atteint le sommet remporte la partie. Pour gravir une marche, il faut donner la bonne réponse, que les joueurs inscrivent simultanément sur leur carte-réponse. Les questions posées dans cette manche sont des questions à choix multiples ; elles figurent sur les cartes de couleur orange. Pour la montée des 2 premières marches, on pose les questions du recto des cartes qui comportent 2 choix de réponse ; pour la montée de la 3ème marche on pose la question du verso, qui comporte 4 choix de réponses.

Les joueurs donnent simultanément la réponse à la question en l'écrivant sur leur carte-réponse. Si leur réponse est correcte, ils montent ensemble la marche. Dans le cas où, seul un joueur donne la bonne réponse, il monte la marche MAIS son adversaire peut décider de le suivre à condition qu'il remette dans la boîte un jeton «Pote». Quand un joueur ne donne pas la bonne réponse et qu'il n'a plus un seul jeton en sa possession, il reste sur place.

C'est le joueur qui est arrivé le premier au sommet des marches qui remporte la partie. Si les deux joueurs arrivent ensemble sur la dernière marche, c'est celui qui possède le plus de jetons POTE qui sort vainqueur. Si là encore ils possèdent le même nombre de jetons POTE, l'animateur leur pose la "Question en OR" pour les départager ; c'est une nouvelle question avec 4 choix de réponse.

20 1^{ère} et 2^{ème} manche. **LE MATÉRIEL** 55 Montée des Marches.

2 enveloppes (1 jaune et 1 bleue), 2 feutres effaçables à sec et 1 effacette, 4 cartes-réponse, 275 cartes avec 1650 questions, 4 mini-puzzles, 40 jetons, 4 figurines, 1 support en volume avec 4 marches et 1 dé.



1) Oter les jetons de chaque trapèze pour obtenir le support des Marches et rejoindre les 2 extrémités par pliage.

2) Encastrer les marches, de la plus grande à la plus petite et du bas vers le haut. Pour la petite marche, rabattre les demi-cercles pour la coincer à l'intérieur du support.

RÈGLE DU JEU POUR 3 JOUEURS

Il est nécessaire d'avoir lu la règle de base pour 4 joueurs.

LA 1ÈRE MARCHÉ

Le principe de jeu est le même que dans la règle à 4 joueurs. Chacun reçoit 8 jetons "Pote" en crédit au début de la partie. Le but est d'en conserver un maximum. À tour de rôle, chaque joueur va poser une question aux 2 autres qui répondront par écrit, simultanément. Le joueur qui est le plus éloigné de la bonne réponse, perd des jetons "Pote" (voir la règle à 4 joueurs). On fait 2 tours dans le sens des aiguilles d'une montre, ce qui fait un total de 6 questions à l'issue desquelles les 3 joueurs passent à la "2ème Marche".

LA 2ÈME MARCHÉ ET LA MONTÉE DES MARCHES

La fin de la partie se déroule exactement comme dans la règle à 4 joueurs. A l'issue de la "2ème Marche", les 2 joueurs finalistes, vont se départager lors de la "Montée des Marches". C'est là que le nombre de jetons épargnés dans la 1ère Marche peut faire la différence.

RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

Il est nécessaire d'avoir lu la règle de base pour 4 joueurs.

LA 1ÈRE MARCHÉ

En début de partie, chaque joueur reçoit un crédit de 8 jetons "Pote" et tire une carte de couleur mauve. Dans la règle à 2 joueurs, toutes les questions sont posées sous forme de QCM (question à choix multiples de réponses). A tour de rôle, chaque joueur pose une question à l'autre en ajoutant à la réponse deux autres propositions de réponse. Le joueur le plus jeune commence en posant la 1ère question de la carte à son adversaire en lui énonçant 3 propositions de réponse. Il faut être imaginatif et user de tactique!

Exemple :

Le joueur pose la question :

"A combien de centimètres un nouveau-né voit-il net devant lui ?"

Il propose 3 réponses à son adversaire, parmi lesquelles figure la bonne réponse :

"20, 25 ou 30 cm?"

Si le joueur trouve la bonne réponse, il conserve ses jetons "Pote", sinon il en perd une partie (voir la règle à 4 joueurs). On fait 3 tours de question puis on passe sur la 2ème marche

ATTENTION 1ère et 2ème Marches

1. A combien de centimètres un nouveau né voit-il net devant lui ? **25**
2. Traditionnellement, quel est en centimètre la hauteur maximum d'une coiffe de bigoudène ? 35
3. Sur une baguette de pain de 250g, combien y-a-t-il de grammes de croûte ? 125

LA 2ÈME MARCHÉ

Sur la 2ème Marche, le but est de reconstituer le puzzle "Pote" avant son adversaire pour gagner 2 jetons "Pote" supplémentaires. Le joueur qui détient le plus de jetons "Pote", tire une carte de couleur mauve. Il lit la 1ère question à son adversaire en lui annonçant une proposition différente de la bonne réponse. Son adversaire doit alors estimer si la bonne réponse est PLUS ou MOINS élevée.

Exemple :

Le joueur pose la question :

" Sur 100 voitures achetées, combien le sont par des femmes ? "

Il propose à son adversaire 1 réponse qui doit être différente de la bonne réponse :

"50%"

Le joueur adverse doit alors dire "c'est PLUS" ou "c'est MOINS".



Si le joueur donne la bonne réponse, il retourne l'une des pièces du puzzle. Si pas, on enchaîne avec l'autre joueur et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs ait terminé le puzzle "Pote". Il gagne alors 2 jetons supplémentaires. Les joueurs passent ensuite à la phase finale, la "Montée des Marches".

LA MONTÉE DES MARCHES

Le but est d'être le premier à parvenir sur la dernière marche. Les joueurs positionnent leur figurine au pied des marches. Chacun tire une carte de couleur orange qui correspond à la "Montée des Marches".

Le joueur qui détient le plus de jetons "Pote" commence et pose une question à son adversaire (en cas d'égalité, c'est le joueur le plus jeune). Celui-ci note sa proposition de réponse sur son ardoise et pose une question à son tour, l'autre joueur inscrit également sa réponse sur son ardoise.

Dès que chaque joueur a répondu à la 1ère question, on vérifie les réponses.

Si les 2 joueurs ont bien répondu, ils montent ensemble la 1ère marche.

Si un seul des joueurs donne la bonne réponse, il monte une marche, son adversaire peut toutefois décider de le suivre à condition de payer un jeton «Pote» qu'il remet dans la boîte. Si un joueur ne donne pas la bonne réponse et qu'il n'a plus un seul jeton en sa possession, il reste sur place.

Le joueur qui arrive le premier au sommet des marches, gagne la partie. En cas d'arrivée simultanée sur la dernière marche, le joueur qui possède le plus de jetons "Pote", est vainqueur.

BONNE PARTIE !



L'adaptation du jeu télévisé en jeu de société est :



Jeux de Société - Editions DRUON, 85 av. Charles de Gaulle 92200 NEUILLY SUR SEINE.
Brevets, modèles et © 2002. Tous droits réservés.



© Formidooble Endemo! 2002 / Tous droits réservés
© 2002 TF1 Entreprises. Tous droits réservés.
TF1 Games est une marque déposée de TF1 Entreprises.

