

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

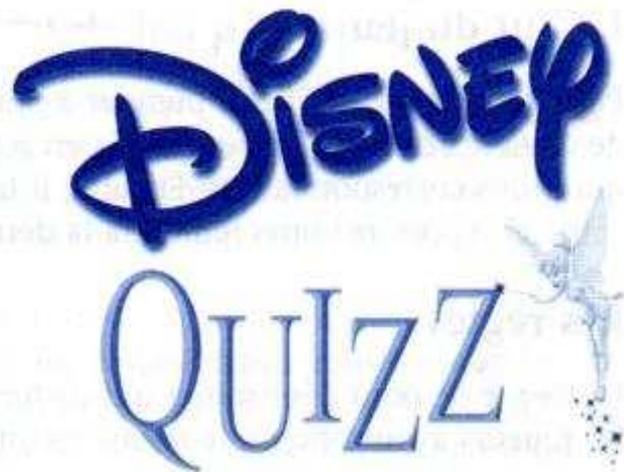
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Disney QUIZZ



**A partir de 6 ans**

**A partir de 2 joueurs**

Ce jeu est une version simplifiée du jeu Disney Quizz.

La version originale commercialisée est composée de 360 cartes soit 1800 questions. Elle permet deux niveaux de jeu avec des cartes pour les adultes et des cartes pour les enfants.

## **Contient:**

1 Plateau de jeu

1 boîte de cartes de 90 cartes Quizz (360 questions)

4 pions Mickey (1 de chaque couleur: or, argent, noir, blanc)

16 jetons Mickey (4 de chaque couleur: rouge, bleu, jaune, vert)

1 dé

1 Manuel de règles

## **La préparation du jeu**

Choisissez si vous souhaitez jouer seul ou en équipe. Dépliez les deux oreilles en forme de bobines du plateau de jeu. Chaque joueur choisit alors un pion Mickey et le place sur la case "Départ".



## **Le but du jeu**

Pour gagner, il faut être le premier à posséder 4 jetons Mickey de couleurs différentes, remportés en répondant correctement aux questions correspondantes. Ensuite, il faudra progresser jusqu'à la case "Fin" et répondre correctement à la dernière question.

## **Les règles**

Lancez le dé pour déterminer qui commencera. En cas d'égalité, les joueurs ayant obtenu le même résultat doivent relancer le dé.

## **Déplacement autour de la bobine "Départ"**

Lancez le dé et déplacez votre pion Mickey du nombre de cases correspondant sur le pourtour de la bobine "Départ", dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous devez placer votre pion sur une case déjà occupée, sautez-la et arrêtez-vous sur la suivante. Si vous obtenez un "6", allez tout de suite au chapitre "Déplacement sur le plateau de jeu principal".

## **C'est l'heure des questions!**

Lorsque vous vous arrêtez sur une case de la bobine "Départ", vous devez répondre à une question de la couleur de votre choix.

Choisissez d'abord une couleur, puis, demandez au joueur qui se trouve à votre gauche de tirer une carte et de vous montrer l'illustration sur l'une des faces. Ensuite, il doit vous poser la question inscrite au dos de la carte et correspondant à la couleur que vous avez choisie.

Défaussez la carte question utilisée au talon du paquet de cartes.

Vous n'avez pas su répondre à la question ?  
C'est la fin de votre tour.

Vous avez répondu correctement ?  
Relancez le dé et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué pour répondre à une autre question de la couleur de votre choix.

---

## Déplacement sur le plateau de jeu principal

Si le résultat obtenu au dé vous mène au-delà de la dernière case de la bobine "Départ" (c'est-à-dire à partir de la case se trouvant avant la case "Départ"), déplacez-vous jusqu'à la première case Jaune du plateau de jeu principal dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Sur le plateau de jeu principal, vous devez répondre à la question qui correspond à la couleur de la case sur laquelle vous vous êtes arrêté. Ainsi, s'il s'agit d'une case rouge, vous devrez répondre à une question rouge. C'est le joueur de votre gauche qui vous la lira. S'il s'agit d'une case blanche ou "Disney Quizz", vous pourrez choisir la couleur de la question qui vous sera posée.

Vous n'avez pas su répondre à la question?  
Vous ne gagnez pas de jeton, c'est la fin de votre tour.

Vous avez répondu correctement?  
Félicitations ! Posez sur votre pion un jeton Mickey de la même couleur que la question à laquelle vous avez répondu. Puis, relancez le dé et répondez à une nouvelle question – jusqu'à ce que vous échouiez.

Si vous vous arrêtez sur une case de la même couleur que l'un des jetons déjà en votre possession, vous devez tout de même répondre à la question de cette couleur. Si votre réponse est correcte, vous relancez le dé, mais ne remportez pas de second jeton de cette couleur.



Les joueurs continuent à tourner autour du plateau de jeu principal dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'ils aient remporté les 4 jetons de couleurs différentes. Ils doivent ensuite continuer de répondre aux questions et progresser en direction de la bobine "Fin".

## Déplacement autour de la bobine "Fin"

Lorsque le résultat obtenu grâce au dé vous mène au-delà de la case Jaune qui débouche sur la bobine "Fin", suivez la flèche et déplacez votre pion Mickey jusque sur la bobine "Fin" en commençant par la case se trouvant à gauche de celle de "Fin" (important : vous ne pouvez pénétrer sur la bobine "Fin" que si vous possédez 4 jetons de couleurs différentes). Une fois sur la bobine "Fin", déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vous vous arrêtez sur une case, le joueur se trouvant à votre gauche choisit la couleur de la question à laquelle vous allez devoir répondre, l'annonce aux autres joueurs, puis tire une carte et vous lit la question correspondante. Le jeu continue alors comme énoncé auparavant. Une fois sur la case "Fin", arrêtez-vous. (Quel que soit le résultat obtenu au dé, vous ne pouvez aller plus loin)

## Déterminer qui est le vainqueur

Lorsque vous vous arrêtez sur la case "Fin", vous devez répondre à une question de la couleur qui sera choisie par le joueur qui la posera. Si vous ne répondez pas correctement à la question posée sur la case "Fin", c'est la fin de votre tour. Le tour suivant, vous ne lancerez pas le dé et vous ne vous déplacerez pas. Le joueur qui pose la question annoncera la couleur qu'il a choisie, tirera une nouvelle carte et lira la question correspondante. Le premier qui répondra correctement à cette question remportera la partie!

Vous pouvez acheter Disney Quizz dans n'importe quel magasin commercialisant des jeux.

### EGALEMENT DISPONIBLE DANS LA GAMME MATTEL:



**UNO DISNEY:** Une version de Uno sur le thème de Walt Disney avec un sabot de jeu sonore et lumineux interactif qui apporte au jeu une nouvelle part de hasard! De 2 à 10 joueurs, à partir de 7 ans.

**UNO WINNIE:** Les plus petits vont pouvoir jouer à Uno en compagnie de Winnie l'ourson et ses amis. Avec des règles adaptées à leur âge, et de grandes cartes qui tiennent bien dans les mains. De 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans.

