

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



LA VISITEUR



CONTENU DU COFFRET

- 1 plateau de jeu
- 1 dé à huit faces
- 40 cartes à jouer "Le Film"
- 18 cartes à jouer "Potion Magique"
- 6 pions joueurs
- 1 roue des "Couloirs du Temps"
- 40 cartes à jouer "Surprise"
- 40 phrases "Mimique" au dos de cette règle.

BUT DU JEU

Parti de 1123, il vous faut être le premier à y revenir, après avoir parcouru les "Couloirs du Temps" et récupéré tous les ingrédients de la Potion Magique.

PRÉPARATION DU JEU

Ouvrir le plateau de jeu et répartir les paquets de cartes aux endroits correspondants marqués sur le plateau, et la roue des "Couloirs du Temps" au centre du bouclier. Poser les pions joueurs sur l'an 1123.

PRÉSENTATION DU PLATEAU

Le contour du bouclier représente votre route dans les "Couloirs du Temps". Il vous faut avancer le plus vite possible sur ces cases, dans le sens des aiguilles d'une montre, en évitant les pièges, les mauvais sorts et en faisant appel à votre mémoire.

Le Jeu

Le joueur qui commence est choisi en tirant le dé. Le plus près de zéro ouvre la partie. Il lance le dé à huit faces et entame sa progression dans le Temps. Il suit les instructions marquées sur les cases du plateau sur lesquelles il s'arrête. Il garde la main tant que possible en avançant. Il la perd toujours en reculant. On joue successivement, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES CASES DU PLATEAU

- Les cases "**Potion Magique**" : au nombre de trois, les ingrédients de la Potion Magique vous sont indispensables pour revenir en 1123. Vous devez impérativement passer sur ces cases, quitte à revenir en arrière au moyen du dé, quand c'est votre tour. Lorsque vous tombez sur l'un des ingrédients de la Potion Magique pour la première fois, vous prenez la carte "Potion Magique" correspondante dans le paquet. On ne rejoue pas après. Attention, il vous faut annoncer votre intention de reculer avant de lancer le dé, sinon vous serez obligé d'avancer.
- Les cases "**Mimique**" : lorsque vous tombez sur l'une de ces cases en avançant, vos adversaires doivent choisir l'une des 32 mimiques proposées au dos de cette règle, que vous devez alors imiter le plus fidèlement possible (par ex. : C'est O-kay ! Dingue !). Les autres joueurs, en levant ou en baissant le pouce, indiquent la qualité de votre interprétation. S'il y a une majorité de pouces levés, vous rejouez. Dans le cas contraire, vous perdez la main. Soyez équitables.
- Les cases "**Surprise**" : lorsque vous tombez sur l'une de ces cases en avançant, vous tirez une carte "Surprise" située sur le plateau de jeu et suivez les instructions qui y sont portées. La carte utilisée est remise sous le paquet.
- Les cases "**Le Film**" : lorsque vous tombez sur l'une de ces cases en avançant, votre voisin de droite tire la carte placée sur le dessus du paquet "Le Film", et vous propose alors de répondre soit à la question facile "A", soit à la question difficile "B", soit à la question ardue "C". Pour une bonne réponse à la question "A", vous avancez de 2 cases, 3 cases pour la question "B" et 5 cases pour la question "C". En revanche vous reculez dans les mêmes proportions en cas de mauvaise réponse. La carte utilisée est remise sous le paquet.
- La case des "**Oeufs de Caille**" : lorsque vous tombez sur cette case, que vous y parveniez en avançant ou en reculant, vous faites un saut en arrière dans le temps et repartez du début du jeu, en posant votre jeton sur la case numéro 3. Vous conservez les cartes "Potion Magique" déjà en votre possession.
- Les cases "**La Sorcière**", "**Le Magicien**" : lorsque vous tombez sur une case "La Sorcière" en avançant, il vous faut revenir à votre position précédente et passer votre tour. Lorsque vous tombez sur une case "Le Magicien", en avançant, vous pouvez rejouer.
- Les cases "**Hostellerie**", "**Asile Psychiatrique**", "**Forêt de Malecombe**", "**Oubliettes**" : ce sont des cases piégées qui retardent votre progression dans le temps, en vous faisant passer deux tours, **que vous y parveniez en avançant ou en reculant.**

- Les cases des "**Couloirs du Temps**" : lorsque vous tombez sur l'une de ces cases en avançant, vous faites tourner la roue des "Couloirs du Temps" située au milieu du plateau. La flèche doit impérativement effectuer au moins un tour sur la roue. Selon la case où s'arrête la flèche, vous avancez ou vous reculez de 1, 2, 3, ou 4 cases dans le Temps.

Toutes les autres cases vous permettent de vous reposer en passant simplement la main.

- **ATTENTION** : 2 pions joueurs ne peuvent pas se trouver sur la même case. Si votre tirage de dé vous amène sur une case déjà occupée, vous renvoyez le pion de votre adversaire sur la case d'où vous venez.

FIN DE LA PARTIE

Il vous faut arriver juste sur la case 1123, muni des trois ingrédients de la Potion Magique. Si les points du dé vous obligent à dépasser cette case, vous rétrogradez du nombre de points en trop.

Le premier joueur à avoir traversé les "Couloirs du Temps", muni des trois ingrédients de la Potion Magique, et parvenant juste sur la case 1123, a l'honneur de lire à voix haute, la formule magique :

"PER HORUS, ET PER RĀ, ET PER SOLEM,
IN VICTUS, LUCERES".

Cette formule annonce son retour en 1123 et sa glorieuse victoire !

L E S R É P L I Q U E S

- "Monsieur Ouille pas avec votre poncho !" (Béa)
- "C'est Okay ! Dingue !" (Jacquouille)
- "T'es Hyper décevant Hub, je t'assure !" (Béa)
- "Ah ! Pouah ! Ça puir !" (Jacquouille)
- "Montjoie ! Saint Denis ! Que trépassé si je fayblis !" (Godefroy)
- "Il n'est point nobliau et n'a point de manière pour mangeailler !" (Godefroy)
- "Mais qu'est-ce que c'est que ce Bean's ?" (Jacquart/Jacquouille)
- "Tu es amichée comme une belle pomme la belle Ginette !" (Ginette)

- "Montre-moi tes chevilles... Je t'en conjure ma mie !" (Louis VI)
- "Quelle jouissance de se retrouver avec un corps de pucelle !" (Gueuse)
- "Si vous voulez, je peux vous dépanner de cinquante balles." (Béa)
- "Halô, l'aubergiste ! Que t'espanouille ? Tu frappes une femelle ?" (Godefroy)
- "Messire ! Messire ! Un sarrasin dans une chariotte du diable... C'est tout ferré, y'a point de bœufs pour tirer !" (Jacquouille)
- "Tchao'ao" (Béa)
- "C'est un félon ce Jacquart, son vrai nom, c'est Jacquouille !" (Godefroy)
- "Regardez-ça, elle est niquée. Elle est complètement niquée." (Jacquart)

- "Et on lui pèlera le jonc, comme au Bailli du Limousin, qu'on a fendu un beau matin, qu'on a pendu avec ses tripes !" (Godefroy & Jacquouille)
- "Lampe électrique... hyper pratique !" (Béa)
- "Quand à Monsieur, s'il n'est pas capable de comprendre qu'il vaut mieux s'appeler Jacquart que Jacquouille, mais qu'il prenne de la Juvamine !" (Jacquart)
- "J'ai un doute affreux, je me demande si, en fin de compte, ce romanichel ne fait pas partie de ma famille ?" (Béa)
- "Grâce vous soit rendue, gentils Bernay et Bernay !" (Godefroy)
- "Boursemolle ? Boursemolle ?" (Jacquouille)
- "Hé y'a gourance ! La sortie, c'est par là mon père !" (Ginette)
- "Je n'suis pas une mulle, mille quenouilles !" (Jacquouille)

- "Sire, je suis votre éternel abonné !" (Godefroy)
- "Oh la la ! C'est la langue des diablottes !" (Jacquouille)
- "Père, vous aviez juré pour mes espousailles de ne point rôter, au dîner !" (Frénégande)
- "Attention ! J'suis réfugié politique ! Enculé !" (Ginette)
- "Prosternez-vous devant le Comte de Montmirail, si vous voulez qu'il soit magnanime !" (Godefroy)
- "Vraiment là, l'odeur de Monsieur, c'est insoutenable !" (Jean-Pierre)
- "Qu'est-ce qui lui prend, à cette conne, de m'parler de papa ?" (Jacquart)
- "C'est deux gougnafiers, oui ! Ils pataugent dans la cuvette des chiottes !" (Jean-Pierre)

- "Mais maîtrise-toi ! Si t'es assez con pour imaginer des trucs dégueulasses !" (Béa)
- "Non mais Jacquart, là, vous pétez les plombs ! Vous devenez atrocement vulgaire !" (Béa)
- "Il est là Messire ! Il ronchit dans des habits de bouffon." (Anguérans)
- "Mais Jean-Pierre, tu deviens parano, personne te regarde !" (Béa)
- "On va tous y mourir ! On va tous y mourir !" (Jacquouille)
- "Ne buvez pas Messire... Ça va vous transformer en crapaud, en chauve-souris, en bout ou en cul de nonne !" (Jacquouille)
- "Silence manante ou tu vas prendre une claquade !" (Godefroy)
- "Jean-Pierre aussi est un gueux... ça l'empêche pas d'être un mari sympa !" (Béa)

- "Mais je rêve ! Mais pour qui il se prend le dentiste ?" (Jacquart)
- "Mes amis, sortez les atours de festoy pour qu'on fasse honneur à ma belle !" (Godefroy)
- "Je n'suis point malade ni foldingo ! Je viens simplement de très très loin !" (Godefroy)
- "Dites-moi Jacques-Henri, Jacquart c'est le nom de votre famille depuis longtemps ? Parce que vous êtes quand même assez proche de Monsieur Ja...acquouille physiquement..." (Béa)
- "Cousin Hubert n'est pas un voleur, et l'autre monsieur n'est pas une vieille sorcière qui pue." (Béa)
- "Je n'suis plus un cerf ! Je suis un homme libre ! Vive la Révolution !" (Jacquouille)
- "Obéis prestement, mon Jacquouille ! Putain ! Chiotte ! C'est dingue ! O-kay ?" (Godefroy)