

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



Comptez sur moi

Dans comptez sur moi, vous allez apprendre à vous connaître les uns les autres, à travers des combinaisons suprenantes de thèmes et de nombres. Pas de numérologie ici, c'est les plus astucieux et les plus inventifs qui tireront leur épingle du jeu !

Matériel : 100 cartes recto/verso

Mise en place : Prenez le paquet de cartes, mélangez-le, et placez-le au centre de la table, face "thèmes" visible (en cachant donc les numéros).

Déroulement d'une partie

La partie se déroule en une succession de manches, chaque personne étant joueur actif à tour de rôle.

1. Le joueur qui a ouvert la boîte commence. C'est le joueur actif. Il retourne la première carte du paquet et la place à côté de la pioche. Le nombre visible est celui en jeu pour la manche.

2. Le joueur actif choisi un des deux thèmes parmi ceux visibles sur la première carte de la pioche.

3. Tous les autres joueurs, à n'importe quel moment, peuvent proposer une idée au joueur actif. Cette idée doit :

a) être en rapport avec le thème tiré (exemple: vacances)

b) concerner le joueur actif

c) être quelque chose qui peut se compter (exemple: le nombre de fois où vous êtes avec porté un masque et un tuba)

4. Le joueur actif écoute et évalue les propositions de chaque autre joueur, et décide celle qui approche le plus de la vérité, selon lui ! Elle lui donne la carte numéro, qui compte comme un point. En cas d'ex-aequo, c'est la proposition la plus originale qui l'emporte. Le joueur actif est le seul arbitre de la validité des réponses !

La partie se termine quand tout le monde a été joueur actif deux fois. Le joueur avec le plus de points est celui sur qui on peut compter !

Exemple de manche :

Jeanne tire le nombre 42 et révèle les thèmes "faune" et "jeux vidéos". Elle choisit "faune"

Camille propose "le nombre de fois où tu as vu des rats dans ta vie"

Amir propose "le nombre de noms d'animaux que tu es capable d'énoncer en 2 minutes !"

Nobuko propose "le nombre de poils de chat qui sont attachés à toi actuellement"

Jeanne ne pense pas avoir de poil sur elle, elle s'est changée juste avant de sortir ! Elle estime être capable de dire bien plus de 42 animaux en 2 minutes... (mais ça peut toujours se vérifier !). Elle se dit qu'en allant en moyenne deux fois à Paris par an, 42 fois à voir des rats, ça doit être à peu près ça ! Bravo Camille !