

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



RÈGLE DU JEU



Mise en place

Mélanger les cartes puis les placer en pile pour former la pioche. Ouvrir le plateau et le positionner dans la boîte de jeu ouverte. Placer le jeton en bois à côté.

Remarque : pour augmenter la difficulté, vous pouvez aussi mettre le plateau au centre de la table, sans le mettre dans la boîte de jeu, ou augmenter la distance de lancement (voir au verso).

Déroulement

1 Le plus jeune joueur commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu. Ce sera ensuite au joueur situé à sa gauche d'être meneur et ainsi de suite. Il pioche une carte et regarde la face cachée, sans la montrer aux autres joueurs. Il annonce le thème de la carte, indiqué en haut de la carte (par exemple : Phénomènes naturels).

2 Il énonce le premier indice. Tous les autres joueurs ont le droit de répondre en même temps et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé la réponse, il lit le second indice. Et ainsi de suite.

3 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse...

→ S'il s'agit d'une carte verte :

le joueur qui a trouvé la réponse gagne la carte. Un nouveau tour de jeu commence.

→ S'il s'agit d'une carte bleue :

le joueur tente de viser une des zones du plateau avec le jeton en bois. Il applique l'effet de la zone atteinte par le jeton (Cf. Les zones du plateau).

Puis, un nouveau tour de jeu commence.

A NOTER

- Si le joueur manque le plateau, il ne gagne pas de cartes.
- Si le jeton est à cheval sur 2 zones, on regarde si le jeton est plus sur une case que sur l'autre. S'il est exactement au milieu, le joueur relance le jeton.
- Si personne n'a trouvé la réponse, le meneur énonce la réponse. Et on commence un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant collecté **6 cartes** remporte la partie.

LES ZONES DU PLATEAU

Lettre à lettre



Le joueur épèle le mot qu'il vient de trouver. S'il épèle correctement, il remporte la carte. Sinon, il ne gagne rien.

Challenge



Le joueur a 10 secondes pour citer un site, un élément de géographie ou un phénomène naturel commençant par la même lettre que le mot trouvé. S'il y parvient, il remporte la carte. Sinon, il ne gagne rien.

Perdu



Dommage ! Le joueur ne gagne rien. La carte est gagnée par le joueur qui a lu l'énigme (le meneur).

Bingo



Le joueur gagne 2 cartes : la carte en jeu et une carte du joueur de son choix. Si personne n'a encore de cartes, il ne gagne que la carte en jeu.

Merci



Le joueur gagne la carte en jeu. Il choisit également un autre joueur : ce dernier gagne 1 carte, à prendre sur le tas de cartes.

EN VOYAGE

Déroulement

1 Le plus jeune joueur tire une carte et annonce le thème de la carte. Il énonce le premier indice. Tous les autres joueurs ont le droit de répondre et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé la réponse, il lit le second indice. Et ainsi de suite.

2 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il remporte la carte. Un nouveau joueur devient meneur.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant collecté **4 cartes** remporte la partie.

Découvrez la gamme Énigmes



A PARTIR DE 3 ANS

- Animaux
- Objets



A PARTIR DE 7 ANS

- Fruits et Légumes
- Monde animal
- Corps humain
- Notre Terre
- Métiers



A PARTIR DE 9 ANS

- Mystères de la science
- Environnement
- Nouvelles technologies
- Villes et pays
- Chevaliers et châteaux forts

www.bioviva.com