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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

INFO ou INTOX

à vous de le dire !

De 3 à 8 joueurs – à partir de 10 ans

Contenu : 250 cartes-questions, 64 cartes **«Heure de vérité»**, 16 cartes-réponse, 1 sablier, 200 jetons, 1 notice.

But du jeu :

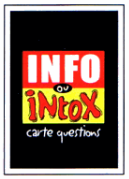
La réalité est souvent plus étrange que la fiction. Dans ce jeu d'ambiance bourré d'anecdotes, votre objectif est d'éblouir vos adversaires avec vos connaissances du monde dans lequel nous vivons. À propos de notre vie quotidienne ou de choses plus insolites, vous devrez répondre à la seule question qui compte : est-ce une **«INFO»** ou une **«INTOX»** ?

Préparation :

- Chaque joueur reçoit une **carte-réponse «INFO»**, une **carte-réponse «INTOX»** et **huit jetons**.
- Mélangez les **cartes-questions** avec les **cartes «Heure de vérité»**.
- Placez le paquet de cartes mélangées faces cachées, le sablier et le reste des **jetons** au milieu des joueurs.

Déroulement du jeu :

- Le plus jeune joueur commence. Il pioche une **carte-questions** et lit la première question.
- Tous les autres joueurs doivent deviner le plus vite possible si la question est une « INFO » ou une « INTOX ». Pour cela, chaque joueur indique sa réponse en plaçant face cachée sur la table sa **carte-réponse «INFO»** ou sa **carte-réponse «INTOX»**.
- Celui qui a lu la question détermine le joueur qui a été le plus rapide à poser sa **carte-réponse**.



Carte-questions

Carte «Heure de vérité»

Carte-réponse

INFO

INTOX

© 2008 MEGABLEU France - © 2008 IMAGINATION ENTERTAINMENT Limited - Tous droits réservés.

- Le joueur le plus rapide retourne sa **carte-réponse**. Si sa réponse est correcte, il prend **deux jetons** dans la pile du milieu.
Si sa réponse est fausse, il perd **deux jetons** qu'il met dans la pile. Ensuite, tous les autres joueurs retournent leur **carte-réponse**. Ceux qui ont donné la bonne réponse reçoivent **un jeton**, et ceux qui ont donné une mauvaise réponse doivent mettre **un jeton** dans la pile au milieu.
- Le tour du joueur qui a tiré la carte-questions est terminé lorsque les 3 questions de la carte ont été lues. La **carte-questions** est alors placée face cachée au-dessous de la pile de cartes.
- Puis le tour passe au joueur qui est à gauche en suivant le sens des aiguilles d'une montre pour les tours suivants.
- Le joueur qui pioche une **carte «Heure de vérité»** choisit un joueur pour répondre aux questions. Dès que le joueur a été choisi, le **sablier** est retourné et le lecteur commence à lire les questions.
L'objectif est d'avoir le temps de lire les cinq questions et de donner une à une les réponses, avant que le sablier ne se soit écoulé, pour que le lecteur et le joueur puissent gagner un maximum de **jetons** supplémentaires durant cette phase de jeu.
Remarque : si au cours du jeu, un joueur perd tous ses **jetons**, il est éliminé de la partie.

Score de la carte « HEURE DE VÉRITÉ » :

Les jetons sont gagnés au fur et à mesure des questions.
Dès la première question, le joueur choisi doit répondre «INFO» ou «INTOX» :
- si sa réponse est correcte, il gagne **un jeton** de la pile du milieu.
- si sa réponse est fausse, c'est le lecteur qui gagne **un jeton** de la pile.

Puis, le lecteur pose la question suivante et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les questions aient été posées, ou que le temps du **sablier** se soit écoulé !
Si le temps est écoulé avant que l'une des questions n'ait été lue en totalité ou avant que le joueur ait répondu, aucun des deux joueurs ne gagne de **jeton** pour cette question.

Le gagnant :

Il y a deux manières de gagner la partie :

1. Le gagnant est le joueur qui a le plus de **jetons** lorsqu'il n'y a plus un seul **jeton** disponible au milieu des joueurs.

2. Le gagnant est le joueur qui reste seul quand tous les autres joueurs ont été éliminés après avoir perdu leurs **jetons**.