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

10 + ans | 2 - 6 joueurs | 30 + minutes

F

Ne pas mélanger des piles alkalines, standards (carbon / zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium). Nes pas mélanger d'anciennes piles avec de nouvelles. L'aide d'un adulte est nécessaire pour l'installation des piles. Respecter la polarité en installant les piles. Enlever les piles usagées du jouet. Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'une pile. Ne jamais recharger de piles non rechargeables.

Mon Détecteur de Secrets

TACTIC®

Contenu du jeu :

1 détecteur de secrets (Le détecteur fonctionne avec 2 piles LR6 non incluses), 1 plateau de jeu, 40 cartes " Mon détecteur de secrets ", 10 cartes d'invitation, 6 pions de jeu, 1 règle de jeu

But du jeu :

Être la première à atteindre la case : "La plus sincère de toutes" Ou être la seule dont le pion n'est pas tombé sur la case "La pire des menteuses".

Préparation du jeu :

Toutes les joueuses prennent un pion et le placent sur la case "START" au centre du plateau. Mélanger les cartes "Mon détecteur de secrets" et les poser, face cachée, sur la table à côté du plateau de jeu. Placer les piles dans le détecteur de secrets.

Note : Il est préférable d'enlever les piles après chaque fin de partie, de façon qu'elles durent plus longtemps.

Déroulement du jeu :

La plus jeune joueuse (joueuse A. Admettons que ce soit toi !) commence à être questionnée, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La joueuse située à la gauche de A (joueuse B) tire une carte "Mon détecteur de secrets" et lit à haute voix à A l'une des trois questions.
(Sur certaines cartes, il possible de poser une question de son choix.)

A doit répondre à la question par oui ou non.

Les autres joueuses décident si elles te croient ou non :
- si elles pensent que tu dis la vérité : tu déplaces ton pion d'une case vers la partie verte du plateau.
- si l'une ou plusieurs d'entre elles ne te croient pas, c'est à ce moment que le détecteur de secrets entre en jeu.

Une seule joueuse (joueuse C) peut choisir de l'utiliser contre toi. Toutefois si plusieurs d'entre elles veulent jouer contre toi, tu devras choisir ton adversaire.

C va donc utiliser le détecteur de secrets qui lui permettra de découvrir si ce que tu dis est bien.... la vérité ! C prend donc le détecteur, pose et appuie son doigt sur le bouton jaune.

Tu dois à ton tour poser ton doigt sur le bouton vert du détecteur.

Attention ! N'appuie pas encore sur le bouton !

C te repose la même question que précédemment (voir "Déroulement du jeu"), et tu donnes toi aussi la même réponse que précédemment tout en appuyant sur le bouton vert.

C peut alors retirer son doigt du bouton jaune, le détecteur se met en marche et analyse ta réponse.Les lumières jaunes, vertes et rouges clignotent à tour de rôle, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une couleur qui clignote indiquant l'avis de la machine :

* Les défis :

Tu peux choisir de jouer avec cette nouvelle version du jeu. C'est-à-dire qu'à chaque fois que la lumière rouge du détecteur clignote, tu dois normalement reculer de deux cases sur le plateau de jeu. Mais si tu acceptes de relever le défi que les autres joueuses te demandent, et que tu le réussis, tu ne reculeras que d'une seule case.

La joueuse située à ta gauche choisit sur la carte un des deux défis que tu devras réaliser.

Cependant, si tu ne souhaites vraiment pas réaliser de défis tu devras accepter de reculer de deux cases.

Alors les filles êtes-vous capables de...

Les lumière rouges clignotent :

Oh la menteuse ! Tu recules ton pion de 2 cases en direction des cases les plus rouges du plateau et C avance de 2 cases.
* Voir les défis.

START

Note ! La case " START " compte pour une case.

Les lumières vertes clignotent :

Ah, tu dis vrai ! Tu avances de 2 cases en direction des cases vertes et C recule de 2 cases.

Les lumières jaunes clignotent :

Hmm...! La machine n'est pas sûre de ta réponse. Tu avances d'1 case et C reste à sa place.

La gagnante :

La gagnante de ce jeu excitant est la joueuse qui la première réussit à atteindre la case "La plus sincère de toutes" ou bien la seule dont le pion n'est pas tombé sur la case "La pire des menteuses".

Bonne chance !