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

CONTENU

- 500 cartes MindTrap
- 1 crayon
- 1 carnet de score
- 1 dé

BUT DU JEU

Le gagnant est la première personne ou la première équipe à atteindre la fin de son parcours, en trouvant les réponses correctes aux problèmes de logique posés.

DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque équipe choisit un des 2 losanges situés au centre du parcours (A ou B). Cela détermine le parcours, clair ou foncé, sur lequel il conviendra de se déplacer. Un joueur par équipe est désigné pour inscrire la progression de son équipe à l'aide d'un crayon.
Appelons les 2 équipes: A et B.

Pour commencer, une personne de l'équipe A tire une carte, lit la question à haute voix pour l'ensemble des joueurs et prend discrètement connaissance de la réponse située au dos de la carte. Lorsqu'il a bien,"assimilé"cette réponse, il relit à nouveau la question à haute voix, et l'équipe B peut proposer sa réponse. Elle peut également demander à avoir une nouvelle lecture de l'énoncé de la question. Une seule réponse est acceptée.
- Si la réponse proposée par l'équipe B est exacte, un de ses membres lance le dé (numéroté de 0 à 3) et coche autant de cases sur son parcours que de points obtenus par le dé.
- Si la réponse proposée est incorrecte, tout le monde prend connaissance de la bonne réponse, et il ne se passe rien.

Dans tous les cas, la carte est alors remise dans la boîte, et la main passe à l'équipe A qui sera interrogée à son tour par l'équipe B.

NB : Dans chaque équipe, les joueurs tiendront tour à tour le rôle du "lecteur".

CARTES A INDICES

Sur certaines cartes, un petit losange noir précède la question , ces cartes sont appelées "Cartes à Indices". Elles donnent la possibilité à l'équipe interrogée d'obtenir un indice pour l'aider à trouver la solution, en posant une question au "lecteur" qui ne pourra répondre que par "oui" - "non" ou "aucun rapport". Veillez donc à formuler vos questions de sorte qu'on puisse y répondre par "oui" - "non" ou "aucun rapport". Par exemple, vous ne pourrez pas demander "quelle est la personne dont le sang a taché le plancher ?" car le "lecteur" ne saurait alors vous répondre.

PRÉCISIONS

- Dans tous les cas, il n'y a pas de limite au temps de réflexion. Cependant, vous pouvez vous en fixer vous-mêmes en début de partie. - A certaines questions, il y a vraisemblablement plusieurs réponses possibles ; cependant, seule la réponse figurant au dos de la carte MindTrap sera considérée comme valable.
- Certaines questions nécessitent plus qu'une simple réponse : une justification est demandée et vous devrez la donner pour pouvoir lancer le dé.

ÉVOLUTION DES SCORES

Chaque équipe débutera au centre du plateau, en partant de la case en forme de losange (A ou B). L'équipe A évoluera sur le tracé foncé, tandis que l'équipe B évoluera sur le tracé clair. L'arrivée se situe sur le losange opposé de ce parcours, selon que vous ayez décidé en début de partie de jouer une version courte (voir schéma "Version courte") ou une version longue (voir schéma "Version longue").

Rappel : après avoir donné la bonne réponse, l'équipe interrogée lancera le dé et progressera sur son parcours, en cochant autant de cases que de points obtenus par le dé.

L'ÉQUIPE GAGNANTE

C'est la première équipe à avoir coché toutes les cases de son parcours.

Si vous connaissez ou si vous inventez vous-même d'autres problèmes de logique de ce type, vous pouvez nous les envoyer. Peut-être seront-ils sélectionnés pour de futures éditions complémentaires de MindTrap...

MENTIONS LÉGALES

© MindTrap Games Inc. 1993 - sous licence de Wind Chimes Ltd. Adaptation et distribution exclusive en version francophone : Mattel France S.A.