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

Quelqu'un ou quelque chose a senti l'odeur…

A vous de décider……

Pour finir le jeu

Avec un gagnant
Quand un jouer arrive a sa dernière carte, il lance la roulette et suit les instructions comme d'habitude. Si le joueur a la possibilité de placer sa dernière carte, il doit tout d'abord raconter l'histoire depuis le début. S'il réussit il peut terminer l'histoire et gagne le jeu. S'il se trompe, il ne joue pas la carte et doit attendre le tour suivant pour re-essayer.
Sans gagnant
Les joueurs peuvent choisir de s'amuser en racontant l'histoire tant qu'il a des cartes en jeu.

TaleSpin

Contenu

Plateau de jeu avec roulette – 48 cartes Histoire »
- 10 cartes « Evénement »

Introduction

TALESPIN est un jeu créatif où tous les joueurs doivent collaborer pour inventer une histoire originale.
Il y a trois sortes de cartes « Histoire »

Magie et Mystère

Action et Aventure

Humour et Fantaisie

Au début du jeu les joueurs prennent des cartes au hasard parmi les trois catégories mais au cours du jeu ils ramassent des cartes supplémentaires et ont la possibilité de choisir la catégorie.
Les joueurs peuvent décider s'il y aura un gagnant à la fin du jeu ou s'ils continuent à inventer une histoire tant qu'il y a des cartes.

Préparation du jeu

Avant de commencer mettez toutes les cartes « Histoire » en vrac dans la boîte avec l'image face vers le bas.

Battez toutes les cartes « Evénement » et mettez-les en pile sur le plateau de jeu face vers le bas

Sans regarder chaque joueur retire de la boîte un nombre de cartes déterminé par le nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes
2	7
3	6
4	5
5	4
6	4

Chaque joueur étale ses cartes devant lui avec la face visible.

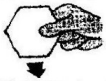
Pour commencer le jeu

Les joueurs doivent décider qui commence. Cela peut être le plus jeune, ou le plus âgé, ou le premier joueur qui a une bonne idée pour démarrer l'histoire. Le joueur qui commence choisit une de ses cartes, la place au milieu du plateau de jeu et s'inspire de la carte pour démarrer l'histoire

Pour jouer

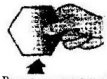
Une fois que le premier joueur a placé sa carte et démarré l'histoire, chaque joueur à tour de rôle lance la roulette et joue en fonction du symbole sur lequel l'aiguille s'arrête :

Jouer une carte



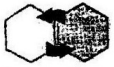
Choisissez n'importe laquelle Mettez-la sur le plateau sur la première case libre de la spirale et continuez l'histoire en reprenant à partir du point où le joueur précédent s'est arrêté. Vous devez vous inspirez de l'image sur la carte mais vous pouvez être aussi imaginatif que vous voulez !

Prenez une carte



Prenez une nouvelle carte dans la boîte. Vous pouvez choisir la catégorie. Vous ne placez pas de carte ce tour.

Echangez une carte



Remettez n'importe laquelle de vos cartes dans la boîte et reprenez une autre. Vous pouvez choisir une carte de la catégorie que vous voulez. Ensuite vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

Racontez l'histoire

Racontez l'histoire depuis le début en vous servant de la séquence des cartes comme aide-mémoire. Si vous racontez l'histoire correctement, vous pouvez jouer une carte et continuer l'histoire. Si vous vous trompez ou avez un trou de mémoire, vous ne jouez pas de carte.

Evénement

Prenez une carte « Evénement » sur le tas et placez-la en disant « Et soudain » et en continuant l'histoire comme indiqué sur la carte.

Et soudain

Quelqu'un ou quelque chose a dit .....

Quelqu'un ou quelque chose a pensé.....

Quelqu'un ou quelque chose a vu .....

Quelqu'un ou quelque chose a entendu ....

Quelqu'un ou quelque chose a senti/touché...