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

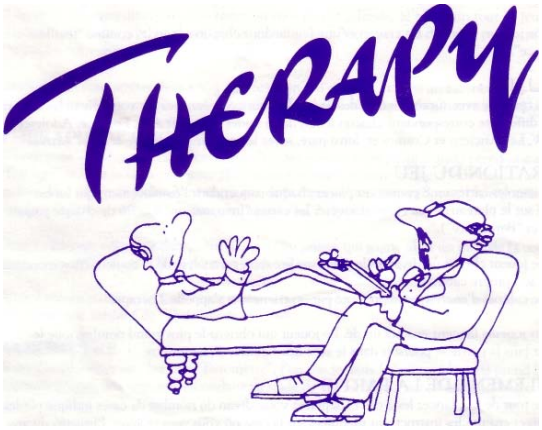
ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

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



REGLE DU JEU

3 à 6 joueurs
Âge : à partir de 15 ans

MATÉRIEL :

1 plateau de jeu
360 cartes "Baromètre" (60 cartes par stade de vie)
132 cartes "Therapy"
36 cartes "Imagination"
1 fascicule de 36 "taches"
6 divans en plastique (de couleur différente)
36 pions en plastique (6 de chaque couleur)
2 dés

Pour chaque joueur, prévoyez un crayon et une feuille dont chacun se servira comme "feuille d'ordonnance".

BUT DU JEU:

Vous devez franchir avec succès les 6 stades de la vie. Pour cela réunissez sur votre divan les 6 pions de couleur différente correspondant chacun à l'un des 6 stades : Premier Âge, Enfance, Adolescence, Âge Adulte, Les Anciens et Cosmos et, ainsi paré, soyez le premier à atteindre la case "Arrivée".

PRÉPARATION DU JEU

1. Répartissez les cartes en 8 paquets et placez chaque paquet dans l'emplacement qui lui est réservé sur le plateau de jeu (vous trouverez les cartes "Imagination" à la fin de chaque paquet de cartes "Baromètre").
2. Chaque joueur choisit un divan et le place sur le cabinet d'analyse de la couleur correspondante; ce sera son propre cabinet. Chaque cabinet d'analyse est représenté par un triangle et s'appelle Therapy.
3. Tous les joueurs lancent ensuite un dé. Le joueur qui obtient le plus grand nombre joue le premier puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. A votre tour de jeu, lancez les 2 dés et déplacez votre divan du nombre de cases indiqué par les dés. Suivez ensuite les instructions marquées sur la case où vous vous trouvez. Plusieurs divans sont autorisés à occuper une même case en même temps.
2. Pour gagner des pions
   Vous pouvez gagner des pions de deux façons différentes :
   - soit en "psychanalysant" avec succès un joueur qui s'est présenté dans votre cabinet.
   - soit en répondant correctement à une question "Baromètre" ou "Imagination".

LES CASES DU PLATEAU DE JEU

LES CABINETS D'ANALYSE: THERAPY

Si vous vous arrêtez sur une case Therapy, c'est-à-dire sur le cabinet d'analyse de l'un de vos adversaires, vous allez être "psychanalysé" par votre adversaire qui tiendra le rôle du "psychanalyste". Ce dernier prend une carte "Therapy" et vous lit la question. Pendant que votre "psychanalyste" marque sur sa feuille d'ordonnance ce qu'il pense que vous allez répondre, vous écrivez votre réponse sur votre propre feuille. Lorsque la question commence par "Sur une échelle de 1 à 10...", 1 correspond à la note la plus faible et 10 à la note la plus forte. Une marge d'erreur de 1 est alors autorisée dans un sens ou dans l'autre. Pour les questions commençant par "Quel joueur...", le "malade" et son "psychanalyste" peuvent être inclus dans les réponses.

Si les 2 réponses correspondent, cela signifie que le "psychanalyste" vous a soigné avec succès; il gagne alors un pion de la couleur de son choix. En ce qui vous concerne, vous relancez aussitôt le dé pour un nouveau tour de jeu.

Si les deux réponses diffèrent, vous restez où vous êtes et attendez le prochain tour de jeu pour à nouveau vous faire "psychanalyser" par le même joueur. Vous ne vous déplacez pas jusqu'à ce que les 2 réponses correspondent.

Lorsque vous vous arrêtez dans votre propre cabinet d'analyse ou dans un cabinet d'analyse qui n'est attribué à aucun joueur, vous suivez alors une Thérapie de Groupe (voir instructions ci-dessous).

THÉRAPIE DE GROUPE

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, l'un des joueurs (n'importe lequel) prend une carte "Therapy" et vous la lit. Vous notez alors votre réponse sur votre feuille d'ordonnance que vous tenez cachée. Vos adversaires discutent entre eux de la réponse puis vous proposent la réponse qui d'après eux devrait être la vôtre. Vous comparez ensuite les 2 réponses.

Si les 2 réponses correspondent, vous désignez un joueur qui gagne alors un pion de la couleur de son choix. Puis, vous relancez le dé pour un nouveau tour de jeu.

Si les 2 réponses diffèrent, vous restez où vous êtes et attendez votre prochain tour de jeu pour tenter à nouveau une séance de "Thérapie de groupe".

BAROMÈTRE

Si vous vous arrêtez sur une case "Baromètre", l'un des joueurs (n'importe lequel) prend la carte du dessus du paquet de cartes correspondant au stade de vie sur lequel vous vous trouvez puis vous lit la question.

Si vous répondez correctement, vous gagnez un pion de la couleur correspondant à ce stade de vie que vous placez sur votre divan et votre tour se termine là. Si vous avez déjà un pion de la couleur, lancez à nouveau le dé pour un autre tour de jeu.

Si vous ne répondez pas correctement, attendez votre prochain tour pour lancer à nouveau le dé et vous déplacer sur le plateau de jeu.

BAROMÈTRE / CHANCE

Lorsque vous vous arrêtez sur ces cases, vous aurez le choix entre répondre à une question de Baromètre sur le stade de vie correspondant ou passer un tour et attendre votre prochain tour de jeu pour lancer à nouveau le dé.

Si vous choisissez de répondre à la question et que :

- vous répondez correctement, vous gagnez un pion comme d'habitude.
- vous donnez une mauvaise réponse, vous allez directement sur la case "Psychose" au centre du plateau de jeu.

TRAUMATISME DE LA NAISSANCE, CAUCHEMAR, FOLIE, PARANOÏA, RETOUR EN ENFANCE, HALLUCINATION.

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous passez directement dans le cabinet d'analyse (appelé Therapy) le plus proche (indiqué par les flèches) et suivez alors une séance de psychanalyse comme indiqué précédemment.

PSYCHOSE

Si vous êtes envoyé sur cette case, au centre du plateau, vous perdez aussitôt l'un de vos pions (n'importe lequel) que vous ôtez de votre divan. Si vous n'avez aucun pion, ceci ne s'applique pas à vous. Lors du tour de jeu suivant, vous ne lancez qu'un seul dé et suivez la flèche correspondant au chiffre indiqué par le dé qui vous envoie dans l'un des cabinets d'analyse. Vous vous faites alors immédiatement "psychanalyser".

IMAGINATION

Si vous vous arrêtez sur une case "Imagination", l'un des joueurs (n'importe lequel) prend une carte "Imagination" et vous montre la tache correspondante sur le petit fascicule. Il lit ensuite la question avec ses 3 réponses possibles et vous devez choisir celle qui correspond le mieux à la tache d'encre proposée (la réponse "correcte" est en fait la proposition la plus souvent donnée par la plupart des personnes interrogées).

Si votre réponse correspond, choisissez un pion d'une couleur que vous n'avez pas. Votre tour de jeu s'arrête alors à ce moment là.

Si votre réponse ne correspond pas, rendez vous sur la case "Psychose" et ôtez un pion (n'importe lequel) de votre divan.

LE GAGNANT

Dès que vous avez réuni les 6 pions de couleur différente, vous devez atteindre ou dépasser la case "Arrivée". La partie est alors plus facile, puisqu'une fois que vous avez les 6 pions, vous ne vous faites plus "psychanalyser". Ainsi, si vous atterrissez dans un cabinet d'analyse ou sur une case "Thérapie de groupe", contentez-vous de relancer le dé aussitôt et déplacez-vous à nouveau. Vous continuez cependant à suivre les instructions des autres cases. Si vous êtes le premier à atteindre la case "Arrivée", vous gagnez la partie.

Lorsque vous êtes envoyé en Psychose, le tour suivant vous relancez 1 dé pour parvenir jusqu'à une case Therapy, puis relancez les 2 dés aussitôt sans vous faire psychanalyser.

Note :

Les inventeurs de THERAPY ne doivent en aucun cas être tenus pour responsables des troubles psychologiques qui pourraient advenir aux joueurs. Le seul conseil que nous pouvons vous donner est de jouer encore plus souvent à THERAPY !!!

Service Consommateurs:

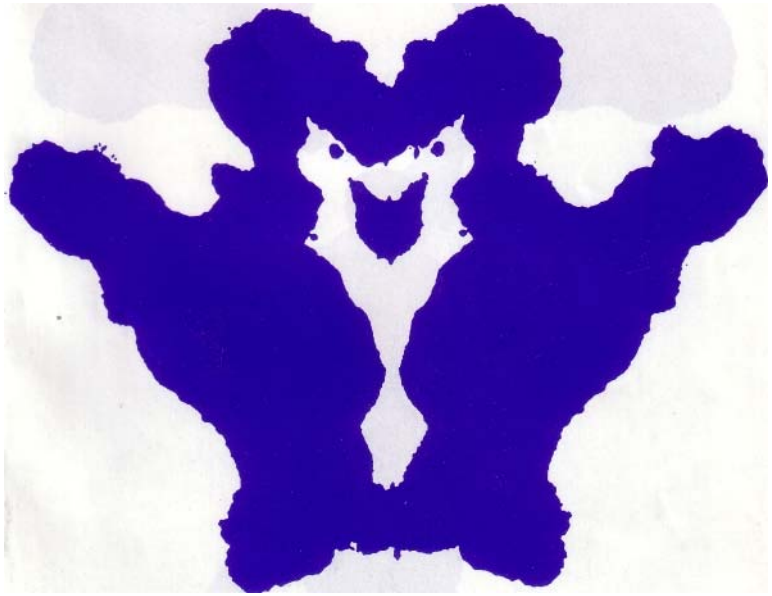
Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:
Kenner Parker France S.A.,
14 rue Scandicci,
93500 Pantin.

Pour la Belgique:
S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:
MB (Switzerland) AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8968 Mutschellen.

TACHE N° 1



TACHE N° 2

TACHE N° 3

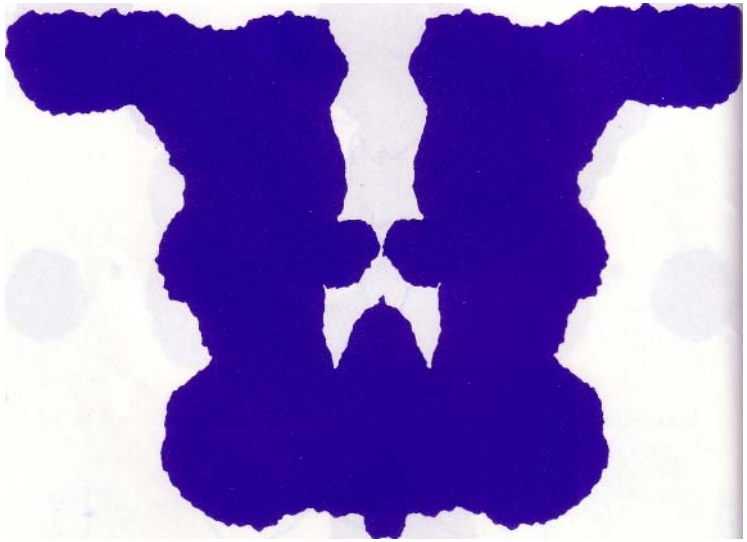
TACHE N° 4

TACHE N° 5

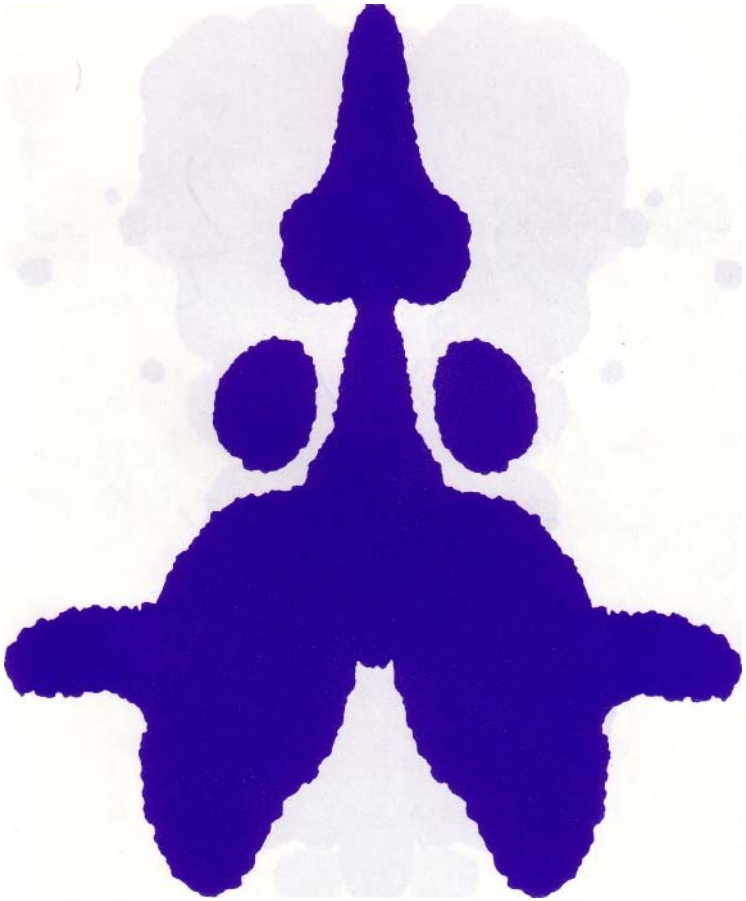
TACHE N° 6

TACHE N° 7

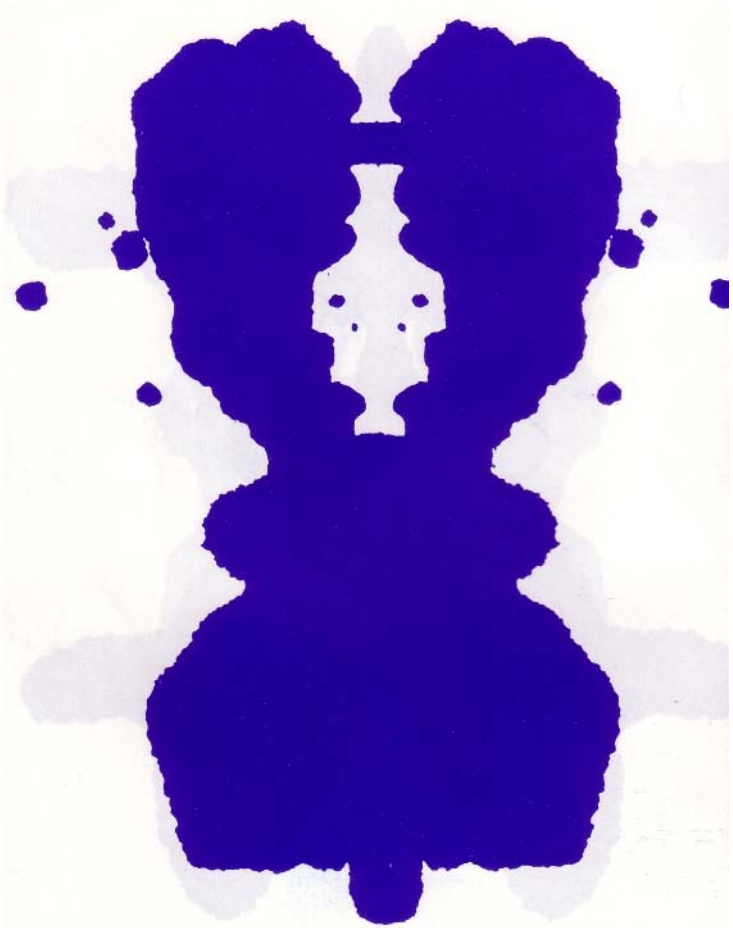
TACHE N° 8



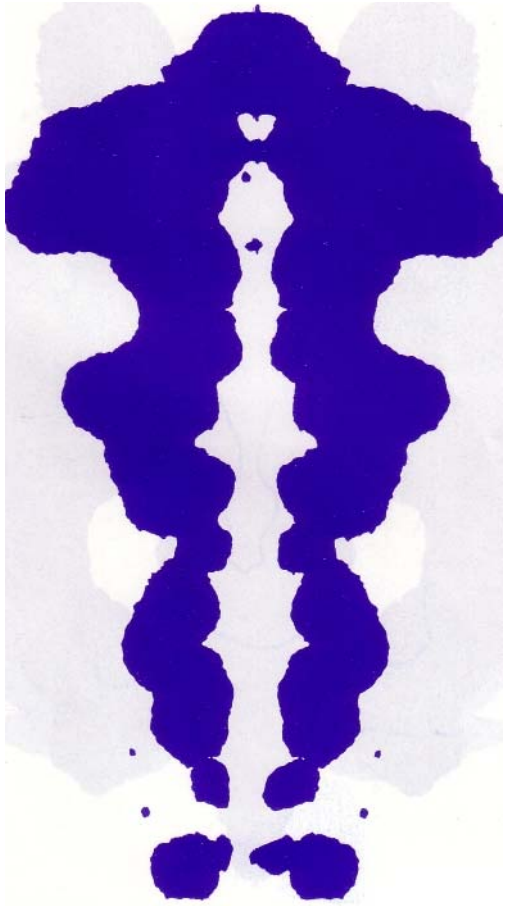
TACHE N° 9



TACHE N° 10



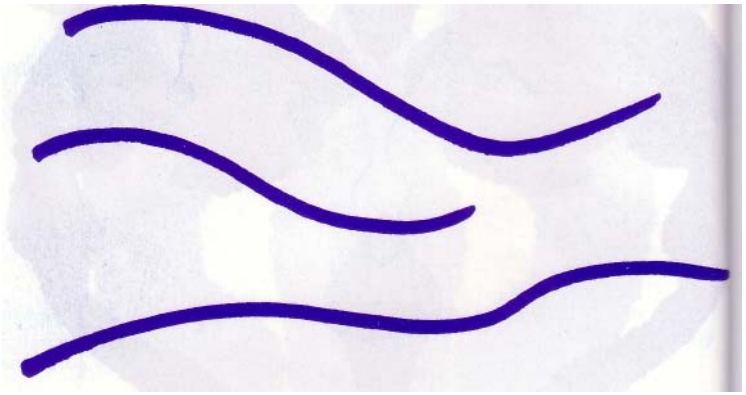
TACHE N° 11



TACHE N° 12

TACHE N° 13

TACHE N° 14



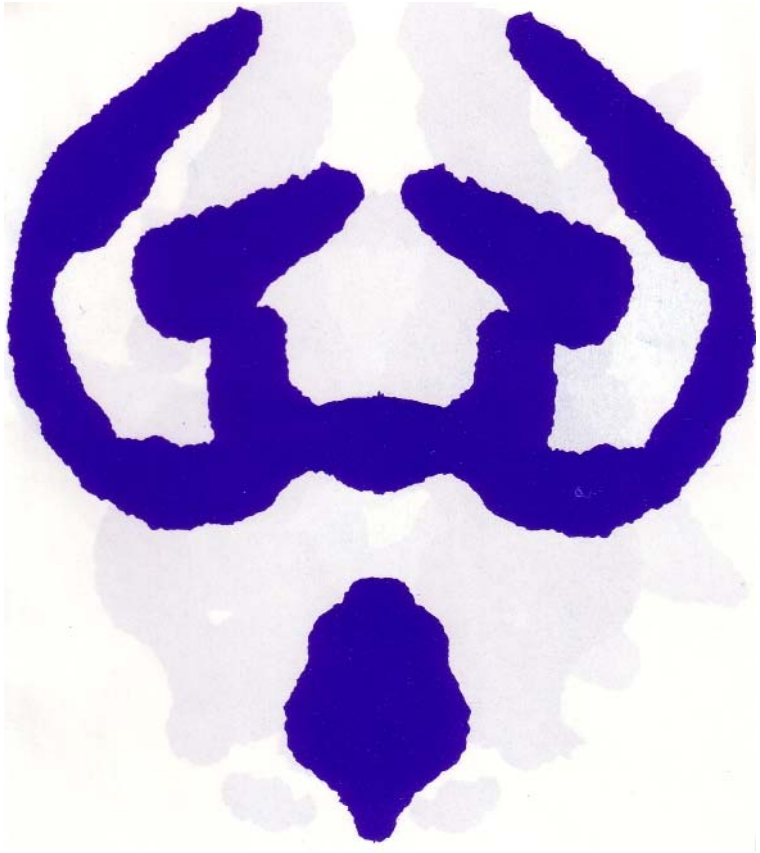
TACHE N° 15

TACHE N° 16

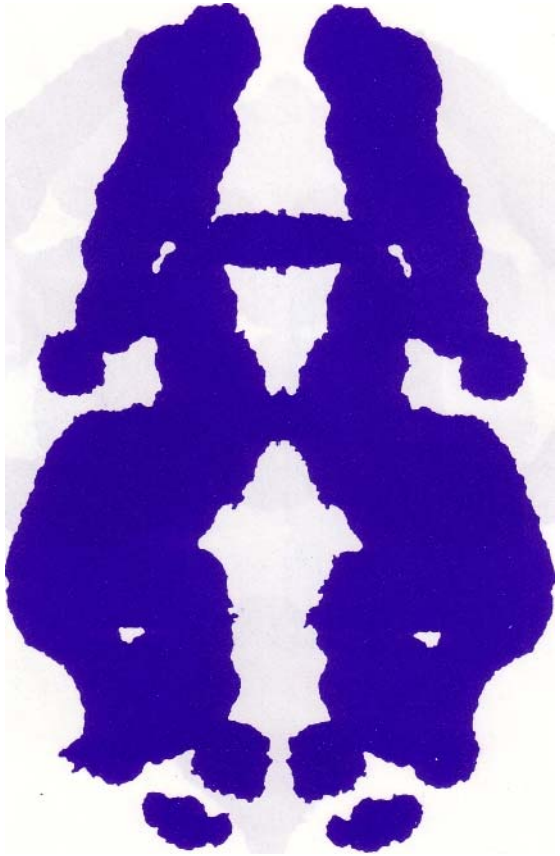
TACHE N° 17

TACHE N° 18

TACHE N° 19



TACHE N° 20



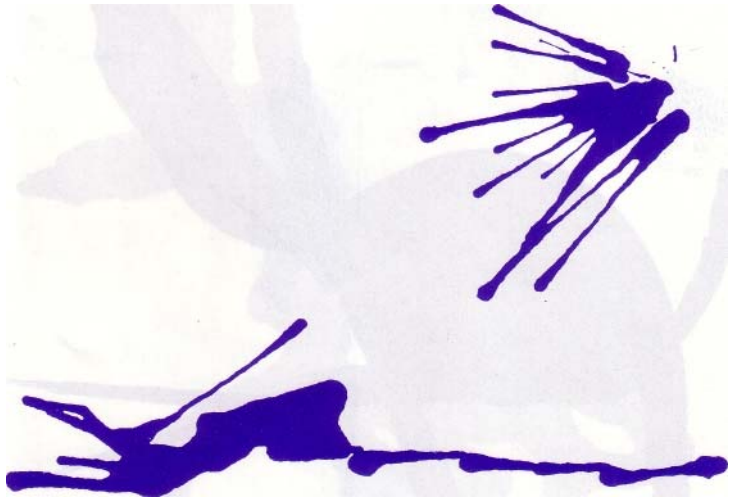
TACHE N° 21

TACHE N° 22

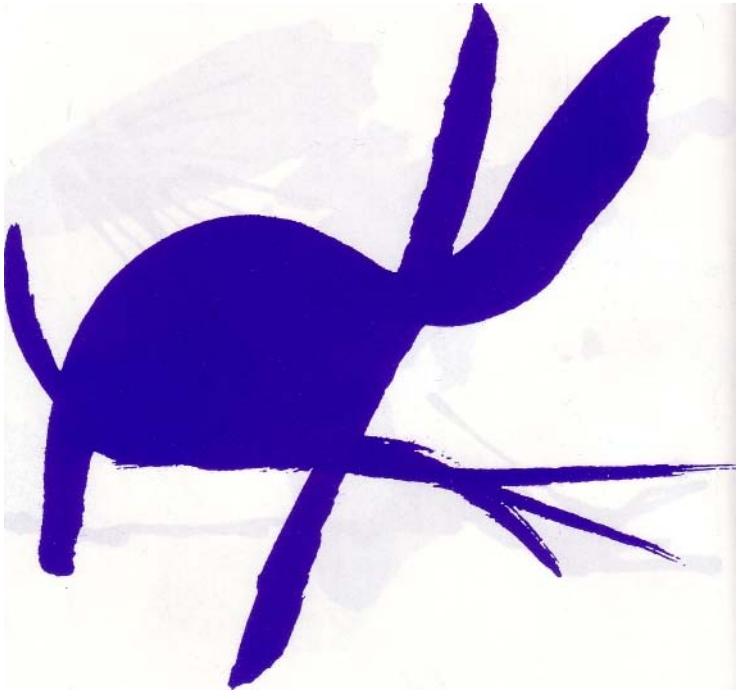
TACHE N° 23

TACHE N° 24

TACHE N° 25



TACHE N° 26

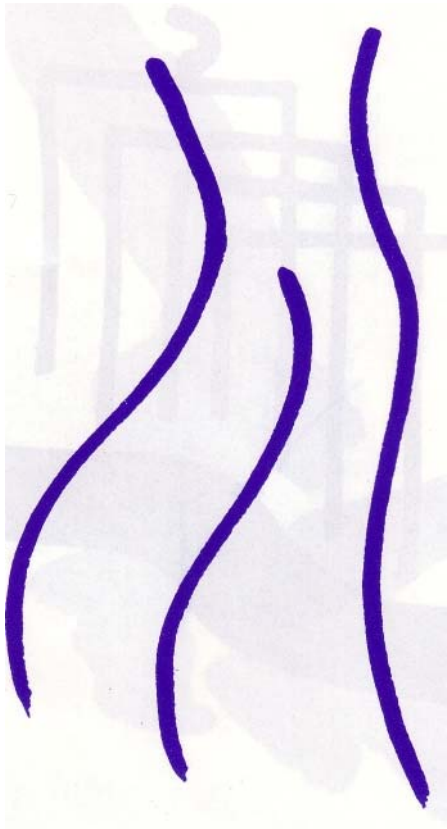


TACHE N° 27

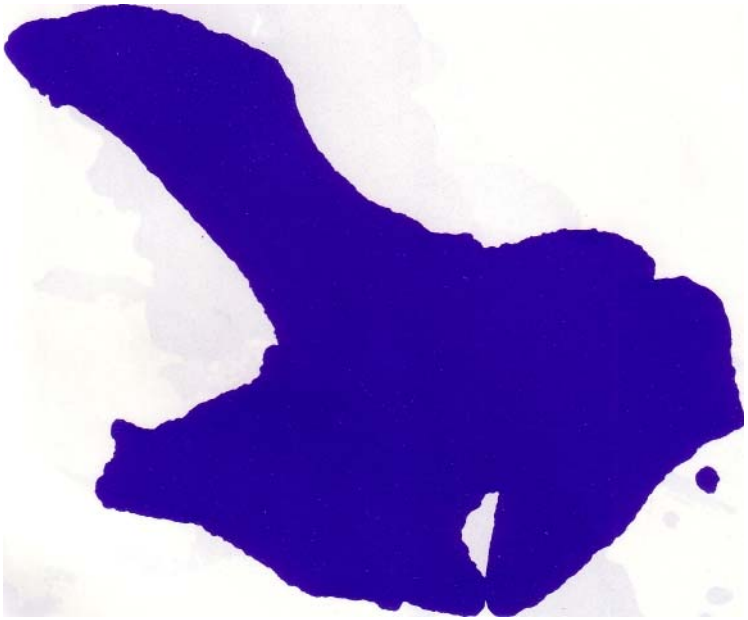
TACHE N° 28

TACHE N° 29

TACHE N° 30



TACHE N° 31

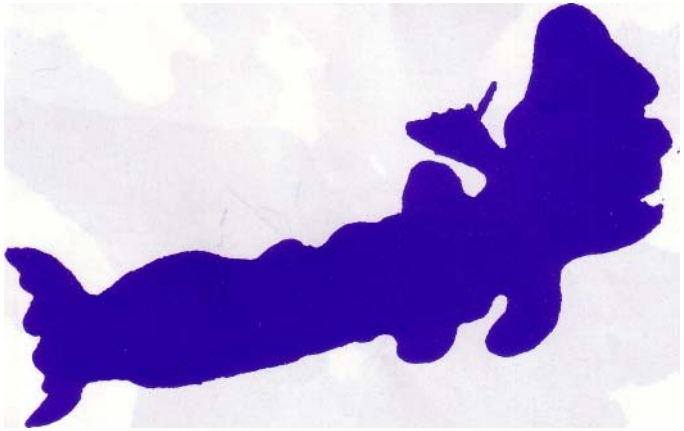


TACHE N° 32

TACHE N° 33

TACHE N° 34

TACHE N° 35



TACHE N° 36