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

Si des **adultes jouent avec des enfants**, il est possible de convenir qu'un enfant ait le droit de relancer le dé pour qu'une autre question lui soit posée au cas où il ne connaît pas la réponse de la question qui lui a été posée. Ceci ne vaut pas pour les adultes !

Bonne ou mauvaise réponse
Si un joueur se décide pour la bonne réponse proposée, il a le droit de relancer le dé, de déplacer son pion et de répondre à une nouvelle question etc. (Il est ici possible de convenir - au cas où les joueurs sont vraiment bons - que ce soit au tour du joueur suivant au plus tard après trois bonnes réponses.)
Si le joueur se décide pour une mauvaise réponse, c'est au tour du joueur suivant.

Important: Dès qu'une question a été posée et répondue (correctement ou pas), la carte où se trouve la question est remise sous le tas.

A quel moment un joueur reçoit-il un jeton de connaissance?
Afin d'obtenir un jeton de connaissance, il est nécessaire que deux conditions soient remplies:
1. Le pion du joueur doit se trouver sur la case de couleur du parcours extérieur.
2. Le joueur doit répondre correctement à la question qui lui a été posée.

Si les deux conditions sont remplies, le joueur obtient le jeton de connaissance dans la même couleur que celle de la case sur laquelle se trouve son jeton au moment où la question lui est posée.

Important: Il n'est possible d'obtenir qu'un seul jeton de connaissance d'une même couleur, même si le joueur dont le pion se trouve sur une case de couleur du parcours extérieur a répondu correctement à plusieurs questions.
Il est bien évidemment qu'il faille poser des questions et y répondre si un joueur atteint une case de couleur qui ne se trouve pas au sein du parcours extérieur. Néanmoins, il n'est pas possible d'obtenir un jeton de connaissance.

Fin du jeu
Une fois qu'un joueur a obtenu les 8 jetons de connaissance de couleur différente, le jeu est terminé. Le joueur concerné a gagné.

Autres règles de jeu importantes
1. Il est possible à tout moment de faire passer son pion au dessus de la grande case du milieu - mais seulement en ligne droite!
   Il n'est donc pas possible de tourner à droite ou à gauche de la case du milieu.
2. Une fois qu'un joueur a lancé le dé, il doit déplacer son pion même si ce dernier doit placer son pion sur une case qui ne lui convient pas pour le moment.
3. Si un joueur déplace son pion sur une case sans image et sans couleur ou sur la grande case du milieu, aucune question ne lui est posée.
   C'est au tour du joueur suivant.

Amusez-vous bien et répondez correctement aux questions

Veuillez conserver l'adresse!

NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH & Co.KG
Werkstraße 1 - 90765 Fürth

Règle du jeu

noris-Nr. 995-2206-05

Règle du jeu

Nombre de joueurs:	2 - 6
Age:	à partir de 7 ans
Illustrations:	Heidemarie Rüttinger
Rédaction des questions:	Hanna Hertlein
Contenu:	55 cartes quiz avec en tout 2.200 questions et réponses au choix, 6 pions, 48 jetons de connaissance, 1 dé, notice du jeu

Préparation du jeu

Mélangez les **55 cartes** et posez-les à côté du **plateau de jeu**.
Chaque joueur (s'il y a plus de 6 joueurs, il est possible de former des groupes de jeu) reçoit **un pion** qu'il pose au début du jeu sur la grande case au centre du plateau du jeu.
Les **48 jetons de connaissance** sont triés en fonction des couleurs.
Autant de jetons d'une couleur que de joueurs doivent être placés à côté de chaque case de couleur du parcours extérieur.
(Si par exemple **4** joueurs jouent ensemble, posez **4** jetons de connaissance près de la case jaune extérieure, **4** jetons rouges près de la case rouge etc.)
A la fin de la préparation du jeu, chaque joueur lance le dé. Le joueur, qui a obtenu le plus grand nombre de points, a le droit de commencer à jouer.

But du jeu

Il est en première ligne question de prouver **«ses connaissances»** ou de les compléter ...
Parallèlement, chaque joueur essaye en répondant bien aux questions d'obtenir le plus vite possible tous les 8 jetons de connaissance de couleur différente. Celui, qui y arrive en premier, a gagné le jeu.

Déroulement du jeu

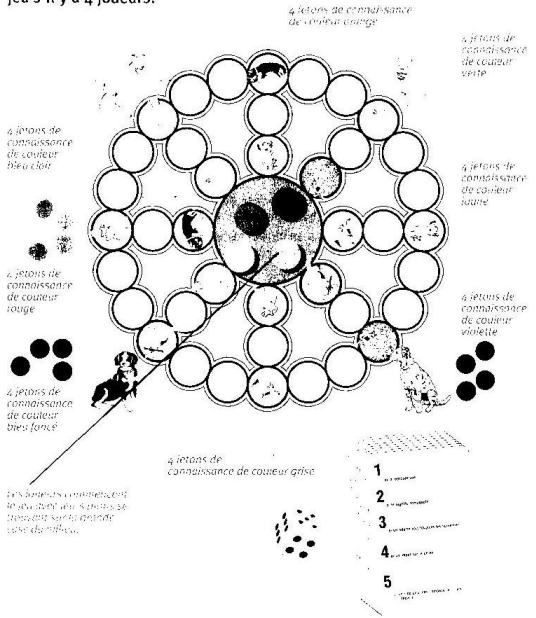
Lancer de dé et déplacement des pions

Le premier joueur lance le dé et déplace son pion dans n'importe quelle direction du même nombre de cases que de points qu'il a obtenus au dé. Si son pion atteint une **case de couleur** (peut importe si celle-ci se trouve sur le parcours extérieur ou intérieur, son voisin de droite prend la carte se trouvant sur le dessus du tas de cartes.

Quelle question doit être à présent posée?

Sur chaque carte se trouvent **cinq** questions. Le voisin de droite (celui qui pose la question) se décide pour un des côtés de la carte. Le joueur dont c'est le tour de jouer (donc celui à qui est posé la question), lance le dé et détermine ainsi quelle question doit lui être posée.
S'il obtient un «1» au lancer de dé, la première question lui est posée, s'il obtient un «2», la deuxième question, s'il obtient un «3» la troisième question, s'il obtient un «4» la quatrième, et s'il obtient un «5» la cinquième.

L'image montre à quoi le plateau de jeu doit ressembler avant le début de jeu s'il y a 4 joueurs:



Si le joueur obtient un **«6»**, il est libre de choisir parmi les cinq questions de la carte. Dans ce cas, il dit à son voisin de gauche: «Je choisis la question 1 (2, 3, 4 ou 5)!»
Le voisin de gauche lit ensuite à haute voix la question et les trois propositions de réponses. Le joueur doit se décider pour une des trois réponses proposées.

La **bonne réponse** est toujours la réponse en gras parmi les trois réponses au choix!