

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 (Saône-et-Loire), 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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



1000 QUESTIONS

LE JEU DES RÉFLEXES RAPIDES !

RÈGLE ABRÉGÉE

- Basculez le billard sur la droite pour faire rouler les dix billes dans le couloir jusqu'au magasin de départ (en haut à gauche).
- Choisissez une fiche, placez-la sur l'étiquette dorée du billard, et lisez-la pour vous préparer à bien répondre.
- Prenez d'une main le "crayon-bloqueur" et, de l'autre, abaissez le "bouton déclencheur". Une bille bondira dans l'une des dix entrées.

Dès cet instant, vos réflexes doivent être extrêmement rapides !

- Dès que la bille s'engage, lisez la question, choisissez aussitôt votre réponse et, avant que la bille ait roulé jusqu'en bas, enfoncez le crayon-bloqueur dans le trou correspondant.
- Si vous avez bien répondu, la bille rencontre le crayon et prend le chemin qui vous rapporte 10 points. Sinon, la bille disparaît dans le trou qui correspond à la réponse exacte... et vous ne marquez rien du tout !...
- Les fiches vous sont présentées et expliquées dans la notice détaillée. Remarque importante : les fiches les plus faciles sont celles qui comportent plusieurs couleurs, la réponse y est toujours de la même couleur que la question, ce qui simplifie votre choix.

UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN

1000 QUESTIONS

1^{ère} série et 2^{ème} série

Ce jeu demande un esprit vif, des réflexes rapides et de la coordination. Les fiches, très variées, couvrent un grand nombre de sujets : calcul, lecture, histoire, géographie, littérature, musique, animaux, sports, etc... On peut jouer seul à ce jeu — ce qui est très amusant et instructif — ou à plusieurs, sous forme de compétition, ce qui est également passionnant.

Le but du jeu est de totaliser le plus grand nombre de points possible.

COMMENT JOUER

1. Alignez les billes d'acier dans le canal qui se trouve en haut de l'appareil. Pour cela, soulevez l'appareil, faites-le basculer sur la droite et laissez les billes rouler jusqu'en haut. La première bille doit s'appuyer contre le ressort placé sous le « bouton déclencheur », qui est dans le coin en haut à gauche.
2. Pour que l'appareil fonctionne correctement, il doit être placé sur une surface plane.
3. Prenez dans votre main droite le pointeur en plastique, ayant la forme d'un crayon, qui se trouve sur le côté gauche de l'appareil.

- 4.** Regardez attentivement les « fiches de questions et réponses » (voir instructions ci-dessous) et choisissez-en une. Posez-la sur l'appareil. Vérifiez que les 10 questions (en haut de la fiche) correspondent chacune à l'un des canaux et que les 10 réponses (bas de la fiche) correspondent chacune à un trou.
- 5.** Après avoir lu attentivement les questions et les réponses de la fiche, vous êtes prêt à lancer la première bille.
- 6.** Appuyez sur le « bouton déclencheur » avec la main gauche. La bille ainsi libérée bondira dans l'un des 10 canaux. Lisez immédiatement sur la fiche la « question » correspondant à ce canal.
- 7.** Pendant que la bille roule dans le canal de la question, repérez la réponse correspondante et enfoncez le pointeur dans le trou qui se trouve dessous. Il faut que le pointeur bouche le trou avant que la bille ait roulé jusqu'en bas.
- 8.** Si vous enfoncez à temps le pointeur dans le trou de la réponse exacte, la bille roulera dans le couloir du bas, marquant 10 points.
- 9.** Si vous êtes trop lent ou si vous avez mis le pointeur dans un autre trou que celui de la bonne réponse, la bille tombera dans le plateau en dessous. Aucun point ne sera marqué.
- 10.** Continuez à lancer les billes une à une. Lorsque les 10 billes auront été lâchées, regardez le total de vos points. Vous gagnez 10 points par réponse exacte. Le total maximum est donc de 100 points.
- 11.** Deux joueurs ou plus peuvent concourir en libérant chacun 10 billes à tour de rôle. Celui qui a le plus grand nombre de points a gagné.
- 12.** Un joueur peut augmenter le total de ses points en utilisant la même fiche jusqu'à ce qu'il connaisse à fond toutes les réponses.
- 13.** Comme les billes tombent au hasard dans les canaux, il peut arriver que le même canal soit utilisé plusieurs fois pour un groupe de 10 questions. Ceci fait partie de la chance. Mais le total des points correspondant aux réponses exactes demeure le même.

EXPLICATION DES FICHES

1^{ère} série

Il y a 52 fiches séparées, imprimées en couleur d'un côté et en noir de l'autre. Elles totalisent 104 groupes de 10 « questions » et « réponses ».

RÈGLE IMPORTANTE : *Toutes les questions imprimées en couleur correspondent aux réponses de même couleur.*

Par exemple, sur la fiche 1, Série B, le point rouge en haut s'assortit seulement avec le point rouge en bas.

Sur la fiche 1, Série C, le « 2 + 1 » en rouge s'assortit seulement avec la réponse « 3 » en rouge. Ceci permet de repérer plus facilement la réponse.

Remarque : Lorsque les questions ou les réponses sont enfermées dans des figures géométriques, les pointes au sommet des figures (questions) s'alignent avec les canaux au-dessus d'elles. Les pointes en bas des figures (réponses) s'alignent avec les trous.

séries de fiches pour s'instruire et s'amuser

Il y en a 28. Ces fiches ont pour but d'enseigner des notions fondamentales avec des difficultés croissantes. Elles doivent être utilisées dans l'ordre de leur numérotation.

SÉRIE A - Préparation à la lecture. Le côté coloré enseigne les « majuscules » et les « minuscules ». Les couleurs doivent s'assortir. Sur l'autre côté (fiches 2, 4, 6), vous devez assortir la lettre avec la première lettre du nom de l'objet. Par exemple : « A », pour Ane. Pour la fiche 8, vous assortissez le son avec le premier « son » de l'objet ; ex. « ai » pour aigle, « ou » pour ours.

SÉRIE B - Les premiers chiffres. Elle inculque progressivement la notion de nombre, d'abord par des formes (ronds, triangles, carrés), ensuite par des chiffres.

SÉRIE C - Addition simple. Le problème est en haut de la fiche.

SÉRIE D - Addition. Ce sont des problèmes d'addition en colonnes.

SÉRIE E - Soustraction. La difficulté des fiches va en augmentant, de soustractions simples à des soustractions plus compliquées.

SÉRIE F - Multiplication. Exercices fondamentaux.

SÉRIE G - Division. Exercices fondamentaux.

FICHES DE QUESTIONS D'ORDRE GÉNÉRAL

1^{ère} série (24 fiches)

2^{ème} série (50 fiches)

Ces fiches récréatives s'adressent aussi bien aux adultes qu'aux enfants. On peut les employer sans ordre défini. Les joueurs peuvent se livrer à plusieurs sortes de compétition.

Exemples :

1. Les joueurs utilisent la même fiche, lâchant chacun les 10 billes et essayant de totaliser le plus grand nombre de points possible.
2. Les joueurs peuvent lâcher les billes une par une à tour de rôle, chacun notant ses points. On peut aussi rendre le jeu éliminatoire.
3. Les joueurs peuvent prendre une fiche au hasard et, chacun utilisant sa fiche, concourir à qui obtiendra le plus grand nombre de points.
4. Les joueurs peuvent former des équipes, les plus jeunes utilisant des fiches plus faciles.

UN JEU ÉDUCATIF FERNAND NATHAN