

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



36 15 GDTEL

REGLE DU JEU



VALEUR ÉNERGÉTIQUE



TENEUR EN EAU



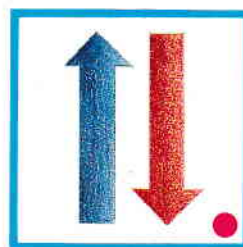
LES 7 FAMILLES



POINT NUTRITION



DES CHIFFRES
ET DES LETTRES



VRAI OU FAUX



1. PRESENTATION DU JEU

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu.
- 1 dé.
- 100 cartes questions/réponses.
- 6 assiettes de couleurs différentes.
- 36 pastilles "points" :
 - 1 panier
 - 1 éprouvette
 - 1 flèche
 - 1 lettre de l'alphabet
 - 1 balance
 - 1 brique

2. BUT DU JEU

"Mieux connaître son alimentation", tel est le but du jeu !

Au moyen de ce jeu, faire le point (et parfaire ses connaissances) sur une alimentation plus "juste" et, découvrir l'existence du minitel **3615 GDETEL**.

Le jeu consiste à remplir son "assiette" avec une alimentation

parfaitement saine et variée. C'est à dire, avoir à la fin du jeu, une pastille "point" de chaque rubrique dans son assiette.

Le gagnant est le joueur qui retourne le premier dans la case Minitel bleu du centre.

3. DÉBUT DE LA PARTIE

Il est possible de jouer en équipe. Le nombre de joueurs est illimité. Chaque joueur choisit une "assiette" de couleur différente et reçoit six marqueurs, un de chaque couleur.

Les joueurs lancent le dé chacun leur tour et, celui qui a le nombre le plus élevé commence la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils rejouent.

Le premier à jouer relance le dé, en partant du Minitel 3615 GDETEL bleu du centre, avance son "assiette" dans n'importe quelle direction, du nombre de cases indiqué par le

dé. Au premier tour, l'assiette de chaque joueur arrivera soit sur un Minitel de couleur de catégorie si le joueur obtient un 6, soit dans une case de catégorie si le dé indique un autre chiffre.

Lorsque un joueur arrive sur une case ou sur un Minitel d'une catégorie, il se fait poser une question de cette catégorie par un des autres joueurs.

Une carte est alors tirée de sa boîte et, le joueur doit répondre à la question correspondant à la pastille de la case sur laquelle il se trouve. Les réponses sont au dos de la carte.

Si le joueur répond correctement à la question, son tour continue et, il jette de nouveau le dé. Si la réponse est inexacte, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Il est possible de changer de direction à chaque jet de dé et aux intersections (les Minitels), mais il est interdit de revenir sur ses pas. Un joueur doit toujours avan-

cer du nombre de points indiqué par le dé.

4. CONTINUATION DE LA PARTIE

Les cartes ayant servi une fois sont placées à l'arrière de la boîte où elles se trouvent.

Quand un joueur se trouve sur un Minitel et répond correctement à la question posée, il place une pastille "point" correspondant à celle du Minitel, sur lequel il se trouve, dans son assiette. Par exemple, s'il répond exactement à la question posée sur le minitel rose, qui est le minitel "panier", il place dans son assiette, un panier. Si la réponse est inexacte, il doit quitter le Minitel au tour suivant et, y retourner plus tard afin de tenter une nouvelle fois d'obtenir une réponse exacte.

Un joueur qui tombe après avoir lancé son dé sur une des douze cases marquées d'un dé, recom-

menge en lançant de nouveau son dé.

Quand un joueur arrive dans la case centrale du Minitel bleu avant d'avoir répondu correctement aux questions des six autres Minitels de couleurs, ce Minitel devient un espace de libre choix et le joueur choisit lui-même la catégorie de la question qui lui sera posée.

Il est possible d'avoir plusieurs assiettes sur la même case.

5. LE GAGNANT

Après avoir correctement répondu à une question dans chacun des Minitels de catégorie, le joueur doit retourner au Minitel central Bleu pour essayer de gagner la partie aussitôt que le dé le permettra.

Quand il y est, les autres joueurs choisissent la catégorie de cette question finale, par vote ou toute autre entente. Une carte est

ensuite tirée.

Si le joueur répond correctement à cette question, il est considéré comme le gagnant de la partie. Sinon, il doit quitter le Minitel central au tour suivant et y revenir par la suite pour une nouvelle tentative.

Une bonne réponse donne toujours droit à un nouveau lancer du dé. Si, donc, quelqu'un gagne du premier coup, n'importe quel autre joueur n'ayant pas encore joué peut essayer de répéter l'exploit et de faire match nul.

6. DERNIERS CONSEILS

La règle ne précise ni le temps alloué pour les réponses aux questions ni le degré de précision de la réponse. C'est aux joueurs de décider d'un laps de temps raisonnable et du degré de précision des réponses.

BONNE CHANCE !

