

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



1 - Mise en place

Règles de jeu



Contenu

- 100 cartes **Sujet** (200 SUJETS)
- 48 cartes **Joueur**
- 48 cartes **Point**

- Placez les cartes **Sujet** ① en pile au centre de la table.
- Placez les cartes **Point** ② à proximité.
- Chaque joueur* choisit un paquet de cartes **Joueur** ③.
- Remettez les autres paquets de cartes **Joueur** dans la boîte.



Le joueur* qui a fêté son anniversaire le plus récemment devient le premier **joueur à l'honneur**. Les autres joueurs sont **devineur** pour ce tour.

Le **joueur à l'honneur** pioche 5 cartes **Sujet** et les place côte-à-côte sur la table.

MARIE
Devineur



Cartes **Sujet**



SARAH
Joueur à l'honneur



ÉRIC
Devineur



SIMON
Devineur

2- Tour de jeu

Les **devineur** doivent deviner l'ordre de préférence du **joueur à l'honneur** du plus apprécié (1) au moins apprécié (5).



Ils placent une de leurs cartes **Joueur** face cachée devant chacune des cartes **Sujet**.

Marie, Éric et Simon sont les **devineur** et tentent de deviner l'ordre de préférence de Sarah en plaçant leurs cartes **Joueur** devant les cartes **Sujet**.

• La carte **Ça j'sais ça!**:



Les **devineur** doivent aussi placer leur carte **Ça j'sais ça!** sur la carte dont ils sont absooolument certains de la réponse.

→ (En réalité, même si t'es pas sûr, t'as pas le choix de la jouer).

→ Attention à ne pas forcément placer en premier sa carte **Joueur** 1 ou 5, ça pourrait influencer les autres **devineur**.



3- Révélation et pointage

Le **joueur à l'honneur** place et révèle sa carte **Joueur 5** devant la carte **Sujet** qu'il apprécie le moins.



Les **devineur** révèlent leur carte associée à la carte **Sujet** correspondante et compte les points obtenus.



- Chaque **devineur** fait **1pt** s'il a bien deviné.
- Pour la carte **Ça j'sais ça!**, chaque **devineur** fait **1pt** supplémentaire pour une bonne réponse.

Les joueurs répètent ensuite ces actions dans l'ordre décroissant.



Lorsque toutes les cartes sont révélées, Le **joueur à l'honneur** peut compter ses points.

Chaque joueur **devineur** ayant trouvé 5 bonnes réponses fait **1pt** bonus et fait un **High Five** au **joueur à l'honneur**. Ce dernier gagne le même nombre de points que le meilleur **devineur**.

MARIE



ÉRIC



SIMON



SARAH



- Par exemple, dans ce cas ci:



Marie a eu deux bonnes réponses, mais sa carte **Ça j'sais ça!** ne lui fait pas gagner 1 pt.
→ Elle collecte donc 2 pt.

Éric a eu trois bonnes réponses et 1 pt bonus pour la carte **Ça j'sais ça!**
→ Il collecte donc 4 pts.



Simon a réussi à deviner parfaitement le choix de Sarah. Il fait donc 5 pts pour ses 5 bonnes réponses, 1 pt bonus pour la carte **Ça j'sais ça!** ainsi que 1 pt bonus et un **High Five** à Sarah pour ses 5 bonnes réponses.
→ Il fait donc 7 pts.

Sarah gagne le même nombre de points que le meilleur **devineur**, donc 7 pts aussi.

5- Fin de tour

À la manche suivante, le **joueur à l'honneur** passe à gauche. Il -elle prend 5 nouvelles cartes **Sujet**. Les joueurs répètent les étapes 1 à 3 jusqu'à ce qu'ils aient tous été **joueur à l'honneur** au moins 2 ou 3 fois (ou jusqu'à satisfaction).



- Variante "DUO" (2 joueurs)

Dans cette variante pour deux joueurs, il n'y a pas de **devineur**. Ils sont tout les deux **joueur à l'honneur**. Ils doivent placer leurs cartes **Sujet** respectives selon leurs propres préférences. Ignorez les cartes **Ça j'sais ça!** pour cette variante.

Les joueurs révèlent leurs cartes et font **1 pt** par réponse identique. Après 10 tours, ils calculent leur pointage et tentent de se rendre à 50 points, qui équivaut à un match parfait → (ce qui, honnêtement, serait presque effrayant... Déjà, 15 pts c'est un sacré bon départ!)

Crédits

Autrice et Illustratrice: MC Marquis
Éditeur: Joël Gagnon
Chargé de projet: Camille Petit
Graphistes: MC Marquis, Fanny Saulnier

*Note: On a tiré à pile ou face et le masculin l'a emporté. C'est pour cela que dans cette règle de jeu tout est accordé au masculin.

Rien ne vous empêche d'ajouter d'autres sujets à débat! Si vous avez du plaisir, vous êtes dans la bonne direction! Partagez-nous vos idées sur les réseaux sociaux!



Édité par :
©2022 - Groupe Randolph Inc
433 rue Chabanel O, suite 1109,
H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada
Tous droits réservés
randolph.ca

