

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



ALLO... LA FRANCE

LE GRAND JEU DU TÉLÉPHONE

3 et 4 joueurs

But du jeu

Par déduction et logique,
découvrir le premier le numéro de téléphone
d'un adversaire.

Pour cela, établir des réseaux entre les villes
et interroger les joueurs, sur leur ville,
leurs nom et prénom et leur profession.

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu,

54 cartes "événement",

46 plaquettes prédécoupées "n° de téléphone" :

22 villes, 8 noms, 8 prénoms, 8 professions,

102 sections de câblage, prédécoupées :

24 de [diagramme], 11 de [diagramme], 8 de [diagramme], 8 de [diagramme],

4 télécartes prédécoupées,

4 tours hertziennes,

4 supports "pointphone",

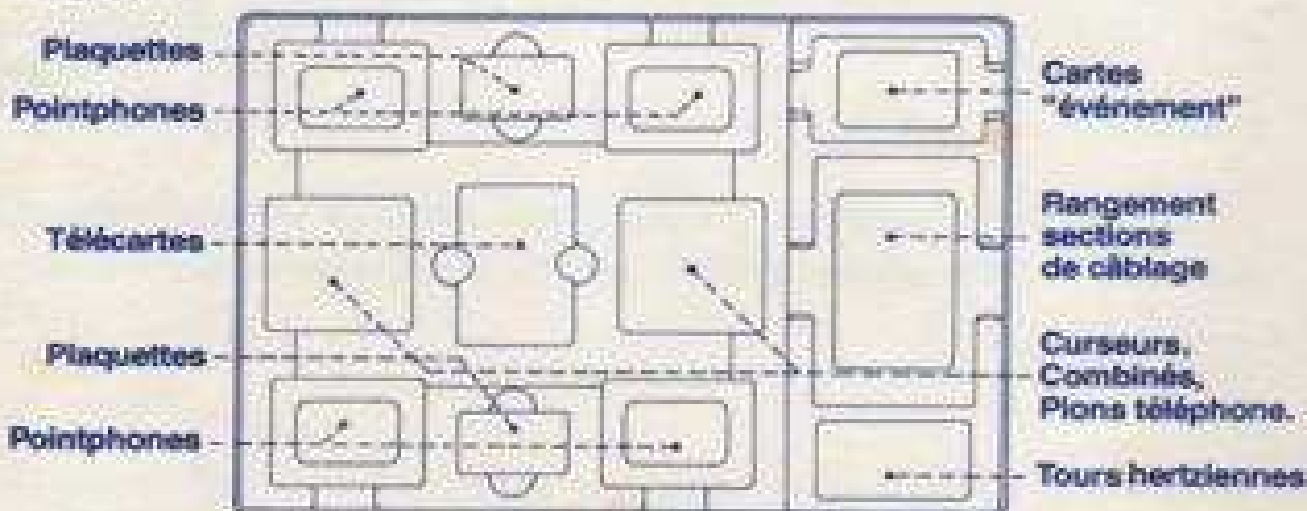
4 grappes (1 de chaque couleur) comportant 3 pièces chacune : curseur (pour télécarte), combiné (pour pointphone), pion téléphone,

1 souche de fiches de marque,

1 livret,

* Les n° figurant à côté des villes correspondent aux indicatifs téléphoniques.

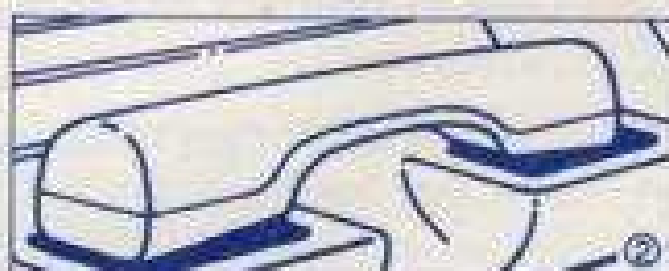
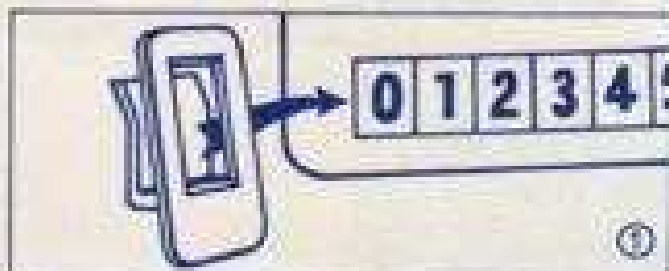
Pour les besoins du jeu, certains indicatifs ne comportant qu'un chiffre ont été portés à 2 (Paris, Strasbourg, Lyon).



Lors de la première utilisation du jeu :

- détacher tous les éléments prédécoupés : plaquettes téléphone, sections de câblage, télécartes,

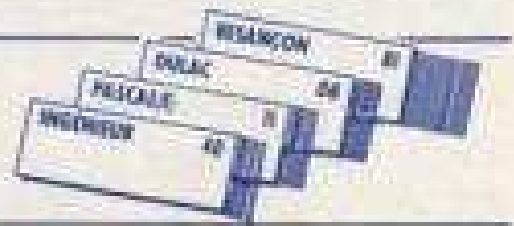
- dégrapper les éléments plastique : monter un curseur sur chaque télécarte (croquis 1) et fixer un combiné sur chaque pointphone de même couleur (croquis 2).



Préparation de la partie

- Ouvrir le plan de jeu.

- Grouper les plaquettes par séries et les disposer à l'envers, en tas : villes, noms, prénoms, professions.



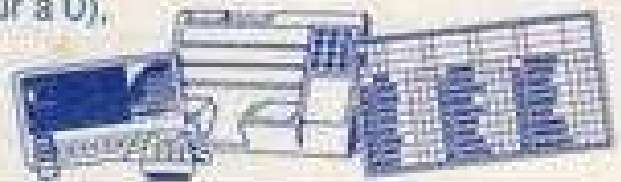
- Batta les cartes "événement" et les poser en tas, à l'envers.



- Placer les sections de câblage dans leur logement (fond de boîte).



- Chaque joueur reçoit une télécarte (curseur à 0), un support "pointphone" et un pion téléphone de même couleur, une fiche de marque.



- Il note, sur la fiche de marque, les initiales (ou la couleur) des autres joueurs.

Exemple

VILLES	R	V	J	NOMS	R	V	J	PRÉNOMS	R	V	J	PROFESSIONS	R	V	J		
01				DUPONT				11	PASCAL(E)				10	COMPTABLE			
02				DURAND				22	FRANÇOIS(E)				20	FLEURISTE			
03				DUBOIS				33	DENIS(E)				30	ARCHITECTE			
04				DUPUIS				44	GERMAIN(E)				40	INGÉNIEUR			
05				DUVAL				55	JUSTIN(E)				50	LIBRAIRE			
06				DUFOUR				66	LOUIS(E)				60	MANNEQUIN			
07				DUPRÉ				77	MARTIN(E)				70	JOURNALISTE			
08				DULAC				88	VALENTIN(E)				80	STANDARDISTE			

Règle du jeu

- Chaque joueur, à son tour, tire une plaquette "ville" de la pioche et place son pion téléphone sur la ville correspondante. Le joueur dont l'indicatif téléphonique est le plus élevé jouera le premier.
- Les plaquettes sont remises dans la pioche et bien mélangées.
- Puis chaque joueur tire secrètement une plaquette ville, une du nom, une du prénom et une de la profession qu'il place dans son "pointphone" dans l'ordre impératif du croquis.

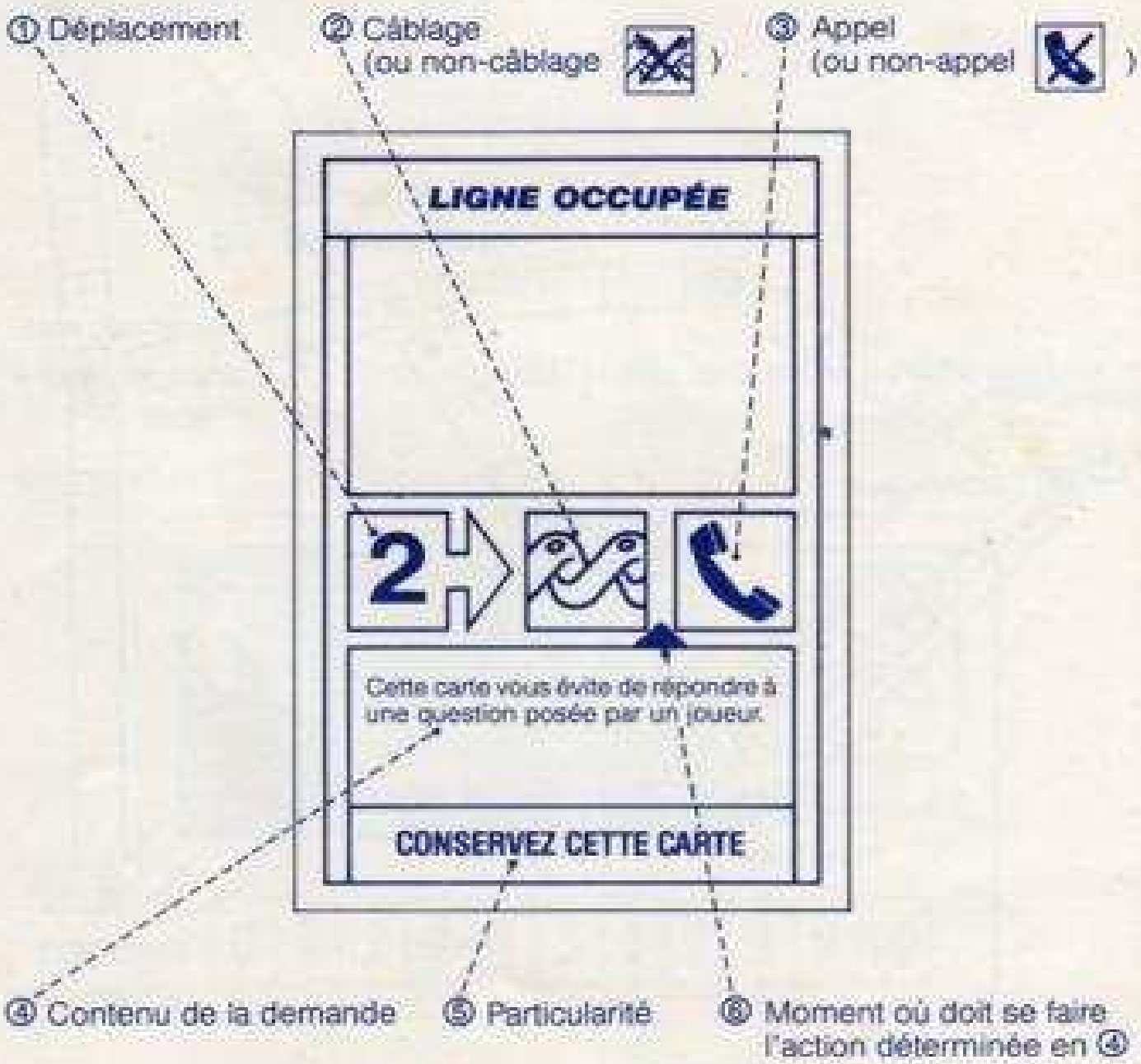


Ces 4 plaquettes, à lire de haut en bas, lui donnent son numéro de téléphone secret (ici = 81.08.11.40) que les autres joueurs devront découvrir.

La partie commence

- En se déplaçant, chaque joueur va relier les villes entre elles, à l'aide des sections de câblage, pour pouvoir interroger les autres joueurs afin d'obtenir le plus possible de renseignements sur leur n° de téléphone.
- Pour cela, chaque joueur tire une carte "événement" qui lui indique, dans l'ordre, les différentes opérations à effectuer durant son tour de jeu. (Après utilisation, les cartes sont remises sous la pioche, sauf particularité ⑤; dans ce cas, elles sont à conserver pour être jouées ultérieurement.)

Carte "événement"



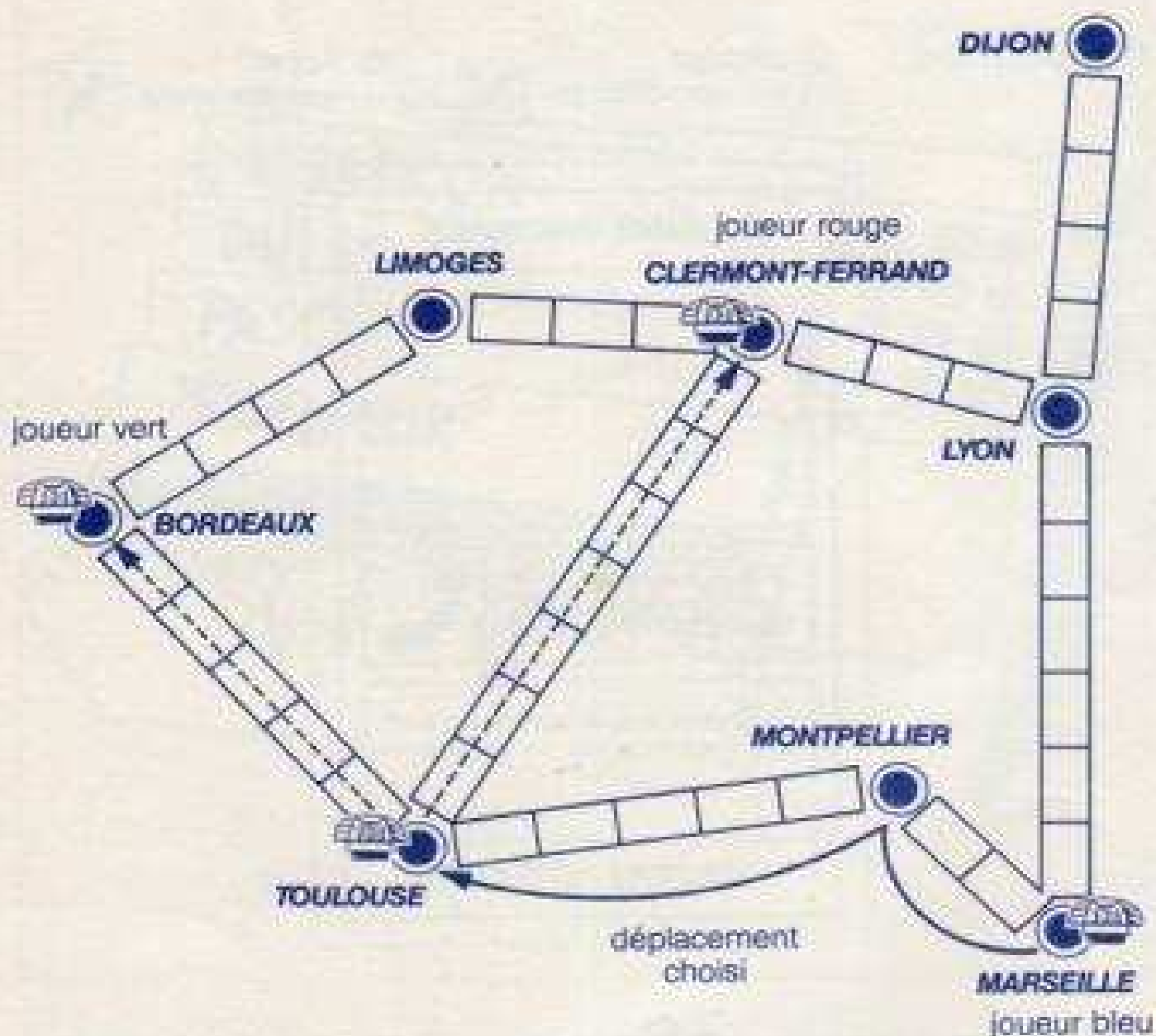
1. Déplacement

Il s'effectue de ville en ville, dans la direction de son choix.

- Le joueur déplace son pion téléphone du nombre de villes indiqué sur la carte "événement" (chiffre rouge). Il essaie de se placer face à une ville occupée par un autre joueur pour pouvoir le relier (voir p. 7).

Exemple

Le joueur bleu est sur Marseille, se déplace de 2 et s'arrête sur Toulouse. Il pourra relier Clermont-Ferrand ou Bordeaux.



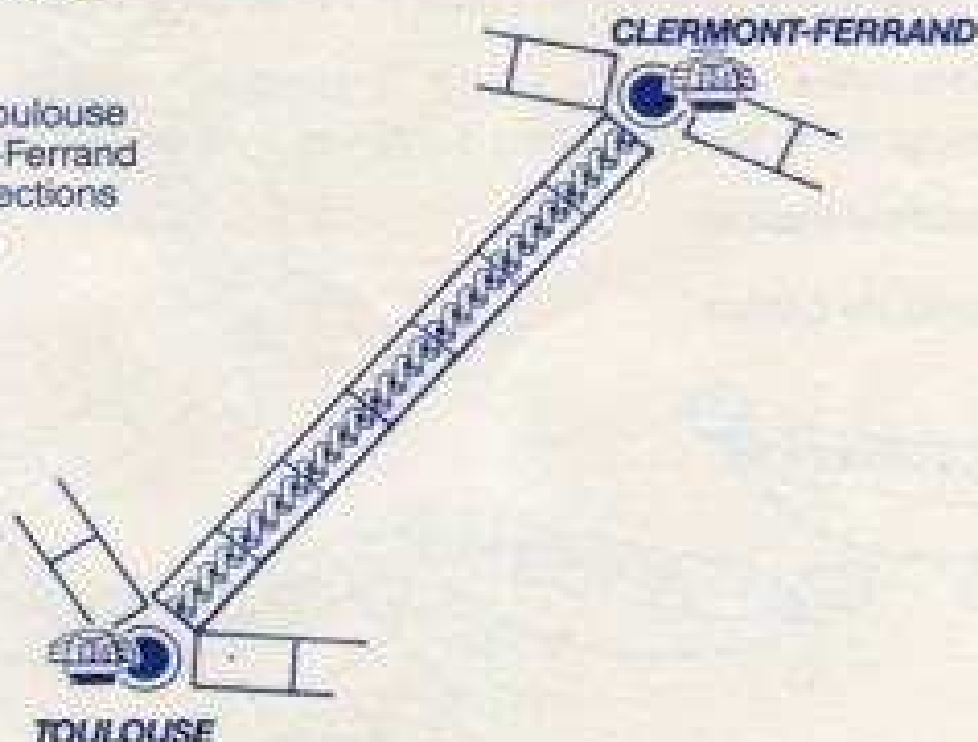
2. Câblage

Il s'effectue lorsque 2 joueurs sont face à face, mais il n'est pas obligatoire.

- Le joueur bleu prend les sections équivalentes au réseau à établir et les pose entre les 2 villes :

Exemple

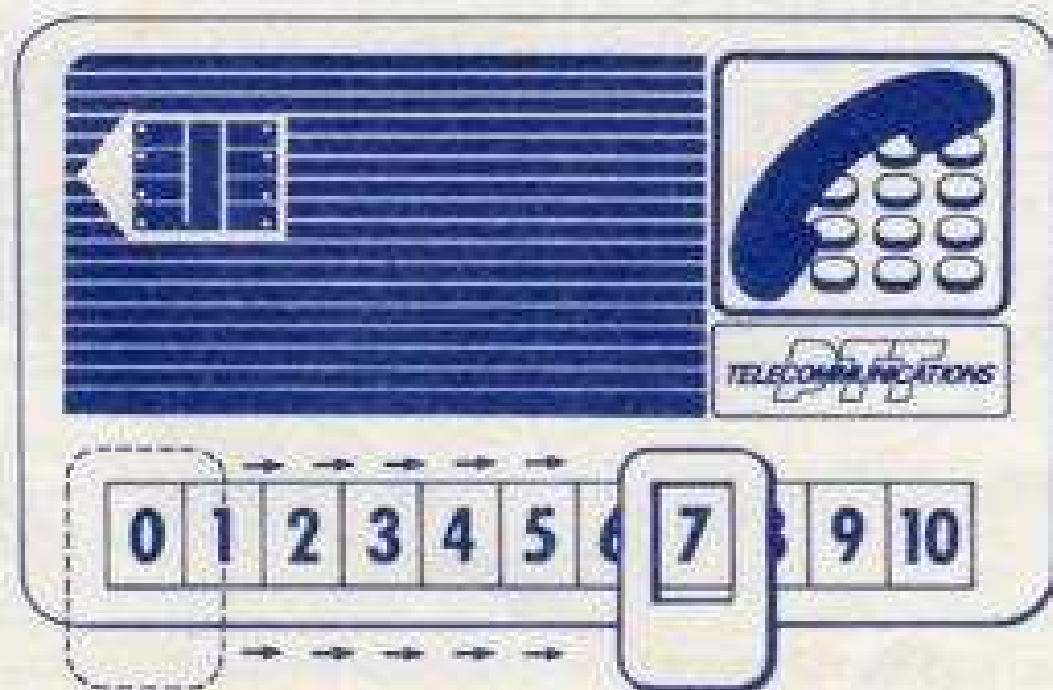
Ici, il relie Toulouse à Clermont-Ferrand et pose 7 sections de câblage.



Gain des unités

- Le joueur ajoute alors à sa télécarte, à l'aide du curseur, autant d'unités que de sections posées.

Exemple



3. Appel

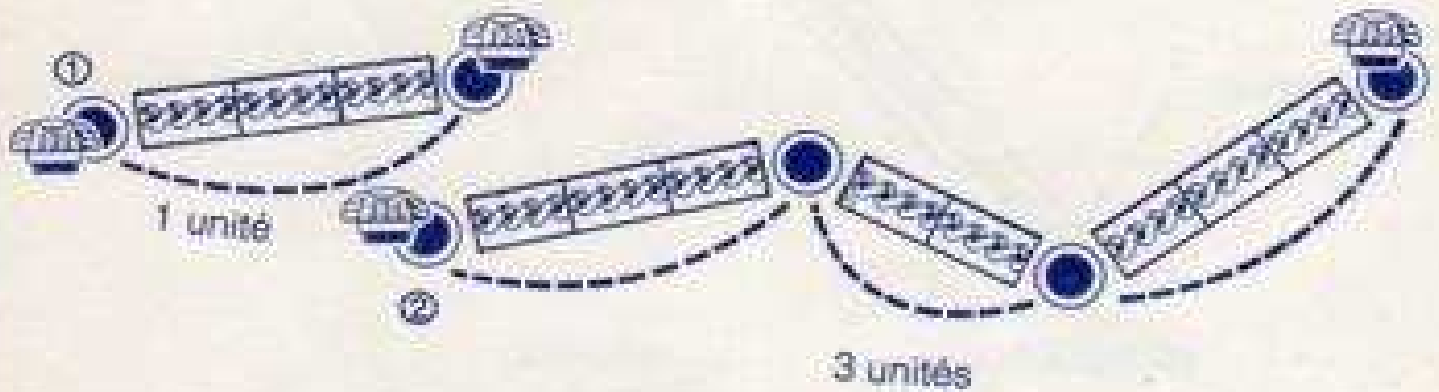
- Pour pouvoir appeler un adversaire, il faut :
 - avoir le droit d'appel (téléphone non barré),
 - être relié à lui par réseau de câbles ou par tours hertziennes,
 - payer les unités correspondantes (1 unité = 1 distance entre 2 villes).

Déduction des unités

Le joueur déduit de sa télécarte autant d'unités qu'il y a de distances.

Il y a 3 possibilités d'appel :

a) Par réseau de câbles

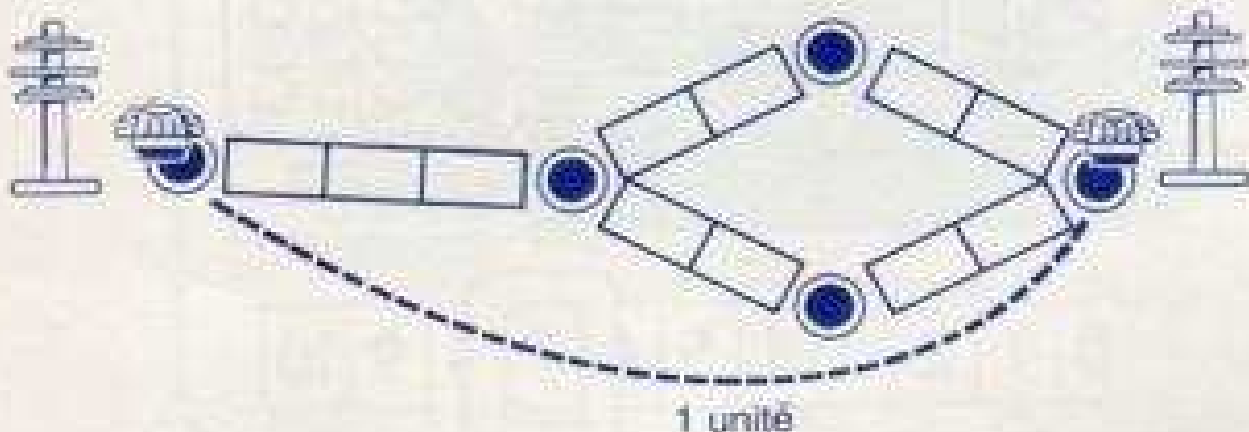


Dans ce cas, le nombre d'unités à payer correspond au nombre de villes qui séparent les joueurs.

Exemple ① : 1 ville = 1 unité - Exemple ② : 3 villes = 3 unités.

b) Par tours hertziennes

Il faut que le joueur qui appelle et le joueur appelé soient l'un et l'autre situés sur une ville dotée d'une tour hertzienne, à quelque distance qu'elles se trouvent.

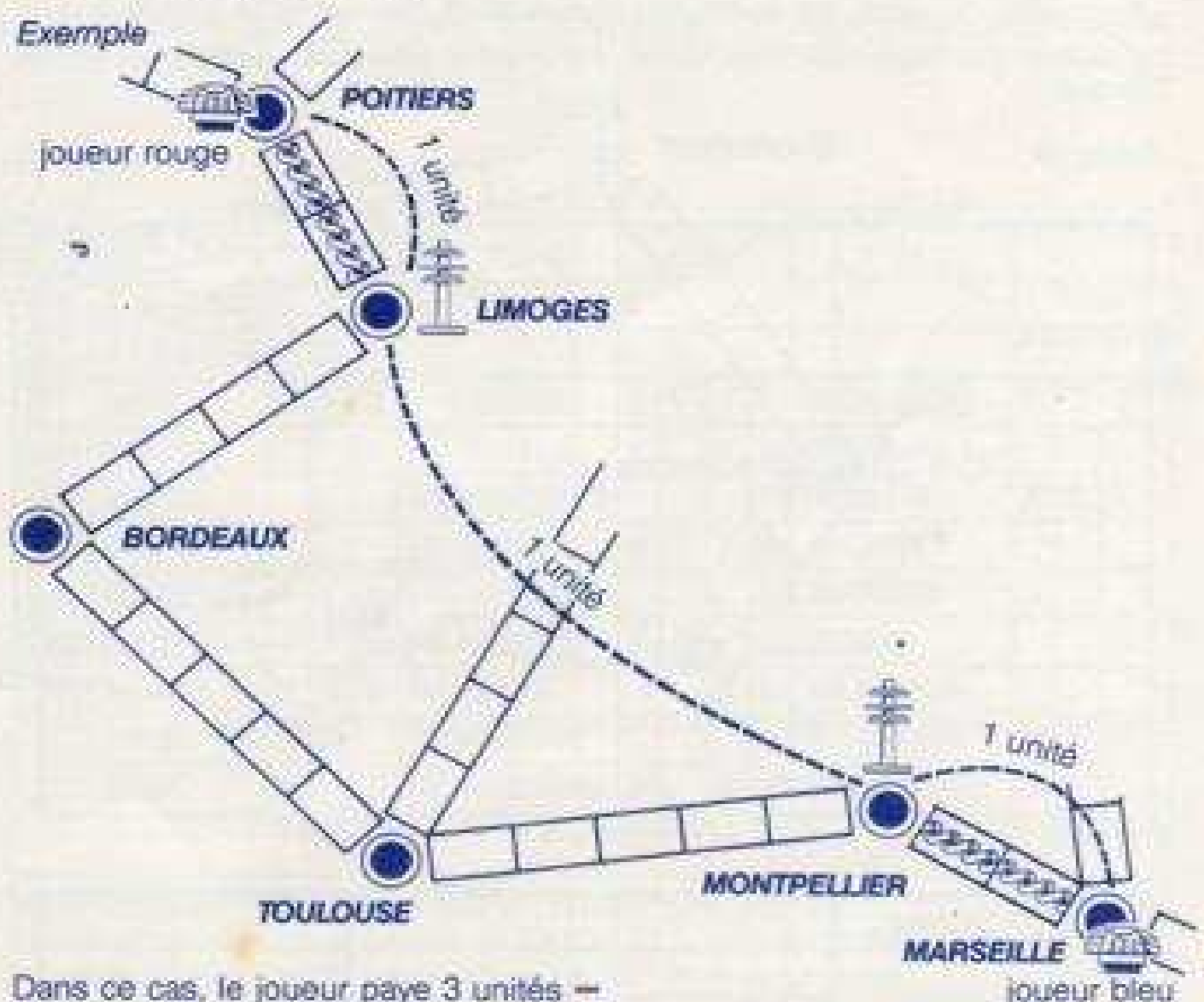


Dans ce cas, le joueur ne paye qu'une unité quelle que soit la distance.

c) Par tours hertziennes + réseaux de câbles (ou l'inverse)

Ici, le joueur bleu contacte le joueur rouge relié par l'intermédiaire des tours hertziennes situées à Montpellier et Limoges. (Avec ce principe, toutes les combinaisons sont possibles.)

Exemple



Dans ce cas, le joueur paye 3 unités →
Marseille → Montpellier; Montpellier → Limoges; Limoges → Poitiers.

• Dès que le joueur a choisi une possibilité d'appel, et payé les unités correspondantes, il interroge son adversaire :

Soit sur son nom, ou son prénom ou sa profession.

Dans ce cas, la demande doit être formulée de la façon suivante :

- t'appelles-tu DUBOIS ?

ou - t'appelles-tu DENIS ?

ou - es-tu INGÉNIEUR ?

Le joueur interrogé doit répondre uniquement par oui ou par non.

Le joueur qui interroge, et tous les autres joueurs, notent ces renseignements positifs ou négatifs sur leur fiche de marque.

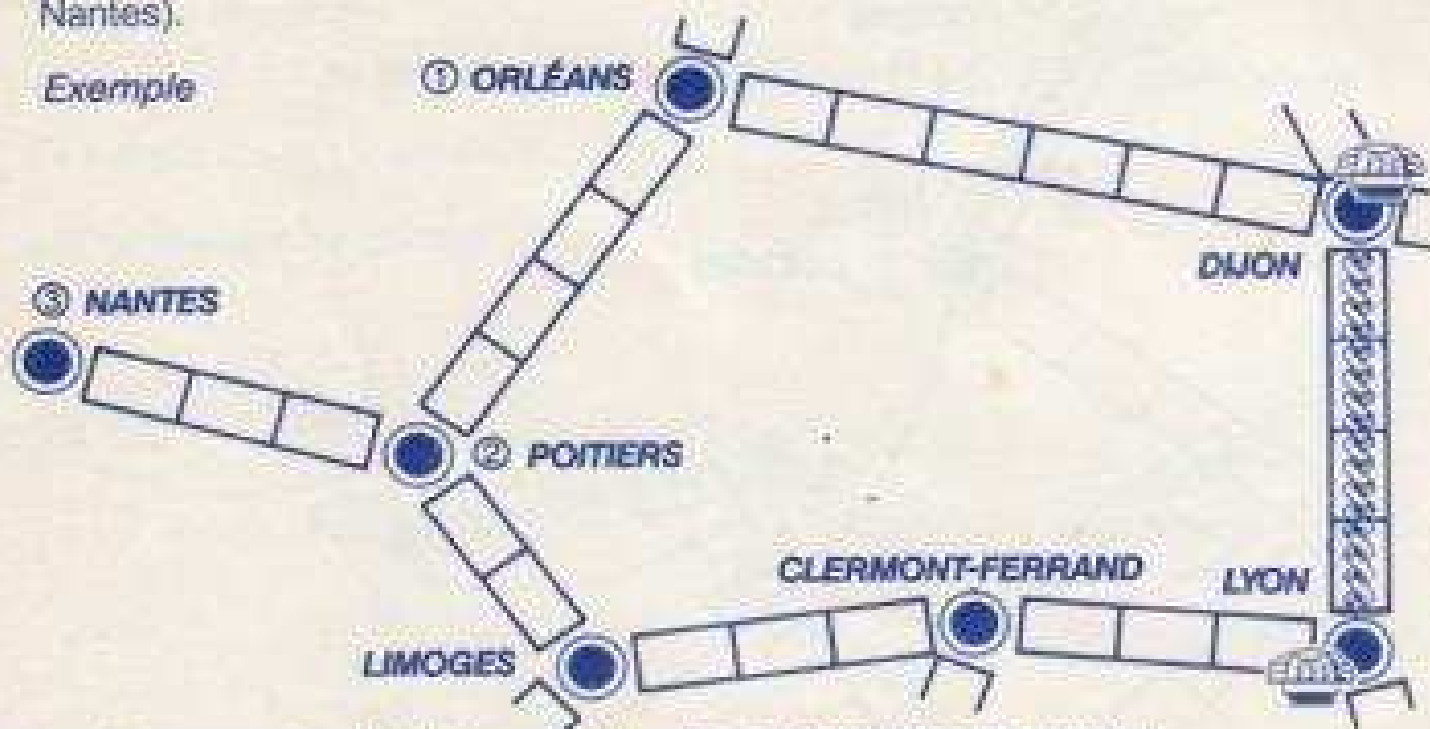
Soit sur sa ville.

Le joueur qui interroge se trouve par exemple sur DIJON. Le joueur interrogé (qui se trouve ici sur LYON) habite NANTES. Dans ce cas, la demande doit être formulée de la façon suivante :

- à combien de villes, par le chemin le plus court, habites-tu de DIJON?

Le joueur interrogé doit répondre 3, sans autre détail (ici : Orléans, Poitiers, Nantes).

Exemple



Les joueurs notent la distance et la ville sur leur fiche de marque.

Exemple de marque après 4 interrogations à R.

VILLES	R	3	DIJON										
	V												
	J												
	NOMS	R	V	J	PRÉNOMS	R	V	J	PROFESSIONS	R	V	J	
01	DUPONT				11 PASCALE				10 COMPTABLE				
02	DURAND				22 FRANÇOIS(E)				20 FLEURISTE				
03	DUBOIS	X			33 DENIS(E)	●			30 ARCHITECTE				
04	DUPOIS				44 GERMAIN(E)				40 INGÉNIEUR	X			
05	DUVAL				55 JUSTIN(E)				50 LIBRAIRE				
06	DUFOUR				66 LOUIS(E)				60 MANNEQUIN				
07	DUPRÉ				77 MARTIN(E)				70 JOURNALISTE				
08	DULAC				88 VALENTIN(E)				80 STANDARDISTE				

X = non

● = oui

- Dans cet exemple, on sait donc que R ne s'appelle pas DUBOIS, n'est pas INGÉNIEUR, mais que son prénom est DENIS et qu'il habite à 3 villes de DIJON.
- Les informations secrètes octroyées par les cartes sont à noter au dos de la fiche de marque.
- Au fur et à mesure du déroulement de la partie, la fiche de marque se complète, ce qui permet de cerner, par élimination, les n° de téléphone.

Exemple

VILLES	R	3	DIJON	3	BORDEAUX										
	V	2	PARIS												
	J	2	MARSEILLE												
NOMS		R	V	J	PRÉNOMS			R	V	J	PROFESSIONS		R	V	J
01	DUPONT			X	11	PASCAL(E)	X		X	10	COMPTABLE				
02	DURAND		X		22	FRANÇOIS(E)				20	FLEURISTE	X	●	X	
03	DUBOIS	X			33	DENIS(E)	●	X	X	30	ARCHITECTE				
04	DUPUIS	X			44	GERMAIN(E)				40	INGÉNIEUR	X			
05	DUVAL		X		55	JUSTIN(E)	X			50	LIBRAIRE				X
06	DUFOUR	X	X	●	66	LOUIS(E)			X	60	MANNEQUIN				
07	DUPRÉ		●		77	MARTIN(E)				70	JOURNALISTE	●	X	X	
08	DULAC	X			88	VALENTIN(E)	X	X	●	80	STANDARDISTE				

- Dans cet exemple, on sait que le prénom de R est DENIS, qu'il est JOURNALISTE et qu'il habite à 3 villes de DIJON et à 3 villes de BORDEAUX (donc à Nantes). Il reste maintenant à découvrir son nom en procédant comme indiqué précédemment.
- Cependant, si un joueur a pu obtenir le nom par une information secrète, le n° de téléphone de R est découvert.
- En supposant qu'il s'appelle DUPONT, son n° de téléphone est donc : 40 (Nantes) - 01 (Dupont) - 33 (Denis) - 70 (Journaliste).
Soit : 40.01.33.70.

Fin de la partie

- Dès qu'un joueur pense avoir découvert le n° de téléphone d'un adversaire et qu'il est relié à lui soit par réseau de câbles, soit par tours hertziennes, il l'appelle et énonce le numéro: es-tu le 40.01.33.70?
- Si le n° est erroné, le joueur qui l'a formulé doit communiquer une information secrète au joueur interrogé. La partie continue alors jusqu'à ce que le bon n° soit découvert.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui, le premier, découvre le n° de téléphone exact d'un adversaire.

Cas particuliers

- Si un joueur ne peut se déplacer parce que toutes les villes qui l'entourent sont occupées, il ne joue pas et remet la carte sous la pioche.
- On ne peut appeler un joueur qui n'est pas relié à soi.
- Il est possible de passer par une ville occupée par un autre joueur, mais pas de s'y arrêter.
- Si un joueur n'a pas suffisamment d'unités pour payer un appel, il n'appelle pas.
- La télécarte comporte 10 unités. Les unités excédentaires sont perdues.
- Lorsqu'une carte ne peut être ni utilisée, ni conservée, elle est remise sous la pioche.

NOTA

Pour des parties plus courtes et plus simples, on peut supprimer un ou plusieurs noms, prénoms et professions.

Dans ce cas, sortir les plaquettes correspondantes des pioches.

Photos des cartes : S.I.C. - P.T.T.



VILLES**NOMS****PRÉNOMS****PROFESSIONS****01 DUPONT****11 PASCAL(E)****10 COMPTABLE****02 DURAND****22 FRANÇOIS(E)****20 FLEURISTE****03 DUBOIS****33 DENIS(E)****30 ARCHITECTE****04 DUPUIS****44 GERMAIN(E)****40 INGÉNIEUR****05 DUVAL****55 JUSTIN(E)****50 LIBRAIRE****06 DUFOUR****66 LOUIS(E)****60 MANNEQUIN****07 DUPRÉ****77 MARTIN(E)****70 JOURNALISTE****08 DULAC****88 VALENTIN(E)****80 STANDARDISTE**