

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





À Qui la faute ?

Ce jeu contient 210 cartes et un dé à six faces.

Sur chaque carte se trouvent : une question au recto et, au verso, la ou les réponses à cette question, ainsi qu'une astuce ou une règle permettant de mémoriser la ou les bonnes réponses. Les cartes sont divisées en trois catégories correspondant au niveau de difficulté des questions :



débutant (vert)



confirmé (bleu)



expert (rouge)

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus gros score sera le premier à répondre. Le tour se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur prend une carte, lit la question à haute voix et y répond. Puis il retourne la carte, vérifie la réponse et énonce aux autres joueurs la règle ou l'astuce. S'il a correctement répondu, il remporte la carte. Sinon, il la repose à la fin du paquet. Le joueur suivant tire à son tour une carte. Et ainsi de suite.



L'astucieuse

V A R I A N T E
1

+ 10 ans

L'astucieuse se joue en deux manches, avec seulement 20 cartes du paquet que vous prélevez pour constituer la pioche.

Chaque carte remportée équivaut à 1 point.

La première manche se joue selon les règles classiques, sans oublier d'énoncer à voix haute l'astuce ou la règle. Quand la pioche est épuisée, comptez vos cartes remportées et notez les points de tous les joueurs. Ensuite, mélangez les 20 cartes, y compris celles non remportées, pour reconstituer la pioche.

Dans la seconde manche, le joueur qui a remporté le moins de points lors de la première manche commence. Les mêmes cartes sont tirées, mais c'est l'*astuce* ou la *règle* qu'il faut énoncer pour remporter la carte.

À chaque bonne réponse, votre tour continue. Dès que vous donnez une réponse fautive, votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de répondre. La partie se termine quand la pioche est épuisée.

Le vainqueur est celui qui a obtenu le meilleur score sur les deux manches.



La dé-moniaque

V A R I A N T M
2
à 3 ou +

Avant que la carte soit tirée, lancez le dé.

Si le résultat du lancer est :

□ : vous passez votre tour ;

□ : vous pouvez choisir ou non d'être aidé par un autre joueur, partenaire pour ce tour de jeu, pour répondre. En cas de bonne réponse, vous remportez la carte et le tour passe directement à votre partenaire. En cas de mauvaise réponse, le tour passe au joueur suivant ;

□ : le sens du jeu s'inverse ;

□ : vous avez droit à un indice : on doit vous lire l'astuce ou la règle correspondant à la question ;

□ : si vous le souhaitez, vous pouvez passer cette question et en demander une autre ;

□ : vous tirez une carte et lisez la question pour les autres joueurs. Vous ne pouvez pas y répondre. Le premier qui dit « À qui la faute ! » aura le droit de donner sa réponse et de tenter de remporter la carte. Attention, la réponse doit être énoncée sans délai. Le tour se poursuit normalement ensuite.



L'exponentielle

V A R I A N T M
3
+ 15 ans

Le dé décide du nombre de cartes à tirer d'affilée.

Par exemple, si vous tombez sur □, vous devrez répondre à 4 questions et donner 4 bonnes réponses pour remporter vos cartes.

Si vous ne donnez que 3 bonnes réponses, tout est perdu.

Et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Le vainqueur est le premier à avoir remporté 15 cartes.




La joker

VARIANTS
4
+ 10 ans

En début de partie, chaque joueur lance le dé.

Le chiffre obtenu détermine le nombre de secondes chances autorisées pendant la partie.

Si vous tombez sur  , vous pourrez par trois fois au cours de la partie passer la carte présente pour en demander une nouvelle.

Le vainqueur est le premier à avoir remporté 10 cartes.



La ratatouille

VARIANTS
5

Mixez vos règles préférées.

Ajoutez-y les vôtres si vous le souhaitez.

C'est la recette maison.



La quiz perso

VARIANTS
6

1 joueur

Testez-vous carte après carte.

Et tentez de retenir les astuces !