

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



BBQ



Vidéo de la règle sur
www.mjgames.ca

Règle du jeu


BBQ est un jeu de quiz grand public pour 4 à 11 joueurs. Vitesse, enchères, connaissances et prise de risques. Tout pour vous plaire!

Note importante :

Vous avez l'édition 2022 du jeu. Toutes les réponses ont été validées au 30 juin 2021. Par exemple, les réponses à la question Les noms des pays vainqueurs de la coupe du monde de football n'incluent pas les équipes ayant gagné cette coupe après le 30 juin 2021.

Contenu

110 cartes

(dont une carte  servant à cacher la pile)

12 jetons numérotés de 2 à 13

1 jeton noir

1 sablier

22 tuiles carrées



3 tuiles spéciales



et



Durée d'une partie

Décidée par les joueurs. 30 minutes par défaut.

Mise en place

- Les 13 jetons sont placés au hasard au centre de la table, facilement accessibles à tous. Laissez suffisamment de place entre eux afin que chaque jeton puisse être facilement saisi.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux tuiles correspondantes.
- Mélangez les cartes.
- Le premier lecteur est choisi au hasard. Appelons-le Mickaël.

Déroulement de la partie

Déroulement d'un tour de jeu

- Mickaël prend une carte sans la montrer aux autres joueurs. Il choisit une des questions, la jaune ou la bleue, et lit à haute voix le texte situé en haut de la carte sans mentionner le nombre. Ainsi, si le texte est Les noms des planètes du système solaire, il ne précise pas que le nombre maximal de réponses est 8.
- Tous les autres joueurs jouent simultanément et peuvent s'emparer le plus rapidement possible d'un seul jeton. Les nombres sur les jetons représentent le nombre de bonnes réponses qu'ils prétendent connaître et c'est aussi le nombre de points qu'ils misent. Les joueurs ne sont pas obligés de prendre un jeton s'ils ne le veulent pas. Une fois pris, un jeton ne peut être ni remis ni échangé au cours du tour.

Éliminations






Lorsque tous les joueurs ont pris un jeton ou décidé de ne pas en prendre, Mickaël lit le nombre qui représente le nombre maximal de réponses. Tous les joueurs qui ont pris un jeton plus grand sont éliminés de ce tour et perdent des points. Ainsi, si un joueur a pris le jeton 10 et que le nombre sur la carte est 8, il perd 2 points (10-8) et est éliminé de ce tour. Tous les joueurs n'ayant pas pris de jeton sont également éliminés de ce tour mais ne perdent pas de point. Si un joueur a pris le jeton noir, il reste en jeu et a droit à un traitement spécial décrit ci-dessous ! Tous les joueurs qui n'ont pas été éliminés sont appelés les « rescapés ».





Vérification. Qui doit répondre ?

Premier cas : Un joueur a pris le jeton noir

Dans ce cas, c'est lui qui doit donner toutes les réponses dans le temps du sablier. S'il réussit, il marque le nombre de points indiqué sur la carte, et les autres joueurs « rescapés » ne marquent aucun point. S'il échoue, il perd le nombre de points indiqué sur la carte, et tous les autres joueurs « rescapés » marquent leur mise.

Second cas : Personne n'a pris le jeton noir

- Tous les rescapés donnent une de leurs deux tuiles à Mickaël.
- Le rescapé qui a le jeton avec le plus grand nombre donne sa deuxième tuile à Mickaël.
- Mickaël ajoute les trois tuiles  ,  et  , les mélange et en prend une au hasard.

- Si une couleur est tirée, c'est le joueur qui possède cette couleur qui devra répondre. Si c'est la tuile,  Mickaël choisit lui-même le joueur qui devra répondre. Si c'est la tuile  , c'est le rescapé qui a le score cumulé le plus élevé qui s'y colle (Si deux joueurs ou plus ont le score cumulé le plus élevé, Mickaël choisit entre les joueurs égaux). Finalement, si c'est la tuile  , tous les joueurs devront répondre à tour de rôle (voir détails dans la section jeton  ci-dessous).

Comment répondre ?

- Mickaël retourne le sablier.
- Avant que le temps ne soit écoulé, le joueur doit donner un nombre de bonnes réponses égal au nombre de son jeton. Ainsi, s'il a pris le jeton numéro 5 dans l'exemple ci-dessus, il doit nommer au moins 5 des planètes du système solaire. Il peut en nommer plus de 5, mais ne reçoit pas de points supplémentaires pour autant.
- S'il réussit, il gagne les points indiqués sur son jeton. Sinon, il perd ces points.

Calcul des Points

- Le lecteur (Mickaël) ne gagne ni ne perd de points.
- Les joueurs n'ayant pas pris de jeton ne marquent aucun point ni n'en perdent.
- Les autres joueurs éliminés du tour perdent un nombre de points égal à la différence entre le nombre inscrit sur leur jeton et le nombre inscrit sur la carte.

- Si un joueur a pris le jeton noir et connaît toutes les réponses, il marque les points indiqués sur la carte et les autres rescapés ne marquent aucun point. S'il échoue, il perd les points indiqués sur la carte et tous les autres rescapés gagnent leur mise.
- Si personne n'a pris le jeton noir, le joueur qui répond gagne les points qu'il a misés s'il réussit et les perd s'il échoue. Toutefois, que le joueur interrogé réussisse ou non, tous les autres rescapés marquent les points de leur mise sans qu'on vérifie leurs connaissances.



Jeton

- C'est le seul cas où tous les rescapés doivent répondre. Le calcul des scores est différent et le sablier n'est pas utilisé. Chacun devra donner une réponse en quelques secondes, à tour de rôle, en commençant par le joueur ayant le nombre le plus petit et en continuant en ordre ascendant. Si tous les joueurs ont donné une bonne réponse, on reprend par le joueur ayant le plus petit nombre et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des cas suivants se produise :

- 1. Un joueur donne une mauvaise réponse, une réponse déjà donnée, ou ne peut pas répondre.** C'est la fin du tour de jeu. Ce joueur perd sa mise et les autres rescapés gagnent leur mise.
- 2. Toutes les réponses de la carte ont été données sans erreur.** C'est la fin du tour de jeu et tous les rescapés gagnent leur mise.

3. Tous les joueurs ont donné sans erreur le nombre de réponses qu'ils avaient misé.

De fait, aucun joueur ne doit donner un nombre de réponses supérieur à sa mise. C'est la fin du tour de jeu et tous les rescapés gagnent leur mise.

Exemple  : Disons qu'il ne reste que deux joueuses rescapées à la question sur les planètes du système solaire : Léa, qui a misé 4, et Sophia, qui a misé 3. La tuile  est tirée et les deux joueuses doivent répondre à tour de rôle en commençant par Sophia, qui a la plus petite mise. Sophia dit Jupiter. Léa dit Saturne. Sophia dit Mercure. Léa dit Mars. Sophia dit Neptune, complète ainsi sa mise de 3 et marque 3 points. Léa dit Uranus puis Vénus, complète ainsi sa mise de 4 et marque 4 points.

Le tour suivant




- Le nouveau lecteur est celui situé à la gauche du précédent.
- Tous les joueurs récupèrent leurs tuiles.
- Tous les jetons sont placés au centre.
- Le jeu reprend comme précédemment. La carte qui vient d'être utilisée est mise à la défausse et une nouvelle carte est lue...

Exemple :

- Une partie avec 9 joueurs : Antony, David, Léa, Marie-Sophie, Maud, Mickaël, Naïdé, Pauline, et Sophia. Mickaël est le lecteur. Il lit *Les noms des planètes du système solaire*.

- Antony prend rapidement le jeton numéro 10, Maud le 3, Léa le 7, Pauline le 6, David le 5, Naïdé le 8 et Sophia le 4. Marie-Sophie ne prend aucun jeton.

- Mickaël dit alors que le nombre maximum de réponses est 8 (inscrit en haut de la carte). Antony est donc éliminé du tour car son jeton 10 est supérieur à 8. Il perd 2 points (10-8). Marie-Sophie est également éliminée de ce tour car elle n'a pas pris de jeton. Mais elle ne perd aucun point.

- Parmi les joueurs rescapés, c'est Naïdé qui a pris le numéro le plus grand. Elle donne donc ses deux tuiles à Mickaël. Tous les autres rescapés donnent une seule tuile. Mickaël ajoute alors les 3 jetons ,  et , mélange le tout et prend un jeton au hasard. Disons qu'il prend la couleur de Pauline.

- Pauline doit répondre et ne parvient à donner que 5 bonnes réponses bien qu'elle ait pris le jeton numéro 6. Elle perd donc toute sa mise, soit 6 points. Les autres rescapés marquent les points de leur mise. Finalement, les scores de ce tour de jeu sont donc : Naïdé (+8), Léa (+7), David (+5), Sophia (+4), Maud (+3), Marie-Sophie (0), Mickaël (0), Antony (-2) et Pauline (-6).

Fin de la partie

Le jeu se termine après 30 minutes ou après une durée préétablie par les joueurs. Cependant, pour être équitable, une partie doit se terminer lorsque tous les joueurs ont été lecteurs le même nombre de fois. Le vainqueur est bien évidemment celle ou celui qui a le plus de points.

Précisions

- Le joueur qui répond a droit à un maximum de deux mauvaises réponses. Ainsi, dans l'exemple précédent, un joueur devant nommer 5 planètes du système solaire pourrait dire Vénus, Mars, Uranus, La lune, Jupiter, Europe et Mercure et gagner ses 5 points car il y a cinq bonnes réponses parmi les sept données.
- En cas de désaccord sur une question ou un point de règle, c'est le lecteur qui fait office d'arbitre et qui tranche.

Option

- Vous pouvez jouer sans le jeton noir, surtout s'il y a parmi vous un «je sais tout» très rapide de surcroît!

Astuces

- Ne pas prendre de risque vous mènera tout droit à la défaite! L'idéal est de prendre un jeton à chaque fois que vous êtes sûr de ne pas dépasser le nombre maximal de réponses à la question posée.
- N'hésitez pas à vous emparer du jeton noir si vous êtes sûr de votre coup! Non seulement vous marquerez des points, mais vous bloquerez aussi les autres joueurs.
- N'oubliez pas que le plus important est de s'amuser. Gagner ou perdre à un jeu d'ambiance est finalement sans grande importance...

Un jeu de Valéry Fourcade et Jean-Philippe Mars
Concept graphique de Carol Ann Robillard