

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



La bonne réponse

Chaque réponse engendre une nouvelle question.

Jeu Ravensburger® N° 00 588 8

Auteur: Heinz Wittenberg

Design: Horst Laupheimer

Un jeu amusant de questions pour 2 à 6 joueurs à partir de 9 ans.

Contenu: 52 cartes

1 règle de jeu

But du jeu:

Chaque joueur essaie d'être le premier à déposer toutes ses cartes avec les initiales.

Préparation du jeu:

Après avoir bien mélangé les cartes, chaque joueur reçoit six cartes, qu'il tient en main. Les cartes restantes forment un tas, qui est posé à l'envers (faces cachées), au milieu de la table. La première carte de cette pioche est retournée et posée face visible à côté du tas. Sur celle-ci se trouve la première question.

Règle de jeu:

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il lit la question qui se trouve sur la carte retournée. En utilisant une des initiales placées en haut à gauche sur les cartes qu'il a en main, il essaie de répondre à la question posée.

Exemple: La carte retournée demande de trouver le nom d'une ville étrangère. En main, le joueur a des cartes avec les initiales A, B, D, F, K, et U. Il choisit la lettre «A» et répond «Amsterdam».

Le joueur peut maintenant déposer cette carte avec l'initiale «A», face visible sur la première carte-question.

Sur cette carte déposée se trouve une nouvelle question, à laquelle doit répondre le joueur suivant en utilisant une des initiales de ses cartes, etc...

Si le joueur ne peut pas répondre à la question avec les initiales qu'il a en main, il doit piocher une carte supplémentaire. S'il parvient à répondre à la question avec l'initiale qui se trouve sur la carte qu'il vient de prendre, il peut aussitôt déposer celle-ci à découvert sur les cartes dont la réponse a déjà été trouvée. S'il ne lui vient rien à l'esprit, il doit garder la carte en main. C'est maintenant au tour du joueur suivant, de répondre à la question restée sans réponse.

Particularité:

Il y a cinq cartes dans le jeu avec un point d'interrogation. Si un joueur utilise une telle carte pour sa réponse, il doit après avoir déposé cette carte, inventer une nouvelle question, à laquelle doit répondre le joueur suivant. Celui-ci essaie à nouveau de répondre à cette question avec une des initiales de ses cartes.

Fin du jeu:

Celui qui le premier dépose sa dernière carte, est le gagnant.

Variantes:

1. Les joueurs se mettent d'accord, pour répondre aux questions dans une certaine limite de temps.
2. On peut tirer au hasard une carte chez un joueur, qui doit répondre à la question en employant les initiales de celle-ci.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France

