

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



LES BRONZÉS

LES RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

INCARNEZ GIGI, BERNARD, NATHALIE, JEAN-CLAUDE, JÉRÔME OU POPEYE ET SOYEZ LE PREMIER À ARRIVER À L'HÔTEL PRUNUS EN RÉPONDANT CORRECTEMENT AUX QUESTIONS POSÉES.

NOMBRE DE JOUEURS

DE 2 À 6 PERSONNES

DÉROULEMENT DU JEU

LE JOUEUR LANCE LE DÉ POUR POUVOIR AVANCER DU NOMBRE DE CASE(S) CORRESPONDANT.

LE N° DU DÉ CORRESPOND ÉGALEMENT À UN TYPE DE QUESTION QUI FIGURE SUR LES CARTES DE JEU :

1 = QUESTION SUR LE FILM LES BRONZÉS 1

2 = QUESTION SUR LE FILM LES BRONZÉS FONT DU SKI

3 = QUESTION SUR LE FILM LES BRONZÉS AMIS POUR LA VIE

4 = REJOUER UNE SCÈNE CULTE/COMPLÉTEZ LA FIN D'UNE RÉPLIQUE CULTE

5 = QUESTION DE CULTURE GÉNÉRALE SUR LES BRONZÉS

6 = CELUI QUI POSE LA QUESTION AU JOUEUR CHOISI LA CATÉGORIE DE QUESTION

LES JOUEURS AVANCENT ALORS LEUR PION POUR ATTEINDRE LE BUT FINAL : PRUNUS

LES CASES "SPÉCIALES" :

SUR LE PLATEAU DE JEU SE TROUVENT ÉGALEMENT DES CASES SPÉCIALES OU CASES "DUSSE", SI VOUS TOMBEZ DESSUS VOUS DEVEZ SUBIR LES COUPS DU SORT QUI S'ACHARNENT CONTRE JEAN-CLAUDE DUSSE.

LA CASE "PERTE DE BAGAGES" : VOUS VENEZ D'ARRIVER AU CLUB ET VOUS AVEZ PERDU VOS BAGAGES. VOUS PASSEZ LA NUIT À LES CHERCHER. PASSEZ VOTRE TOUR.

LA CASE "BLAGUE DE G.O." : VOUS ÊTES ATTAQUÉ PAR DEUX G.O. QUI VOUS ENLÈVENT VOTRE MAILLOT DE BAIN. PASSEZ VOTRE TOUR EN MARCHANT AVEC DES ALGUES.

LA CASE "MAUVAISE GARE" : VOUS ÊTES À LA GARE ST LAZARE POUR ALLER À VAL D'ISÈRE... DOMMAGE C'ÉTAIT GARE DE LYON ! PASSEZ VOTRE TOUR.

LA CASE "PANNE DE TÉLÉSIÈGE" : VOUS ÊTES BLOQUÉ SUR LE TÉLÉSIÈGE, PASSEZ VOTRE TOUR EN CHANTANT "QUAND TE REVERRAI-JE..."

LA CASE "LIQUEUR DE CRAPAUD" : VOUS VOUS ENDORMEZ IVRE MORT CHEZ DES PAYSANS LOCAUX. PASSEZ VOTRE TOUR À DESSAULER.

LA CASE "COUP DE GRIFFES" : SUR LE CHEMIN DE PRUNUS, VOUS ÊTES ATTAQUÉ PAR UNE MYSTÉRIEUSE BÊTE. DE PEUR, PASSEZ VOTRE TOUR.

LA CASE "MASSAGE AUX PRUNEAUX" : VOUS PERDEZ UN TOUR À VOUS FAIRE MASSER PAR UN JET DE JUS DE PRUNEAUX MACÉRÉS.

LORSQUE VOUS TOMBEZ SUR LES CASES "GANASWINDA" ET "STATION DE SKI", VOUS GAGNEZ LE DROIT DE REJOUER IMMÉDIATEMENT.

LE JEU SE DÉROULE EN PLUSIEURS ÉTAPES...

1^{ÈRE} ÉTAPE : GANASWINDA

CHACUN LEUR TOUR, LES JOUEURS DOIVENT LANCER LE DÉ. CELUI-CI LEUR INDIQUE DE COMBIEN DE CASES ILS PEUVENT AVANCER LEUR PION S'ILS RÉPONDENT CORRECTEMENT À LA QUESTION QUI LEUR EST POSÉE.

LE JOUEUR À LA DROITE DU JOUEUR AYANT LANCÉ LE DÉ EST CELUI QUI LUI POSE LA QUESTION. IL TIRE DONC UNE CARTE ET LIT LA QUESTION CORRESPONDANTE.

SI LE JOUEUR RÉPOND CORRECTEMENT À LA QUESTION, IL A LE DROIT D'AVANCER DU NOMBRE DE CASES QU'INDIQUE LE DÉ. SINON IL RESTE SUR PLACE ET RETENTERA SA CHANCE AU PROCHAIN TOUR.

EXEMPLE : GIGI LANCE LE DÉ QUI INDIQUE UN 4. BERNARD À SA DROITE, TIRE UNE CARTE ET POSE LA QUESTION DE LA CATÉGORIE 4, SOIT : "REJOUER UNE SCÈNE CULTE/COMPLÉTEZ LA FIN D'UNE RÉPLIQUE CULTE". SI GIGI RÉPOND CORRECTEMENT À LA QUESTION ELLE AVANCE DE 4 CASES, SINON ELLE RESTE SUR PLACE. C'EST ENSUITE AU TOUR DE BERNARD DE LANCER LE DÉ.

2^{ÈME} ÉTAPE : STATION DE SKI

UNE FOIS ARRIVÉ AU ROND CENTRAL, LE JOUEUR, POUR POUVOIR CONTINUER D'AVANCER, DOIT TOMBER SUR LA CASE EXACTE DE SON PERSONNAGE. TANT QU'IL N'A PAS FAIT LE NOMBRE POUR ARRIVER À SON PERSONNAGE, IL NE PEUT PAS CONTINUER SON PÉRIPLÉ DANS LA MONTAGNE. POUR POUVOIR AVANCER SON PERSONNAGE, LE JOUEUR DOIT TOUJOURS RÉPONDRE À UNE QUESTION SELON LES RÈGLES PRÉCÉDENTES, MAIS DANS CETTE ÉTAPE, SI LE JOUEUR RÉPOND CORRECTEMENT À SA QUESTION, IL GAGNE LE DROIT DE REJOUER IMMÉDIATEMENT. CET AVANTAGE NE S'APPLIQUE QUE DANS LE ROND CENTRAL.

UNE FOIS QUE LE JOUEUR EST TOMBÉ SUR LA CASE DE SON PERSONNAGE, IL PLACE DIRECTEMENT SON PION SUR LA CASE "STATION" POUR CONTINUER SON PÉRIPLÉ EN DIRECTION DE LA STATION.

UNE FOIS PASSÉ LE "BARRAGE" DU ROND CENTRAL, LE JOUEUR CONTINUE DE LANCER LE DÉ POUR AVANCER ET RÉPONDRE AUX QUESTIONS DE LA MÊME MANIÈRE. LE JOUEUR DOIT ARRIVER JUSQU'À LA COURSE DE JET SKI, DERNIÈRE ÉTAPE AVANT PRUNUS.

SUGGESTION DE JEU : POUR LES PLUS BRONZÉS D'ENTRE VOUS, CETTE 2ÈME ÉTAPE PEUT SE FAIRE EN POSANT LES QUESTIONS SANS PROPOSER LE QCM.

3^{ÈME} PARTIE : PRUNUS

EN ARRIVANT À LA CASE "COURSE DE JET SKI", VOUS DEVEZ VOUS ARRÊTER DESSUS, MÊME SI LE DÉ INDIQUE UNE CASE SUPÉRIEURE. UNE FOIS SUR LA CASE, VOUS ATTENDEZ LE PROCHAIN TOUR DE JEU POUR RÉPONDRE AUX QUESTIONS QUI PERMETTRONT D'ARRIVER ENFIN À PRUNUS.

VOUS N'AVEZ ALORS PLUS BESOIN DE LANCER LE DÉ.

POUR AVANCER ET DONC GAGNER, IL FAUT RÉPONDRE CORRECTEMENT À 6 QUESTIONS D'AFFILÉ. LA PERSONNE À DROITE DU JOUEUR QUI EST SUR LA CASE "COURSE DE JET SKI", TIRE UNE CARTE AU HASARD ET POSE LES 5 QUESTIONS QUI SE TROUVENT SUR CETTE CARTE, PUIS POUR LA 6ÈME QUESTION, CETTE MÊME PERSONNE CHOISIT SUR N'IMPORTE QUELLE AUTRE CARTE UNE QUESTION QU'ELLE DÉSIRE POSER AU JOUEUR.

CELUI QUI RÉPOND AUX 6 QUESTIONS GAGNE LA PARTIE.

CELUI QUI RÉPOND À 5 QUESTIONS AVANCE DE 5 CASES ET DEVRA RÉPONDRE CORRECTEMENT À 1 QUESTION AU PROCHAIN TOUR POUR GAGNER.

CELUI QUI RÉPOND À 4 QUESTIONS AVANCE DE 4 CASES ET DEVRA RÉPONDRE CORRECTEMENT À 2 QUESTIONS AU PROCHAIN TOUR POUR GAGNER.

CELUI QUI RÉPOND À 3 QUESTIONS AVANCE DE 3 CASES ET DEVRA RÉPONDRE CORRECTEMENT À 3 QUESTIONS AU PROCHAIN TOUR.

CELUI QUI RÉPOND À 2 QUESTIONS AVANCE DE 2 CASES ET DEVRA RÉPONDRE CORRECTEMENT À 4 QUESTIONS AU PROCHAIN TOUR.

CELUI QUI RÉPOND À 1 QUESTION AVANCE DE 1 CASE ET DEVRA RÉPONDRE CORRECTEMENT À 5 QUESTIONS AU PROCHAIN TOUR, ET AINSI DE SUITE...

DANS LE CAS OÙ LE JOUEUR N'A PAS RÉPONDU AUX 6 QUESTIONS, C'EST ALORS AU TOUR DES AUTRES PARTICIPANTS DE JOUER.

AU TOUR SUIVANT, LE JOUEUR À LA DROITE DE CELUI ENGAGÉ DANS LA COURSE DE JET SKI, RETIRE UNE CARTE ET LUI POSE LE NOMBRE DE QUESTIONS RESTANTES.

CELUI QUI POSE LES QUESTIONS DOIT TOUJOURS PARTIR DE LA PREMIÈRE CATÉGORIE, JUSQU'À CE QUE LE JOUEUR AIT RÉPONDU À SON TOTAL DE 6 QUESTIONS.

**LE PREMIER À ATTEINDRE LA CASE PRUNUS GAGNE.
BONNE CHANCE !**