

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# ÇA DÉCALE !!!

## RÈGLES DU JEU

**But du jeu :** Atteindre la 112<sup>e</sup> case tout en répondant aux différentes questions ou actions demandées en fonction des cases sur lesquelles le pion s'arrêtera.

**Matériel nécessaire :**

- le plateau de jeu
- 6 pions
- 1 dé
- 96 cartes
- 1 sac prompt secours
- 1 mannequin nourrisson
- 1 casque de moto
- 1 référentiel (téléchargeable sur <https://www.interieur.gouv.fr/Leministere/Securite-civile/Documentation-technique/Secourisme-et-associations/Lesrecommandations-et-les-referentiels>).



**Début du jeu :** Avant de pouvoir commencer le jeu, les joueurs doivent tirer au sort une carte « Alerte ! » et passer correctement le message d'alerte en fonction de la situation extraite. Si tous les éléments sont donnés, le joueur peut lancer le dé et ainsi démarrer sa partie. Sinon, il piochera une nouvelle carte « Alerte ! » au prochain tour et devra repasser un nouveau message.

**Déroulement du jeu :** Le joueur lance le dé et avance son pion d'autant d'unités qu'indiquées et s'arrête sur la case.

Si le joueur arrive sur une case « Événement », « Savoir » ou « À toi de jouer », il pioche une carte et doit répondre correctement pour pouvoir avancer d'une case, sinon il devra reculer d'une case. Si le joueur arrive sur une case avec une nouvelle question ou technique, il rejoue et avance ou recule selon la réponse. Ensuite, le tour passe même si le pion tombe de nouveau sur une case spéciale (« Événement », « Savoir », « À toi de jouer » ou question). Certaines cases comportent une question sur le plateau, le principe est le même, le joueur avance ou recule d'une unité selon la réponse.

Si la case est sans indication spéciale (donc hors « Événement », « Savoir », « À toi de jouer » ou question), le joueur suivant joue à son tour.

Cases « Événement » : le joueur tire une carte et doit faire ce qui est indiqué. Ne pas lire la carte car certaines sont « secrètes ».

Questions « Savoir » : un autre joueur tire une carte et lit la question. La bonne réponse est en dessous.

Cases « À toi de jouer » : le joueur tire une carte et réalise ce qui est demandé.

Si le joueur arrive sur une case où 2 pions sont déjà positionnés, il passe à la case suivante.

**Fin du jeu :** Pour gagner, il faut faire le nombre exact de cases pour arriver sur la case 112. Sinon, le joueur recule d'autant d'unités supplémentaires indiquées par le dé.

Paroles de *La Marseillaise* et éléments du message d'alerte au dos de ce feuillet. →

## LA MARSEILLAISE

PAROLES DE L'HYMNE NATIONAL FRANÇAIS

*Allons enfants de la Patrie  
Le jour de gloire est arrivé  
Contre nous de la tyrannie  
L'étendard sanglant est levé  
L'étendard sanglant est levé  
Entendez-vous dans les campagnes  
Mugir ces féroces soldats  
Ils viennent jusque dans vos bras  
Égorger vos fils, vos compagnes  
Aux armes citoyens !  
Formez vos bataillons !  
Marchons, marchons,  
Qu'un sang impur abreuve nos sillons  
(...)*

## LES ÉLÉMENTS DU MESSAGE D'ALERTE

- 1 Où suis-je ? → rue + commune
- 2 Que se passe-t-il ?
- 3 Existe-t-il des risques persistants ? → Électricité ? Circulation ?...
- 4 Nombre de victimes.
- 5 État des victimes (Parle ? Saigne ?...)
- 6 Les premiers gestes de secourisme effectués.
- 7 Mon numéro de téléphone.
- 8 Demander si on peut raccrocher.

