

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Cases spéciales

Le joueur qui se trouve sur une de ces cases **à son tour de jouer** suivra les instructions ci-dessous :

+2 : avancer de 2 cases et répondre à la question correspondante

-2 : reculer de cases et répondre à la question correspondante

PREMS : aller sur la case où se trouve le joueur le plus avancé et répondre à la question correspondante (si le joueur est lui-même le plus avancé, il avance de deux cases)

DER : allez sur la case où se trouve le dernier joueur et répondez à la question correspondante (si le joueur est lui-même le dernier, il recule de deux cases)

MELO, EGO ou DUO + jok : tirer un jok supplémentaire et répondre à la question correspondant à la couleur de la case.

ATTENTION !

Un joueur n'effectue jamais la prestation demandée par une case (tirer une carte, avancer, reculer ou effectuer le DERNIER TEST) au moment où il arrive sur celle-ci; ce n'est qu'au moment où c'est à nouveau à son tour de jouer, c'est-à-dire lorsqu'il redevient le Questionné, qu'il effectue la prestation correspondant à la case sur laquelle il se trouve alors.

Un joueur peut par exemple s'arrêter momentanément sur une case "-2", mais avoir encore l'occasion d'avancer avant d'être à nouveau Questionné. Ce n'est que s'il se trouve encore sur cette case à ce moment-là qu'il recule de deux cases.

Dernier test

Lorsqu'un joueur atteint (ou dépasse) la case DERNIER TEST, il doit attendre son tour de jouer pour effectuer cette épreuve.

A ce moment-là, ses partenaires tirent la première carte du paquet EGO, et la lisent à haute voix.

Ils répondent personnellement à la question posée, le DERNIER TEST consistant pour le joueur à deviner la réponse de chacun de ses partenaires.

Pour gagner, il doit avoir deviné au moins la moitié des réponses de ses partenaires de jeu (2 réponses s'il a 3 ou 4 partenaires, 3 réponses s'il a 5 ou 6 partenaires, etc.)

Il est autorisé à contester les réponses d'un ou plusieurs joueurs, s'il met en doute leur sincérité.

S'il ne réussit pas le DERNIER TEST, le joueur recule de 3 cases et le jeu continue.

Caractère

règle du jeu

© 2000 règle déposée

Un jeu de François Koch, édité par Jeux F.K.

But du jeu

Connaissez-vous vos partenaires de jeu? Savez-vous vraiment qui ils sont? Et eux, vous connaissent-ils? Quelle image de vous-même leur renvoyez-vous?

C'est à toutes ces questions que vous aurez l'occasion de répondre au cours de ce jeu, le vainqueur étant celui qui, après avoir fait le tour du plateau de jeu, passera avec succès le DERNIER TEST.

Préliminaires

Nombre de joueurs : 4 à 10

Matériel par joueur : un pion, un tableau de réponses, 3 joks (un de chaque couleur)

Début du jeu : les joueurs placent leur pion sur la case départ, qui correspond à une question EGO. Le joueur le plus jeune commence, puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite.

ATTENTION !

Contrairement à d'autres jeux, ce n'est pas en lançant un dé que l'on avance sur le plateau de jeu ; on avance seulement lorsqu'on arrive à deviner la réponse du joueur questionné; dans ce cas, on avance d'une seule case, ou de deux si le sigle "+2" apparaît sur la carte (voire exceptionnellement de 3 cases)

Questions

Les trois types de questions portent sur le caractère des participants :

◆ Les questions MELO (gris) :

(Ex : Pour vous, quelle est ici la personne la plus lunatique?)

Elles concernent l'ensemble des participants au jeu. Le Questionné qui doit répondre à une question MELO note sur sa grille le nom d'un des participants (il peut se citer lui-même).

◆ Les questions EGO (bleu):

(Ex : La principale qualité que vous attendez d'un ami, c'est 1. la disponibilité 2. la franchise 3. la complicité)

Elles concernent le caractère du Questionné. Celui-ci a le choix entre 3 ou 4 possibilités. Il lui suffit de cocher sur la grille la case (1, 2, 3 ou 4) correspondant à son choix.

◆ Les questions DUO (rouge):

(Ex : Qui autour de cette table aimeriez-vous confesser ?)

Elles concernent soit les relations que le Questionné peut entretenir avec les autres participants, soit l'opinion que le Questionné a de ses partenaires. Le Questionné qui doit répondre à une question DUO note sa réponse sur la grille. En réponse à ce type de questions, il ne peut en aucun cas se citer lui-même.

Pour certaines questions DUO, le Questionné doit citer un adjectif (Exemple : Selon vous, quelle est la principale qualité de votre voisin(e) de droite?). Dans ce cas, on considérera comme justes les réponses des joueurs ayant trouvé un adjectif approchant (synonyme).

Déroulement

Que ce soit pour une question MELO, EGO ou DUO, le principe est toujours le même :

Le joueur n°1 tire la première carte du paquet correspondant à la case sur laquelle il se trouve ; il lit la question à haute voix, la pose face visible sur la table, et répond en secret sur la grille prévue à cet effet. Ce joueur est alors appelé le "Questionné".

De leur côté, les autres joueurs essaient de deviner la réponse du Questionné. Ces joueurs sont appelés les "DéTECTEURS".

Lorsque le Questionné a noté sa réponse, chaque DéTECTEUR énonce à tour de rôle sa supposition. Le Questionné donne sa réponse en dernier.

Tous les détecteurs ayant donné la même réponse que le Questionné avancent du nombre de cases indiqué sur la carte ; les autres DéTECTEURS restent sur leur case.

Le Questionné reste également sur place, sauf éventuellement en cas de contestation (cf. § "CONTESTATION").

Ensuite, c'est au tour du joueur n°2 d'être le Questionné, et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

Attention ! Qu'il y ait ou non contestation de l'un des joueurs, les DéTECTEURS ayant donné la même réponse que le Questionné avancent leur pion sur le plateau de jeu.

Contestation

Si l'un des DéTECTEURS n'a pas réussi à deviner ce que le Questionné a répondu, et **s'il estime que le Questionné n'a pas été sincère**, il peut prendre le risque de dire : « **Je conteste !** »

Dans ce cas, le Questionné doit justifier sa réponse en donnant des exemples. Le Contestataire donne ensuite ses contre-arguments. **Le débat ne concerne que 2 joueurs** (le Contestataire et le Questionné). Il peut durer un certain temps et les autres joueurs ne doivent pas intervenir.

Puis, lorsque les arguments de ces deux joueurs sont épuisés, les autres participants jugent si la justification a été sincère, cohérente et argumentée. Si le Questionné obtient le plus de suffrages, il avance de 2 cases ; sinon, c'est le Contestataire qui avance de 2 cases (en cas d'égalité, c'est le Contestataire qui avance).

Attention ! Il ne peut y avoir plusieurs Contestataires ; c'est donc le premier joueur qui dit "JE CONTESTE !" qui prend part au débat avec le Questionné.

Joks

Chaque joueur reçoit au départ 3 joks, un de chaque couleur. Les autres joks forment une pioche. Celui qui souhaite ne pas répondre à une question peut le faire en rendant un jok de la couleur correspondante. Si c'est le Questionné qui rend un jok, il tire alors une autre question.

Lorsqu'on ne dispose plus de jok d'une couleur, on est alors obligé de répondre aux questions de cette catégorie, sous peine de reculer de 3 cases.