

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



«C'est bon à savoir!»

LE GRAND JEU DE LA CULTURE GÉNÉRALE ●

RÈGLE DU JEU

Gallimard

De 2 à 6 joueurs

À partir de 14 ans

Durée d'une partie :
environ 40 minutes



Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu • 6 pions • 1 dé • 1 règle du jeu
- 1 sablier • 340 cartes • 4 boîtiers distributeurs

LE BUT DU JEU

« C'est bon à savoir ! » propose de jouer avec plusieurs pans de la culture d'aujourd'hui : l'histoire et la géographie, la philosophie et les sciences, le sport et les loisirs, le cinéma, les mots, les arts. Toutes les questions font un détour par la littérature. Ce grand jeu de la culture générale s'adresse à deux joueurs ou plus, à partir de 14 ans.

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint la zone « Gagné ! » et répond correctement à l'ultime question choisie par ses adversaires, après avoir parcouru le circuit du plateau en répondant aux différentes catégories de questions et en relevant les défis avec succès.

LES ÉLÉMENTS DU JEU

LE PLATEAU

Le parcours commence avec la zone « C'est bon à savoir ! », commune à tous les joueurs, et se termine sur la zone « Gagné ! ».

Il comporte trois types de cases : « Questions » sur fond crème, « Défis » sur fond blanc, « Virevolte ! » sur fond gris.



LES CARTES

Toutes les cartes sont recto verso, à l'exception des cartes « Virevolte ! ». Il y a deux questions sur chacune des faces catégorielles, tête-bêche ; on retournera le tas lorsque toutes les questions d'une catégorie auront été posées.

■ Les cartes « Questions »

Le joueur y répond seul. Elles sont réparties dans trois boîtiers et correspondent à six catégories, identifiées par une couleur et un symbole.



« Moteur » : questions relatives au cinéma.



« Penses-tu ! » : questions relatives à la philosophie et aux sciences.



« Arts méningés » : questions relatives à la peinture, la musique, la sculpture, la danse...



« Champion du monde » : questions relatives aux exploits, aux particularismes et aux coutumes.



« Où et quand ? » : questions relatives à l'histoire et à la géographie.



« Mots de tête » : questions relatives au vocabulaire.

■ Les cartes « Défis »

Regroupés dans le quatrième boîtier, les défis sont de trois types :



« Chut ! » : faire deviner des titres, des expressions, des sports...



« Au trait » : faire deviner des expressions, des œuvres par un dessin ou un rébus (sans lettre ni graphie).



« Au moins 2 » : selon la consigne donnée, trouver au moins deux bonnes réponses.

■ Les cartes «Virevolte!»

Elles produisent des retournements de jeu, favorables ou défavorables, elles peuvent aussi donner une indication pour faire plaisir aux autres joueurs (apporter une boisson ou chanter).

LE SABLIER

On l'utilise exclusivement sur les cases «**Défis**». Les joueurs disposent du temps du sablier (45 secondes) pour relever le défi.

LE DÉROULEMENT DU JEU

DÉBUT DU JEU

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la zone «**C'est bon à savoir!**». Chacun lance le dé : le joueur qui réalise le score le plus élevé débute la partie ; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT AVANCE-T-ON SUR LE PLATEAU ?

Au premier tour, l'ensemble des joueurs placent leurs pions sur la zone «**C'est bon à savoir!**». Puis le premier joueur lance le dé, avance son pion sur la case correspondant au score et répond à la consigne de la case où il se trouve.

Si un joueur répond bien, il relance le dé et répond à la question suivante. Et ainsi de suite. S'il donne une mauvaise réponse, il laisse son pion sur la case, puis c'est au tour du joueur suivant. Quand ce sera à nouveau à lui de jouer, il relancera le dé.

Variante pour rendre la partie plus difficile

Le joueur qui répond bien relance le dé, mais attend le tour suivant pour répondre à une nouvelle question. C'est alors au tour du joueur suivant.

■ Cases «Questions»

Le joueur qui se trouve à droite de celui dont c'est le tour tire une carte «**Questions**» de la catégorie correspondante et lui lit la consigne. La réponse figure à la suite de la question.

■ Cases «Défis»

Pour les défis «**Chut!**» et «**Au trait**», c'est le joueur dont c'est le tour qui tire une carte «**Défis**» (à bordure blanche) et qui prend connaissance de la consigne. Il peut communiquer aux autres joueurs l'indice qui est donné.

Pour le défi «**Au moins 2**», c'est le joueur qui se trouve à droite de celui dont c'est le tour qui lit la consigne.

Les défis se jouent dans le temps imparti par le sablier. Il est nécessaire de se munir d'un papier et d'un crayon pour les défis «**Au trait**».

Les défis «**Chut!**» et «**Au trait**» sont réussis lorsqu'un autre joueur donne la bonne réponse dans le temps du sablier. Dans ce cas, le joueur qui a relevé le défi relance le dé et **le joueur qui a donné la bonne réponse avance de trois cases**.

Si aucun joueur n'a trouvé la réponse, le joueur laisse son pion sur la case, puis c'est au tour du joueur suivant.

Sur les cartes «**Au moins 2**», il y a toujours trois réponses, à titre d'exemples, mais on peut évidemment en trouver d'autres qui répondent à la contrainte.

■ Cases «Virevolte!»

Le joueur qui tombe sur la case «**Virevolte!**» (à bordure grise) et effectue l'action indiquée dans la consigne. Il remet ensuite la carte dans le paquet, à l'exception de la carte «**joker**» qu'il y replacera quand il l'aura utilisée. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU : «GAGNÉ!»

Le joueur place son pion sur la case «**Gagné!**» s'il tombe pile sur cette case ou s'il devait la dépasser.

Lorsque le joueur arrive sur «**Gagné!**», la dernière zone du plateau, les autres joueurs choisissent une catégorie. Le joueur qui se trouve à droite de celui dont c'est le tour tire une carte «**Questions**» de la catégorie correspondante et lui lit la consigne. Le gagnant est le premier joueur à avoir pu répondre à cette dernière question.

Variante pour faire durer le plaisir

Le joueur atteint la zone «**Gagné!**» uniquement s'il tombe pile sur cette case. Dans les autres cas, il passe par cette zone et revient sur ses pas sur les cases «**Questions**» précédentes en fonction du chiffre affiché par le dé.

CORSER LA DIFFICULTÉ

Si l'on veut accroître la difficulté du jeu, on peut agir sur plusieurs facteurs : on peut ne pas lire les trois propositions de réponses dans les questions ; le joueur devra alors trouver grâce à ses seules connaissances, sans que le facteur chance intervienne. On peut également ne pas donner l'indice qui est écrit après chaque défi.

Bonnes parties !

playBac

Gallimard

© Éditions Gallimard
© Éditions Gallimard / Play Bac
pour le modèle et la règle du jeu

Éditions Gallimard
5, rue Gaston-Gallimard
75007 Paris, France
www.gallimard.fr