

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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



« C'est
dans quoi
déjà ? »

LE GRAND JEU DE LA LITTÉRATURE

Règle du jeu

Gallimard

But du jeu

Le vainqueur est le premier à avoir parcouru le tour du plateau en répondant correctement aux différentes catégories de questions et en relevant avec succès les défis.

1. Les composants du jeu

• Le plateau

C'est un circuit qui comporte deux types de cases : les questions (sur les côtés) et les défis (dans les angles). Ces cases renvoient à des cartes, sur lesquelles figurent les questions et défis correspondants.

• Les cartes

Elles sont toutes à double face ; elles sont placées dans les boîtiers que l'on retournera quand toutes les faces recto auront été utilisées.



Les cartes questions

Elles proposent des questions organisées en quatre catégories :



auteur : Sa vie, la paternité de ses œuvres...



œuvre : Les moments clés de l'intrigue, les lieux...



personnage : Son nom, son apparition dans une œuvre...



titre : Le nom des œuvres à compléter...

Les cartes défis

Les défis sont de trois types :

Défi citation

Auteur de la citation à deviner ou citation à compléter

Défi création

Auteur ou titre à faire deviner (dessin, mime...)

Défi insolite

Événements, jeux de lettres...

• Le sablier

On l'utilise exclusivement sur les cases « défi ». Les joueurs disposent de 45 secondes pour relever leur défi.

2. Le déroulement du jeu

• Début du jeu

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case « Départ ». Chacun lance le dé : celui qui réalise le score le plus élevé débute la partie ; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Progression sur le plateau

On avance de deux manières :

1) avant que la question soit posée, en lançant le dé : on avance du nombre de cases indiqué par le dé ;

2) après que la question est posée, si on a répondu correctement : on avance alors du nombre d'étoiles indiquées sur la carte.

★	Facile	> 1 case
★★	Moyen	> 2 cases
★★★	Difficile	> 3 cases

Ces étoiles représentent le niveau de difficulté de la question.

Une bonne réponse permet d'avancer du nombre d'étoiles indiquées.

Dans le cas d'une mauvaise réponse, le joueur n'avance pas.

Pour les questions nécessitant plusieurs réponses, vous avancerez en fonction du nombre de bonnes réponses données.

On joue à tour de rôle : une fois qu'un joueur a répondu à une question, et quelle que soit sa réponse (bonne ou mauvaise), c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

• Cases « défi »

Un joueur qui arrive sur une case « défi » est obligé de s'y arrêter — même si le dé ou le nombre d'étoiles gagnées le conduisaient a priori sur une case plus éloignée —, il doit alors relever immédiatement le « défi » correspondant. Seule une bonne réponse, donnée dans le temps imparti par le sablier, lui permet d'en sortir et d'avancer du nombre d'étoiles indiquées sur la carte. Si le joueur ne donne pas à temps la bonne réponse, il doit attendre le tour suivant pour tenter à nouveau de répondre à un « défi » de la même catégorie.

Particularité de la case « défi création »

Le joueur qui tombe sur la case « défi création » tire lui-même une carte : les indications de ce qu'il doit alors faire y sont notées, y compris les informations qu'il est en droit de donner aux autres joueurs. On peut avoir besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour dessiner. Il faut, là aussi, réussir dans le temps imparti par le sablier.

Le bonus du « défi création » pour les autres joueurs

Le joueur qui trouve la réponse au « défi création » avance lui aussi immédiatement d'une case, sauf s'il se trouve bloqué sur une case « défi » à ce moment-là. Dans ce cas, il y reste et n'avancera d'une case supplémentaire que lorsqu'il aura, son tour venu, relevé son « défi ».

• Fin du jeu

Le gagnant est le premier joueur à avoir parcouru le tour du plateau et à avoir relevé avec succès le « défi libre » : ce sont les autres joueurs qui choisissent la catégorie de ce dernier « défi ».

3. Faire varier la difficulté

- **En famille**

Les jeunes lecteurs ont évidemment un bagage littéraire moins important que leurs aînés, mais ils sont mieux renseignés sur Harry Potter... On peut donc jouer en équipes.

- **Pour les très gros lecteurs**

La plupart des questions sont à choix multiple. Il suffit de ne pas lire les propositions pour corser nettement la difficulté.

On convient alors que toutes les questions sont affectées du même nombre d'étoiles.

- **Pour faire durer le plaisir...**

Si on souhaite que la partie dure plus longtemps, on décidera que toutes les bonnes réponses font avancer d'une case ; si, à l'inverse, on souhaite une « blitz partie », on conviendra qu'elles font toutes avancer de trois cases !

Bonnes parties et bonnes lectures !