

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Règle du jeu

Des gags, des rires où chacun délire. Un jeu fou, fou, fou ...

Entrez dans l'univers fantastique des questions farfelues, des mots étranges et des images insolites. Pour gagner, pas besoin d'être calé : il suffit de savoir bluffer ! Le plus bluffeur des joueurs a toutes les chances de gagner la partie.



Pour 3 à 6 joueurs à partir de 12 ans

Jeu Ravensburger n° 273027

Auteur : Bertram Kaes

Graphisme : Christian Broddack

photos : IFA-Bilderteam, Eric Bach, Bavaria, Pictor, Silvestris, Geduldig



But du jeu



Celui qui bluffera les autres joueurs en fournissant des réponses aussi astucieuses que plausibles à des questions insolubles avance rapidement avec son pion.

Si, en plus, il mise sur les réponses justes, il a toutes les chances de gagner.

Préparatifs



Chaque joueur prend un pion et un jeton de la même couleur.
Chacun pose son pion sur la case départ et son jeton devant lui.
Les 3 anneaux-joker seront expliqués à la page 11.

On trie les cartes textes en fonction de leur couleurs et on les poses dans les deux compartiments prévus à cet effet dans la boîte de jeu. Les cartes-photos sont placées dans le troisième compartiment.



Puis chacun se munit d'un stylo ou d'un crayon. A présent, chacun prend une feuille vide et la prépare en suivant les instructions de la page. Vous voilà équipés pour les premiers tours.

Les cartes-textes bleues

Des questions étranges, farfelues et épineuses vous y attendent.

Les cartes-textes jaunes

Elles cachent des mots bizarres inconnus.

Le jeu commence



On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur tire de l'une des deux piles de cartes-textes (au choix) la carte supérieure et lit la question n° 1 à voix haute.

Il est bien évident que vous n'avez aucune ou très peu de chance de trouver la solution. C'est justement ce qui fait le charme du jeu !

Le bluff



Chacun de vous imagine pour la question qu'on vient de lire la réponse la plus comique et judicieuse possible et l'inscrit sur sa feuille.

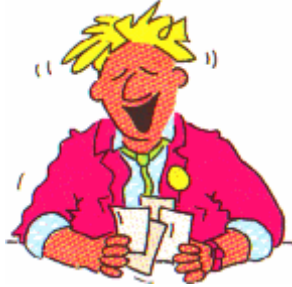
Plus vos (fausses) réponses seront plausibles, plus les autres joueurs tomberont dans le panneau et vous croiront. Tant mieux, puisque cela vous permettra d'avancer votre pion !



Tandis que chaque joueur écrit une soi-disant bonne réponse, le joueur qui a lu la carte, l'introduit dans le détecteur, et comme par miracle, la bonne réponse apparaît. Il écrit cette bonne réponse sur sa propre feuille, puis ramasse l'une après l'autre les feuilles des autres joueurs et marque chaque feuille (donc la sienne aussi) avec les lettres A, B, C etc.

Il va de soi que le jeu ne fonctionne que si personne ne sait quelle feuille porte quelle lettre.

A présent, la partie devient palpitante :



Il va de soi que le jeu ne fonctionne que si personne ne sait quelle feuille porte quelle lettre.

A présent, la partie devient palpitante :

Chaque fois que les joueurs s'inscrivent sur la case qui correspond à son avis à la bonne réponse, ils passent dans le jeu la lettre A, pélicula, rapo, etc. jeu.

La solution



Le joueur ayant décrypté la bonne réponse la lit ainsi que la lettre correspondante. Tous les joueurs qui ont misé sur la bonne réponse retirent leur jeton du plan de jeu et avancent avec leur pion de trois cases.

...Rira bien qui rira le dernier



Ceux qui avec leur réponses ont bluffé les autres joueurs ont également toutes les raisons de se réjouir.

Pour chaque jeton placé sur la case correspondant à sa réponse, il a le droit d'avancer son pion de deux cases.

Un exemple :

Joëlle a inscrit la réponse B.

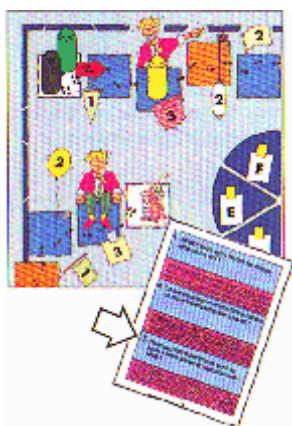
Deux autres joueurs croient que la réponse "B" est la bonne et mettent leur jeton sur la case "B". Ainsi, Joëlle a bluffé deux joueurs et peut donc avancer son pion de quatre cases.

A présent, chacun reprend son jeton et sa feuille. Le premier tour est terminé.

En scène pour le deuxième tour !

Le joueur assis à gauche du joueur ayant commencé devient à présent le nouveau "meneur de jeu".

La couleur de la case où se trouve son pion lui



indique la pile dont il doit tirer la carte supérieure pour la mettre en jeu.

Les chiffres figurant sur les cases jaunes et bleues indiquent laquelle des trois questions on doit poser durant ce tour (ex.: case bleue, chiffre 3= tirer la carte-texte bleue, lire la question n° 3).

Celui qui devient "meneur de jeu" alors qu'il se trouve sur la case départ prend une carte-texte et lit la question n° 1.

Les cartes-textes et les cartes-photos

Toutes les cartes sont imprimées recto et verso. Quand vous les avez toutes jouées d'un côté, vous pouvez retourner la pile et continuer.

Les cartes-photos



Si le pion du meneur de jeu se trouve sur la case rouge, il doit alors prendre une carte-photo et demander aux autres joueurs : "que représente cette image ?"

Elles représentent des parties d'objets habituels et insolites tels qu'il est difficile de les reconnaître au premier coup d'œil.

Après que chacun ait écrit une réponse judicieuse à la nouvelle question, le meneur de jeu les ramasse, marque les feuilles de nouvelles lettres différentes des précédentes, et lit les réponses à haute voix, etc....

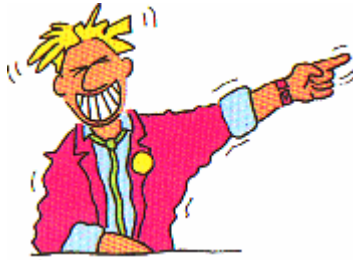
Les 2 cases-chiffres 4 et 5



Les deux cases qui portent un chiffre sont très importantes pour les moins chanceux. En effet le dernier qui atteint ou traverse la case portant le chiffre "4" (il peut s'agir de plusieurs joueurs durant le même tour) peut aussitôt avancer de quatre cases.

S'il s'agit de la case portant le chiffre "5", on avance de cinq cases. Cela permet de ré-équilibrer les forces en présence !!

Fin du jeu



Celui qui franchit le premier la case arrivée a bien entendu prouvé qu'on peut devenir un vrai champion tout en délirant.

Que se passe-t-il si l'un d'entre vous bat les records d'astuce et croit détenir la bonne réponse ?



Dans ce cas extrêmement rare, le joueur note sa réponse sur sa feuille ; mais au lieu de la donner au meneur de jeu, il la glisse sous le plan de jeu.

On joue comme précédemment, mais sans lui. C'est à dire chacun écrit sa réponse, le meneur de jeu décrypte la bonne réponse, il lit les réponses, chacun choisit et avance son pion s'il gagne. Puis arrive le moment de son entrée en scène.

Il lit sa réponse à haute voix : si celle-ci est juste (c'est le groupe qui décide en commun), il a le droit d'avancer son pion de 5 cases, si elle est fausse, il doit reculer de deux cases.



Que se passe-t-il si deux joueurs donnent la même réponse ?



Dans ce cas, le meneur de jeu marque les deux réponses de la même lettre, mais ne lit qu'une de ces réponses à voix haute.

On mise comme d'habitude. Si un ou plusieurs joueurs misent sur cette réponse, chacun des joueurs reçoit les points correspondants.



Les trois anneaux-joker



Pendant chaque partie, vous pouvez tenter 3 fois une mise sensationnelle, si vous êtes sûr de votre coup. En effet, vous pouvez quand vous le décidez poser un anneau joker sur votre jeton de mise.

Si votre mise est juste, vous doublez vos points ; si elle est fausse, le joueur qui a su vous bluffer double ses points. Les anneaux-joker joués ne sont plus remis en jeu pour le restant de la partie.