

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



Règle du jeu

3 joueurs et plus

Durée du jeu : environ 30 – 45 minutes



Chouchou et Loulou

Contenu :

120 jetons, 400 cartes, 1 sac, 1 notice.

But du jeu :

Éliminer tous ses jetons en imaginant des mots pour compléter le blanc des phrases figurant sur les cartes « Chouchou et Loulou ».

Préparation du jeu :

1. Chaque joueur pioche 10 jetons au hasard dans le sac et les dispose devant lui, face des lettres visible.
2. Les cartes « Chouchou et Loulou » sont mélangées et placées face cachée dans le sabot.

Déroulement du jeu :

- Le plus jeune joueur commence la partie. Il tire une carte « Chouchou et Loulou » et la lit à voix haute pour que tous les autres joueurs participent au tour de jeu. Celui qui lit ne joue pas durant ce tour.
- Dès que la lecture est terminée, tous les joueurs doivent essayer de combler le blanc laissé dans la phrase en criant un mot qui doit impérativement commencer par les deux lettres de l'un de leurs jetons.
- Un joueur peut crier deux mots pour remplir le blanc de la phrase mais il doit pour cela posséder les jetons correspondant aux deux mots qu'il a choisis. Par exemple, s'il annonce « cheveux longs », il doit être en possession de 2 jetons, l'un avec « CH », l'autre avec « LO ».
- Chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse par carte.
- Les deux premiers joueurs qui ont crié un mot gagnent ce tour et éliminent les jetons utilisés à moins qu'ils ne soient soumis au « défi ».

- Pour le tour suivant, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le gagnant :

Le premier joueur qui n'a plus aucun jeton en sa possession gagne la partie.

Le défi :

Il s'agit de créer un débat pour valider ou non un mot qui peut être jugé inacceptable, inapproprié, mal écrit, mal prononcé....

En effet, un joueur peut avoir à défendre le mot qu'il a crié, lorsqu'un autre joueur n'est pas d'accord avec sa réponse. Un vote est organisé avec tous les joueurs (à l'exception du joueur défié) pour décider de la validité de sa réponse :

- dans le cas où la majorité des votants rejette la réponse du joueur, ce dernier doit piocher un nouveau jeton dans le sac et l'ajoute à ceux qu'il possède déjà. Le joueur qui a lancé le défi a le droit de donner une nouvelle réponse avant les autres joueurs.

- si la majorité des votants a accepté la réponse du joueur, le joueur qui a lancé le défi doit piocher un nouveau jeton dans le sac et l'ajoute à ceux qu'il possède déjà.

- dans le cas d'un vote ex aequo, le joueur qui a lu la question doit aussi participer au vote.

Variantes du jeu :

- Un même joueur peut lire toutes les cartes durant la partie.
- Il est possible de constituer des équipes de 2 joueurs ou plus.