

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





TU VEUX UN CINGLÉ D'OR ! TENTE TA CHANCE !

C'est simple, envoie-nous ton nom et tes coordonnées à : Spot Games "les Cinglés" BP 6024 78176 St-Germain-en-Laye France ou dépose-les lors des animations et tournois "Cinglés des Jeux". Au total, 1000 figurines couleur or à gagner par tirages au sort réguliers.
Liste des gagnants sur www.spotgames.fr

Jeu gratuit sans obligation d'achat, organisé par Spot Games jusqu'au 31.12.2001. Un timbre au tarif lent par famille remboursé par demande écrite avec RIB. Règlement complet disponible à l'adresse du jeu.

Informations Consommateur : Chronomètre : pile LR 41, 1,5V non rechargeable obligatoire. Enlever une pile usagée et la faire remplacer par un adulte. Respecter son sens de polarité. Petits éléments susceptibles d'être avalés / Ecran du chrono en verre susceptible de casser. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Fabriqué par Spot Games BP 6024 - 78176 St-Germain-en-Laye France - **Document à conserver** CE

16 FIGURINES À COLLECTIONNER



GROUPE 1



GROUPE 2



GROUPE 3



GROUPE 4

49 F LE GROUPE DE 4 FIGURINES. 120 F LES 12 !

Offre réservée France métropolitaine. Port inclus.

BON DE COMMANDE

Nom et prénom : _____

Adresse : _____

Je commande :

groupe n°1 groupe n°2 groupe n°3 groupe n°4

49 F par groupe de 4 figurines commandé (120 F les 12 figurines).

Règlement en timbres ou par chèque à l'ordre de Spot Games.

Si tu as moins de 18 ans, signature des parents :

Remplis ou recopie
le bon de commande
et renvoie-le à :

Spot Games

BP 6024

78176 St-Germain-en-Laye
France

CINGLÉS DES JEUX®

MATÉRIEL DE JEU

Un plateau de jeu en 3 D, avec une piste et différents sports au milieu du stade
Un chronomètre : lire le mode d'emploi sur sa boîte

4 figurines, appelées "Cinglés", pour avancer.
Chaque joueur (ou équipe) en prend une.



4 Champ's : ce sont des pions pour faire
des jeux ou des sports



Pour certains jeux :

- Une balle, 14 Pizz
- Un dé, la Coupe du monde et, en cadeau, ton sifflet personnel d'arbitre.

Règles originales
Mise en ligne par François Haffner
pour les lecteurs de
<http://jeuxsoc.free.fr>
Avril 2006

Un paquet de cartes avec :

- 97 cartes "JEUX"
- 11 cartes "SPORT"
- Une carte "Invitation"
- Une carte "Jeux chrono"



AVANT DE JOUER

Le chrono : entraîne-toi à l'utiliser (démarrage, arrêt et remise à zéro).

À noter : TOP CHRONO signifie "démarrer le chrono !" et STOP CHRONO "arrête le chrono !"

Les cartes : range les cartes "SPORT" dans le boîtier de la tribune avec le maillot "Sport", prend les cartes "JEUX" et répartis-les dans les 3 boîtiers des autres tribunes.

Conserve la carte "invitation" et la carte "Jeux chrono" et les autres accessoires dans le sac.

BUT DU JEU

Chaque joueur choisit son Cinglé et le pose sur la case de départ de la piste (START).

Le gagnant sera le joueur qui finira le premier un tour de piste. Il recevra alors la coupe du monde. Pour avancer plus vite sur la piste et l'emporter, il faut gagner le maximum de jeux (cartes Jeux), de matchs sportifs sur le stade (cartes Sport) ou de jeux chrono.

RÈGLE DU JEU

Le plus jeune commence puis c'est au tour de son voisin de gauche, etc.

À ton tour de jeu, tu lances le dé et tu avances ta figurine sur la piste. Elle arrive alors sur une case vierge (tu vas faire un jeu), sur une case SPORT (tu feras un match) ou sur une case Chrono (tu feras un jeu chrono).

Case vierge : les jeux

Après ton lancer de dé, quand tu arrives sur une case vierge, tu prends la 1^{re} carte "JEUX" au hasard dans l'un des 3 boîtiers des tribunes, tu regardes l'illustration, le nombre de joueurs et le matériel nécessaire et tu lis la règle au dos. C'est un jeu pour un joueur (tu joues seul), pour 2 joueurs ou plus.

À la fin du jeu, le gagnant avance son "Cinglé" du nombre de points indiqués sur la carte. En cas d'égalité, les points sont partagés.

Case Sport

Après ton lancer de dé, quand tu arrives sur une case SPORT, tu prends la 1^{re} carte "SPORT" dans son boîtier de la tribune "SPORT", tu prends le matériel nécessaire et tu lis la règle. Un sport se joue souvent sur le stade (voir photo du stade), contre un seul adversaire et le gagnant avance toujours son "Cinglé" de 3 cases.

Case "Chrono"

Après ton lancer de dé, quand tu arrives sur une case Chrono, tu vas jouer l'un des 6 jeux avec le chrono. Pour découvrir ce jeu, regarde le tableau des 6 jeux chrono sur la page de droite (il est aussi résumé sur 2 bords extérieurs du stade et sur la carte "jeux chrono"). Le chiffre que tu viens de faire avec le dé, désigne le numéro du jeu. Tu choisis ton adversaire.

Le gagnant d'un jeu chrono avance son "Cinglé" de 3 cases.

Règles générales pour les jeux, les sports et les jeux chrono

Si tu as besoin d'un adversaire ou d'un équipier, tu le choisis (attention : pendant la partie, tu ne peux pas prendre 2 fois de suite le même adversaire sinon les autres ne jouent pas) et tu désignes l'arbitre, s'il y en a un. Tu décides aussi de jouer en premier ou non. À la fin d'un jeu ou d'un sport, le gagnant avance son "Cinglé". Tu remets la carte jouée à l'arrière du paquet. Quand tu as fini ton tour de jeu, ton voisin lance le dé à son tour pour avancer son Champ's et jouer.

Fin de la partie

Le premier Cinglé qui fait un tour complet de piste a gagné. Il reçoit la Coupe du monde.

LES SPORTS



JEUX CHRONO



Démarre le chrono et arrête le plus près possible de 5 secondes, sans dépasser sinon tu fais zéro. Puis l'adversaire joue. Le plus près de 5 sec. a gagné.



TOP CHRONO. Sans jamais le regarder, chante, danse et STOP CHRONO le plus près de 20 secondes sans dépasser sinon tu fais zéro. Puis l'adversaire joue. Le plus près de 20 sec. a gagné.



Les yeux fermés, démarre le chrono et arrête le plus près de 5 secondes, sans dépasser sinon tu fais zéro. Puis l'adversaire joue. Le plus près de 5 sec. a gagné.



TOP CHRONO. Les adversaires te perturbent en parlant, en te chatouillant... Sans jamais le regarder, STOP CHRONO le plus près de 20 secondes, sans dépasser. Puis l'adversaire joue. Le plus près de 20 sec. a gagné.



Démarre et arrête le chrono le plus vite possible. Puis l'adversaire joue. Le plus rapide a gagné.



Démarre et arrête le chrono quand tu veux (avant 11 secondes). Pour gagner, ton adversaire doit deviner le nombre de secondes au chrono. Sinon, tu gagnes.

CONSEILS

"Cinglés des Jeux" te propose 120 jeux. Alors, si tu tires un jeu difficile ou qui ne te plaît pas, tu peux passer et prendre un autre jeu ; de même, si tu n'as pas le matériel ou s'il n'y a pas assez de joueurs. Si tu veux, tu peux aussi remplacer un sport ou un jeu chrono par une carte "jeux".

Le conseil : sélectionne tes jeux préférés dans l'un des 3 boîtiers afin de les jouer plus souvent.

Note : Lance le dé en dehors du stade pour ne pas renverser les Cinglés !

JEU RAPIDE A DEUX JOUEURS

LE DECATHLON : Une partie avec 10 Sports uniquement pour un vrai duel. Vous pouvez aussi ajouter un jeu chrono.

JEU PAR ÉQUIPE

À partir de 6 joueurs, faites un match en formant 3 ou 4 équipes (avec 5 joueurs, 2 des joueurs font une équipe).

Les règles du jeu ne changent pas. À chaque jeu, sport ou jeu chrono, l'équipe qui joue, choisit son adversaire (une autre équipe). Chaque équipe désigne alors son joueur pour la représenter à ce jeu.

COMMENT ORGANISER UN TOURNOI CHEZ SOI !

Invite tes amis et organise un match par équipe.

AVANT LE JOUR DU TOURNOI

1. Envoie des cartes d'invitation en photocopiant la carte "INVITATION" mise dans le jeu
 2. Choisis tes cartes de jeux et de sports préférés et range-les à part.
- Avantage : tu connais bien leurs règles et tu pourras les expliquer rapidement. Prépare le matériel nécessaire.
3. Prévois des petits cadeaux pour les équipes. Pourquoi pas des figurines "Cinglés des jeux" à commander ?

LE TOURNOI

Fais 3 ou 4 équipes (peu importe si une équipe a un joueur de plus) et la partie peut commencer avec les jeux que tu avais sélectionnés.