

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



DU PUR DÉLIRE
POUR LES ADULTES !

UN SUPER OUTIL D'EXPRESSION
POUR LES ENFANTS



4 cartes de
30 thèmes



6 dés-connecteurs



2 dés numérotés

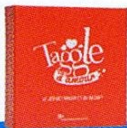
1 dé noir

NOTE DES AUTEURS À L'USAGE DES AMATEURS DE GNOU

ALOOOORS... voilà, nous adorons les jeux où les mots ont toute leur place, où le contact humain, l'humour et la fantaisie priment. **OR**, il n'y a pas d'âge pour l'exercice de l'esprit. **TOUT À COUP**, nous avons eu l'idée d'un jeu qui s'adresserait d'une part aux adultes friands d'ambiances déjantées et... **D'UN AUTRE CÔTÉ** à l'univers des enfants et à leur imagination débordante.

BREF ! *Comment j'ai adopté un gnou* est à la fois un redoutable compagnon de soirées débridées et un outil pédagogique vivifiant pour développer la maîtrise du verbe. **COMME DIRAIT MAMIE :** Oooh... mais ce jeu est génial !

Découvrez d'autres créations d'Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze
Ailleurs sur la planète jeu : Speech, Comedia, Tell Tale, Motamotex
Chez Le droit de perdre : Taggle, Taggle d'Amour, Troquons !



Retrouvez-nous sur www.ledroitdeperdre.com

© 2015 Longalve Games, tous droits réservés. Design: Extraplan

LE DROIT DE PERDRE

Avec le sourire



Le nouveau jeu
des auteurs
Yves Hirschfeld
& Fabien Bleuze



3-8



15-30
MIN

8 ◀ 88
ANS



Des dés pour raconter des histoires incroyables, dingues, folles, croustillantes...inoubliables !

Y a du pétrole dans mon jardin !

J'ai un chien qui parle

Mon inoubliable soirée pyjama

Comment jouer au GNOU ?

CHOISISSEZ UN THÈME

Prenez une carte thèmes au hasard.



Le premier joueur lance les deux dés numérotés :



* Il choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés.

Exemple: s'il fait 5 et 2, il peut prendre le thème 52 ou 25.

52 J'ai un chien qui parle. **25 La panne d'essence...**

* S'il fait un **double**, les autres joueurs proposent des thèmes inventés par eux et il choisit celui qui l'inspire.

* S'il fait un **double 6**, il doit obligatoirement raconter...

Comment j'ai adopté un gnou !

RACONTEZ VOTRE HISTOIRE

Le joueur/narrateur place devant lui les six dés-connecteurs.

→ du plus clair au plus foncé



Il lance **le dé jaune** et démarre son récit avec les mots obtenus. Quand il en a envie ou besoin, pour se relancer dans son histoire, il lance **le dé suivant** et continue à raconter en utilisant obligatoirement les mots indiqués.

Il poursuit ainsi - **à son rythme** - jusqu'au **sixième dé** qui lui permettra de conclure... en beauté !



Fabien

Nos petits conseils

Les histoires courtes sont souvent les meilleures : environ 2 minutes, c'est pas mal.

MESUREZ VOTRE SUCCÈS

A l'issue de sa prestation, le narrateur s'auto-évalue en jetant un dé numéroté et obtient le score indiqué. **4**

Si les autres joueurs estiment que son histoire méritait mieux, ils peuvent l'inviter à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il cumule la valeur des deux dés.

4 + 3

Ce système peut se révéler injuste, or la vie est injuste et ce jeu c'est la vie !

= 7 points

Le joueur suivant relance les deux dés numérotés, choisit un thème et raconte son histoire avec les dés-connecteurs. Après un tour complet, la première partie est terminée.

*Vous avez obtenu le meilleur score à la fin du tour ?
Bravo, vous avez (peut-être) raconté la meilleure histoire...
Et c'est reparti : un deuxième tour, ça ne se refuse pas !*

MAIS MESSIEURS LES AUTEURS...

À QUOI SERT LE DÉ NOIR ?



Bonne question Julie ! C'est un dé de contre qui permet une variante : à tout moment pendant l'histoire du narrateur, les autres joueurs peuvent le lancer pour prendre la parole.

Le conteur doit alors adapter son histoire et la poursuivre. L'usage du dé noir - à placer au centre du jeu - est limité à **3 lancers par histoire**, qu'ils soient effectués par un ou plusieurs des autres joueurs.



Yves

Démarrez votre histoire sans trop réfléchir et laissez libre cours à votre imagination avant de lancer le dé suivant !



1 dé blanc



2 dés numérotés

4 cartes de

30 thèmes

5 dés-connecteurs

1 dé noir



NOTE DES AUTEURS À L'USAGE DES AMATEURS DE DRAGON

TOUT LE MONDE PENSE qu'inventer des histoires et les raconter, c'est très compliqué... **MAIS VOUS SAVEZ QUOI ?** Avec les bons outils, l'imagination est aussitôt stimulée.

ALORS VOILÀ, nous avons eu envie de créer un jeu où les dés vous guident et vous transportent dans des récits fabuleux. **ET FIGUREZ-VOUS** que ça marche à tous les coups. **ET LÀ, HMM** quel plaisir d'improviser des situations folles ou magiques, pleines de fantastiques rebondissements ! **C'EST AINSI QUE** vous pourrez dire avec fierté : *Moi, Mesdames & Messieurs, J'ai adopté un dragon !*



Méliez le Gnou et le Dragon !

Méliez jusqu'à 14 dés et 240 thèmes pour raconter des histoires encore plus trépidantes et décalées !

Découvrez d'autres créations d'Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze



Rendez-vous sur www.ledroitdeperdre.com

© 2016 Longalive Games, tous droits réservés. Design : tibo.work

LE DROIT DE PERDRE

Avec le sourire

The advertisement features a central image of the game box for 'Comment j'ai adopté un dragon'. The box is white with a large green dragon-shaped graphic that contains the title 'Comment j'ai adopté un dragon' in white script. To the left of the box is a white speech bubble containing the text: 'Le nouveau jeu des auteurs Yves Hirschfeld & Fabien Bleuze'. To the right of the box is a circular icon showing '3-8' players, '15-30 MIN' playtime, and '7 ANS' minimum age. Below the box are several dice: a yellow die with 'TOUT LE MONDE PENSE', an orange die with 'EN RÉALITÉ', a white die with 'ET LÀ, TITIN TITIN TITIN !', a red die with 'EN TOUT CAS', a black die with 'NI UNE, NI DEUX', and a blue die with 'C'EST AINSI QUE'. At the bottom, there are two white speech bubbles with green borders containing the text: 'La princesse qui puait des pieds' and 'J'ai réussi à arrêter le temps'. Another white speech bubble with a green border contains the text: 'Chez moi, j'ai un Groumf'.

Comment jouer au DRAGON ?

CHOISISSEZ UN THÈME

Prenez une carte thèmes au hasard.

Le premier joueur lance les deux dés numérotés : 1 6

★ Il choisit l'un des deux thèmes suggérés par les dés.

Exemple: s'il fait 1 et 6, il peut prendre le thème 16 ou 61.

16 On m'a offert un château 61 Je suis un(e) magicien(ne)

★ S'il fait un double, les autres joueurs proposent des thèmes inventés par eux et il choisit celui qui l'inspire.

★ S'il fait un double 6, il doit obligatoirement raconter...

Comment j'ai adopté un dragon !

RACONTEZ VOTRE HISTOIRE

Le joueur/narrateur place devant lui les cinq dés-connecteurs

→ du plus clair au plus foncé



→ et garde le dé blanc à portée de main.



Il lance le dé jaune et démarre son récit avec les mots obtenus.

Quand il en a envie ou besoin, il lance un à un les dés suivants

et continue à raconter en se servant des mots indiqués.

Durant son histoire, il devra lancer le dé blanc - au moment de son choix - mais impérativement avant de conclure avec

le cinquième et dernier dé.



Nos petits conseils

À la moindre hésitation : lancez le dé blanc !

MESUREZ VOTRE SUCCÈS

À l'issue de sa prestation, le narrateur s'auto-évalue en jetant un dé numéroté et obtient le score indiqué. 5

Si les autres joueurs estiment que son histoire méritait mieux, ils peuvent l'inviter à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il cumule la valeur des deux dés.

5 + 3 = 8 points
Ce système peut se révéler cruel, or l'amour est cruel et ce jeu n'est qu'amour !

Le joueur suivant relance les deux dés numérotés, choisit un thème et raconte son histoire avec les dés-connecteurs. Après un tour complet, la première partie est terminée.

Vous avez obtenu le meilleur score à la fin du tour ?

Bravo, vous avez (peut-être) raconté la meilleure histoire...

Et c'est reparti pour un deuxième tour avant le troisième !

MAIS MESSIEURS LES AUTEURS...

À QUOI SERT LE DÉ NOIR ?



Bonne question Kevin ! C'est un dé de contre qui permet une variante : pendant l'histoire du narrateur, les autres joueurs peuvent le lancer pour lui couper la parole.

Le conteur doit alors répondre et adapter son histoire.

L'usage du dé noir - à placer au centre du jeu - est limité à 3 lancers par histoire, qu'ils soient effectués par un ou plusieurs des autres joueurs.

Les histoires courtes sont généralement les meilleures : environ 2 minutes, c'est très bien.

