

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





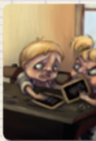
# Copié Collé

Un jeu de mémoire, de bluff et de rapidité pour 3 à 6 joueurs dès 8 ans, de Jérôme Boullonnois, illustré par Elise Catros.

## MATÉRIEL



6 tuiles Ardoise  
numérotées de 1 à 6



1 tuile Maîtresse  
côté Correction, côté Interrogation



24 jetons  
Mauvais point

1 dé


## BUT DU JEU

Avoir le moins de jetons Mauvais point à la fin de la partie.

## PRÉPARATION DU JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie, prend la tuile Ardoise n° 1 et la place devant lui face visible. Il distribue dans le sens des aiguilles d'une montre les autres Ardoises.

Le deuxième joueur obtient l'Ardoise n° 2, le troisième joueur l'Ardoise n° 3 et ainsi de suite. Chacun place son Ardoise devant lui face visible.

 On place au centre de la table les éléments suivants :

\* la tuile **Maîtresse** côté **Correction collective** visible ;

\* 12 jetons **Mauvais point**. Pour des parties plus longues vous pouvez jouer avec 18 ou 24 jetons ;

\* le reste des tuiles **Ardoise** face visible pour les parties à 3, 4 ou 5 joueurs.

Puis toutes les **Ardoises** sont retournées face cachée.

À tout moment de la partie, les joueurs peuvent regarder leur **Ardoise**.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour jette le dé. Deux cas sont possibles :

\* Le résultat du dé ne correspond pas au chiffre de son **Ardoise** :

— le joueur devient **le Copieur** ; cas A.

\* Le résultat du dé correspond au chiffre de son **Ardoise** :

— Le joueur devient **la Maîtresse** ; cas B.

### Cas A - le joueur est le Copieur

Il doit retrouver l'**Ardoise** sur laquelle est inscrit le chiffre du dé, puis l'échanger avec la sienne.

L'échange peut se faire avec une **Ardoise** du centre de la table (pour les parties de 3 à 5 joueurs) ou avec une **Ardoise** d'un autre joueur.

Ce dernier peut tenter de convaincre le **Copieur** que son **Ardoise** n'est pas la bonne, que cela soit vrai ou non.

Dans tous les cas, le **Copieur** a le dernier mot et échange son **Ardoise**

avec celle de son choix.

Si personne ne **Cafter**, le tour passe au joueur suivant.

### **Cafter**

\* Dans le cas où le joueur se trompe lors de l'échange, celui qui possède la bonne **Ardoise** doit Cafter : il la retourne en criant "Copieur !".

Le **Copieur** et le **Copié** (celui avec qui il a fait l'échange) prennent chacun 1 **Mauvais point**. Les deux élèves sont punis pour l'exemple. S'il ne reste qu'1 **Mauvais point** c'est le **Copieur** qui le prend.

Si l'échange s'est fait avec une **Ardoise** du centre, le **Copieur** prend 1 **Mauvais point**.

\* Si un joueur pense que le **Copieur** s'est trompé et que la bonne **Ardoise** se trouve au centre, il peut aussi **Cafter** en criant "Copieur !". Il doit alors retourner ce qu'il pense être la bonne **Ardoise**.

S'il a raison, le **Copieur** et le **Copié** prennent chacun 1 **Mauvais point** ; sinon, c'est le **Cafter** et lui seul qui prend 1 **Mauvais point**. Il est puni pour avoir accusé à tort l'un de ses camarades.


On retourne toutes les **Ardoises** visibles face cachée. Le tour passe au joueur suivant.

### **Cas B - le joueur est la Maîtresse**

Deux possibilités :

\* 1<sup>ère</sup> possibilité : le côté **Correction collective** est visible ;

La **Maîtresse** montre son **Ardoise**, et tous les joueurs (y compris la

 Maîtresse) passent leur Ardoise, face cachée, à leur voisin de gauche.

Attention ! On ne bouge pas les Ardoises placées au centre de la table.

La tuile Maîtresse est ensuite retournée côté Interrogation orale. Le tour passe au joueur suivant.

\* 2<sup>ème</sup> possibilité : le côté Interrogation orale est visible.

La Maîtresse énonce l'opération inscrite sur son Ardoise et tous les autres joueurs doivent poser la main le plus rapidement possible sur la tuile Maîtresse en annonçant le résultat.

On regarde la pile de mains :

\* à 3 ou 4 joueurs, le premier à avoir posé sa main donne 1 de ses Mauvais points au dernier.

\* à 5 ou 6 joueurs, le premier et le deuxième donnent respectivement au dernier et à l'avant dernier 1 de leurs Mauvais points.

Si un joueur n'a aucun Mauvais point à donner : "Hé ben tant pis !".

Note : un joueur attentif pourra anticiper la situation et taper avant l'énoncé de La Maîtresse. S'il le fait par erreur, il prend 1 Mauvais point.

La tuile Maîtresse est ensuite retournée côté Correction collective. Le tour passe au joueur suivant.

## FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie s'arrête quand il ne reste plus de Mauvais point. Le joueur ou les joueurs qui en possèdent le moins sont déclarés vainqueurs. Tous les autres sont collés !