

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



Cyrano

Un jeu pour 4 à 9 poètes
par Angèle & Ludovic Maublanc.



Matériel

- 1 bloc-note (1)
- 81 cartes de votes (9 sets de 9 cartes Symbole) (2)
- 9 Cartons Symbole + 9 socles (3)
- 9 crayons (4)
- 55 cartes Rimes & Thème multilingues (5)
- 1 règle du jeu
- Une tour à cartes (6)

But du jeu

Tel Cyrano, vous aidez un amoureux transi qui, au pied de la tour où réside sa belle, doit déclamer des poèmes pour se voir accorder le droit de la rejoindre sur son balcon. Plus les poèmes seront originaux, plus il grimpera vite. De plus, si vous faites preuve de bon goût en matière de poésie, la belle sera séduite et descendra les escaliers pour rejoindre plus vite son soupirant. Le premier joueur à faire se rencontrer les amants gagne la partie !

Conseil : Ne vous inquiétez pas, il n'est nullement nécessaire d'être doué en poésie pour jouer et pour gagner. Un peu d'astuce et de finesse seront vos meilleurs atouts.

Mise en place

- Chaque joueur prend un carton Symbole (3) qu'il place devant lui, bien visible des autres joueurs. 
- Chaque joueur reçoit un paquet de cartes reprenant les symboles de tous les joueurs, le sien compris. (2)
À moins de 9 joueurs, retirez les cartes du ou des symboles non utilisés. 
- Les 55 cartes Rimes & Thème (5) sont placées en une pile face cachée au centre de la table, près de la tour à cartes. 
- Chaque joueur reçoit une feuille du bloc-notes (1) et un crayon. (4) Sur la partie gauche de la feuille, le joueur pourra écrire ses doux poèmes. La partie droite représente la tour au pied de laquelle se trouve l'amoureux transi. 



Chaque joueur reçoit :

- une feuille de bloc note (1)
- un crayon (4)
- un carton symbole sur son socle (3)
- un set de 9 cartes reprenant les symboles de chaque joueur (2) (y compris lui-même).

À moins de 9 joueurs,
retirez les symboles non utilisés.

Mélangez et placez les 55 cartes
Rimes & Thème au centre de la table. (5)

Le jeu

Le jeu se déroule en **plusieurs manches**.

À chaque manche, les joueurs vont écrire un quatrain (poème de quatre vers ou lignes). En fonction de son originalité et de sa beauté, les joueurs pourront cocher des cases de leur tour et permettront ainsi aux amoureux de se rapprocher l'un de l'autre.

Déroulement d'un tour de jeu

Phase 1: Écriture des poèmes.

Le premier joueur (au choix) retourne la première carte de la pioche, l'insère dans la tour à cartes (de haut en bas) et annonce le thème. (1)

Ensuite, il retourne les deux cartes suivantes, les insère dans la tour (2 & 3) et annonce les **deux rimes** qui devront être **utilisées lors de cette manche**.

Les joueurs peuvent maintenant commencer à écrire leurs poèmes **en respectant le thème et les deux rimes imposées**. 2 vers doivent se terminer par une des rimes tirées au sort et les deux autres par l'autre rime. L'important pour la sélection des mots est de respecter la phonétique (le son de la rime), l'orthographe peut être différente.

Exemple: pour les rimes en « -ment », les mots « *maman* » et « *évidement* » sont corrects.

Il n'y a pas d'autres contraintes (la position des rimes ainsi que le nombre de pieds du vers ne comptent pas). **Il est utile et bienvenu de donner un titre à son poème.**

Les mots « exemples » sur les cartes peuvent être utilisés par les joueurs ne trouvant pas de mots qui riment, mais ceux-ci ne permettront pas de grimper à l'échelle.

Lors de vos premières parties de jeu, nous vous conseillons d'attendre simplement que tout le monde ait terminé son poème... Inutile de stresser les gens, ce n'est qu'un jeu ! Il n'est pas toujours évident de se lancer dans la poésie comme ça...

Pour vos prochaines parties, vous pouvez décider que lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs qui n'ont pas fini leurs poèmes, ils ont une minute pour le finir.

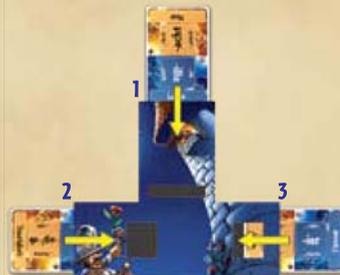
Phase 2: Originalité des Poèmes.

Tour à tour, en commençant par le premier joueur, chacun va déclamer son poème en commençant par le titre.

Ce qui compte réellement pour cette phase du jeu, c'est le dernier mot de chaque vers. Une fois le poème terminé, le joueur devra relire les quatre mots qui terminent ses vers.

Les autres joueurs doivent alors lui dire s'ils ont utilisé des mots identiques pour terminer leurs vers.

Pour chaque mot qu'il est le seul à avoir utilisé (les mots « exemple » ne comptent pas), le joueur peut cocher une nouvelle case sur de l'échelle en partant du sol.



Le premier joueur met les 3 premières cartes de la pioche dans la tour à cartes (en prenant soin de faire apparaître le coté correspondant à sa langue).

Vous obtenez 2 rimes et 1 thème.



Les joueurs écrivent simultanément leur quatrain. (Poème de 4 vers)

En commençant par le titre, les joueurs déclament leurs poèmes respectifs.

Chaque joueur répète ses 4 rimes pour voir s'il est le seul à les avoir utilisés.

Exemple: Si mes 4 mots de fin de vers sont «Partir», «Mourir», «Belle» et «Mirabelle» et que seul «Mirabelle» n'a pas été utilisé par un autre joueur, je ne pourrai cocher qu'une seule case sur mon échelle... ça m'apprendra à être original!

Une fois que tous les joueurs ont déclamé leur poème et éventuellement coché leurs cases, on passe à la phase de jeu suivante.

Quand un joueur coche une case d'échelle avec un ruban, cela signifie qu'il a atteint l'étage de la couleur correspondante.

Poème incomplet ou faux: Si un joueur n'a pas réussi à terminer son quatrain, il peut quand même cocher des cases pour les rimes originales qu'il a trouvées. Si un joueur s'est trompé et a fait une rime en «-ime» au lieu de «-ine» par exemple, il ne marque rien pour ce mot, mais pourra marquer des points pour les autres rimes correctes.

Phase 3: Beauté du poème:

Avant de passer au vote, le premier joueur redonne le titre de chaque poème afin de rafraîchir la mémoire de chacun.

Ensuite, chaque joueur **choisit secrètement** le poème qu'il a le plus apprécié. Pour cela, il sélectionne la carte portant le symbole de son poète préféré pour cette manche. **Il est tout à fait permis de voter pour soi!**



Conseil: Commencez à trier vos cartes en mettant discrètement de côté celles qui correspondent aux poèmes qui vous plaisent lors des déclamations. Il sera plus facile de voter une fois tous les poèmes déclamés.

Grâce à ce vote, les joueurs vont pouvoir faire descendre la belle de leur tour. Dès que tout le monde a voté, les joueurs dévoilent simultanément la carte qu'ils ont choisie!

Chaque joueur peut cocher **une case sur sa tour par joueur ayant voté comme lui!** Il s'agit donc de faire preuve de bon goût en devinant quel joueur va recevoir le plus de votes! On coche les cases dans l'ordre en commençant par la plus haute de la tour puis en descendant un peu plus les escaliers à chaque manche.

Il score le nombre de mots qu'il est le seul à avoir utilisés. (L'amoureux monte l'échelle)



Chaque joueur vote pour le poème qui lui semble le plus beau.

Chaque joueur coche une case par joueur ayant voté comme lui.
(La belle Roxane descend de la tour)



Exemple : Je vote pour Angèle car son poème me semble le plus chouette. On révèle les votes. Trois autres joueurs ont fait le même choix. Je peux donc cocher 3 cases sur ma tour et faire descendre la belle de 3 cases car j'ai bon goût !

Fin du jeu et victoire

Pour gagner la partie, il faut que le soupirant arrive à l'étage où se trouve sa belle à la fin d'une manche de jeu.

Si personne ne gagne à la fin d'une manche, on en joue une nouvelle.

Le voisin de gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Si la belle arrive dans un étage où se trouve son soupirant (les cases cochées sur la corde et sur l'escalier ont atteint le même étage), le joueur qui les a fait se rejoindre gagne la partie !

Si par hasard la belle est dans un étage plus bas que celui où vous arrivez, elle n'est pas bête et remonte les escaliers... c'est beau l'amour !

Si plusieurs joueurs arrivent durant la même manche à faire se rejoindre leurs amoureux, il y a égalité... C'est encore mieux, l'amitié !

Duel de Rimes pour ceux qui n'ont pas d'amis !

Si, à la fin d'une manche, plusieurs joueurs sont en mesure de gagner et que l'on ne veut pas d'égalité, on regarde quel joueur a atteint l'étage le plus haut. Si l'égalité est parfaite, il faut les départager par un Duel de Rimes !

Tirez au sort le duelliste qui devra parler en premier.

Les autres joueurs tirent une carte Rimes & Thème et annoncent la rime imposée que les duellistes vont devoir utiliser sans donner les exemples.

Il n'y a pas de thème imposé pour le Duel de Rimes.

Le premier duelliste doit faire une phrase terminant par la rime imposée.

Le duelliste suivant dans le sens du jeu doit à son tour faire une phrase qui rime... et ainsi de suite.

Quand un joueur ne sait plus quoi dire, il peut demander une nouvelle rime : Les autres joueurs tirent une nouvelle carte Rime & Thème et annoncent la nouvelle rime sans donner les exemples. Chaque joueur ne peut demander un changement de rime qu'une seule fois au cours du duel.

S'il sèche une nouvelle fois, les autres joueurs comptent à rebours de 5 à 0. S'il n'a rien trouvé lorsque les joueurs ont atteint zéro, il est impitoyablement éliminé !

Le duel se termine quand il ne reste plus qu'un seul duelliste en jeu.

C'est lui qui gagne la partie !

La partie est gagnée lorsque l'amoureux et la belle Roxane se trouvent sur le même étage. (même couleur de foulard et de rideau).



Exemple 1 :
Je suis devant
l'étage jaune,
mais ma belle
est encore dans
l'étage violet...
ce n'est pas
encore gagné !

Exemple 2 :
Je suis devant
l'étage jaune,
ma belle
l'est aussi...
c'est gagné !

Exemple 3 :
Je suis devant
l'étage jaune,
ma belle est
en étage
en dessous.
Elle monte me
rejoindre...
c'est gagné !

En cas d'égalité, on regarde qui a atteint l'étage le plus haut.

Si l'égalité persiste, on fait un duel de rimes.

- On retourne une carte Rimes & Thème.
- Le thème est libre.
- Le premier duelliste à parler est tiré au sort et doit déclamer une phrase terminant par la rime.
- Le duelliste suivant fait à son tour une phrase selon les mêmes règles.
- Si un duelliste sèche, il a le droit de demander une autre carte Rimes & Thème mais ne peut le faire qu'une seule fois par Duel de Rimes.
- S'il sèche de nouveau, il est éliminé.

Le duel se termine quand il ne reste plus qu'un seul joueur.

Cyrano est un jeu Repos Production

Tél. +32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

Jeu : Angèle & Ludovic Maublanc

Adaptation : "Les Belges à Sombros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

PAO : Alexis Vanmeerbeeck

Illustrations : Pierô

Les Belges à Sombros remercient Martine et Dats, Benoît et Anne-Marie, Nicolas Doguet, Frédéric Daquené, Elfine & Gwendoline, Georges Brassens et Jacques Brel.

© REPOS PRODUCTION 2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



REPOS
PRODUCTION