

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



JE RÉPONDS COMME SI J'ÉTAIS...



RÈGLE DU JEU



DANS TA TÊTE



Un jeu pour 3 à 18 joueurs, à partir de 16 ans. Durée moyenne : 20 min.

CONTENU :



120 cartes Question recto verso
(dont 20 cartes noires réservées
aux joueurs de plus de 18 ans)



1 Giga-pion



Règle du jeu



18 cartes Cible



1 carnet Pointage
et son crayon

BUT DU JEU :

Vous les voyez souvent, vous partagez des moments de vie, parfois même depuis l'enfance, mais connaissez-vous vraiment vos amis ? Et eux, quelle image ont-ils de vous ? Découvrez-le avec Dans ta Tête et construisez-vous de nouveaux souvenirs autour de fous-rires mémorables !

PRINCIPE DU JEU :

À chaque manche, un joueur pioche secrètement une carte **Cible** lui indiquant pour quel autre joueur il va devoir répondre à des questions personnelles. Grâce aux indices obtenus, les autres joueurs vont essayer d'être les premiers à deviner qui est la cible de la manche. Le joueur qui connaît le mieux ses amis aura le plus de chance de remporter la victoire !

MISE EN PLACE :

Inscrire les prénoms de chaque joueur dans le carnet de **Pointage**. Prendre les cartes **Cible** correspondant au nombre d'inscrits. Par exemple, pour une partie à 5 joueurs, prendre les cartes **Cible** numérotées de 1 à 5 (les autres ne seront pas utilisées pour cette partie). Mélanger les cartes **Question** et former une pile au centre de la table.

*Note : les cartes noires contiennent des questions réservées aux adultes, tantôt coquines, acides, dérangeantes... Mettez-vous d'accord en début de partie pour savoir si vous souhaitez les mélanger aux autres cartes **Question**.*

Tous les joueurs prennent trois cartes **Question** en main sauf le joueur questionné pour ce tour.



fig.1 mise en place

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur qui a proposé cette partie sera le premier à répondre aux questions. Il place le carnet de **Pointage** devant lui, prend les cartes **Cible**, les mélange faces cachées, en pioche une et regarde secrètement le numéro indiqué. Ce numéro correspond à celui d'un joueur sur le carnet de **Pointage**. Le joueur questionné devra donc répondre pour ce joueur.



Exemple :

Sarah va répondre aux questions pour cette manche, elle pioche la carte **Cible** numéro 3. Elle regarde discrètement sur le carnet de **Pointage** à qui correspond ce numéro, en l'occurrence Marjorie. Elle devra donc répondre aux questions qui lui seront posées en essayant de deviner les réponses qui correspondent le mieux à Marjorie.

Note : Il est possible que le joueur pioche sa propre carte **Cible**, dans ce cas, il devra répondre pour lui-même.

Le joueur à la gauche du joueur questionné choisit une question parmi les cartes qu'il a en main et la lit à voix haute. Puis, il défausse la carte sur une pile au centre de la table. Le joueur questionné répond à la question en imaginant ce que pourrait répondre le joueur désigné par la carte **Cible** qu'il a piochée ou du moins quelle réponse lui correspond le mieux. La réponse doit être brève : oui, non, l'une des propositions, phrase courte... Si le joueur ne connaît pas la réponse, il doit quand même proposer une réponse, on ne peut pas passer. Puis, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre pose à son tour une question, etc.

Exemple :

Renaud, à la gauche de Sarah, lit la question :

Quel pays le correspond le mieux ?

Sarah répond pour Marjorie :

Le Japon !

car elle sait que Marjorie adore les sushis.

Puis, c'est au tour du joueur suivant de poser une question, etc.



Quand chaque joueur (excepté le joueur questionné) a posé une question, si personne n'a deviné l'identité du joueur ciblé, le tour reprend pour une deuxième question, puis une troisième.

Dès qu'un joueur pense avoir découvert l'identité du joueur ciblé, il s'empare du Giga-pion et annonce sa réponse :

1. S'il a raison : La manche s'arrête immédiatement et le joueur questionné, ainsi que le joueur qui a deviné qui était le joueur visé marquent 1 point (cocher une case sous le prénom du joueur sur le carnet de **Pointage**) ;

2. S'il a tort : Il ne peut plus faire de proposition pour cette manche, ni poser de questions. La manche continue avec les autres joueurs. Dans les 2 cas, le Giga-pion est replacé au centre de la table. Si tous les joueurs se sont trompés ou que chaque joueur a posé ses trois questions sans que personne n'ait donné la bonne réponse, la manche est terminée. Personne ne marque de point et le joueur questionné perd 1 point (griser une case du carnet de **Pointage**).

Nouvelle manche : Le joueur à la gauche du joueur questionné à la manche précédente prend le carnet de **Pointage** et les cartes **Cible**. Il sera le joueur questionné de la nouvelle manche. Les autres joueurs complètent leurs mains de cartes **Question** pour arriver à 3 cartes.

Note : si la pioche de cartes **Question** est épuisée, mélanger la défausse pour la reconstituer.

FIN DE PARTIE :

Le jeu prend fin dans ces 2 cas :

- **Tous les joueurs ont été questionnés 2 fois.** Le joueur qui totalise le plus de points remporte la victoire.

- **Un joueur marque son dixième point.** Il gagne immédiatement la partie.
En cas d'égalité, le joueur qui totalise le moins de points compte jusqu'à 3, le premier des joueur ex-aequo qui parvient à se saisir du Giga-pion gagne. *

Note : pour éviter que le joueur questionné ait le réflexe de regarder le joueur ciblé quand il répond pour lui, il peut être préférable que le joueur questionné tourne le dos à la table.



VARIANTES :

1. Les absents ont toujours tort (conseillé à moins de 5 joueurs) :

Il est tout à fait possible, à peu de joueurs ou pour pimenter la partie, d'inscrire sur le bloc **Pointage** une ou plusieurs personnes qui ne soient pas présentes (ami, famille, célébrité, personnage fictif...). Mettez-vous d'accord en début de partie, il convient évidemment que tous les joueurs connaissent cette ou ces personnes. Bien sûr, ces personnages absents ne marqueront pas de point durant la partie. Les inscrire sur le bloc **Pointage** permet simplement de les lier aux cartes **Cible**.

2. Sur mesure :

Vous pouvez réduire ou augmenter le temps de partie en augmentant ou réduisant le nombre de manches (**exemple** : chaque joueur doit être questionné 3 fois pour une partie à 4 joueurs, ou 1 fois dans une partie à 18 joueurs).

Il est également possible d'augmenter ou de réduire le nombre de cartes **Question** dans la main de chaque joueur pour limiter ou multiplier les choix possibles. Il est par exemple conseillé, si vous jouez à peu de joueurs mais que vous avez ajouté plusieurs absents au bloc **Pointage**, d'augmenter le nombre de cartes **Question**.

* *Randolph et Gigamic déclinent toute responsabilité en cas de blessure durant cet ultime défi ! Rappelez-vous que l'objectif de « Dans ta Tête » est de mieux connaître vos amis, pas de les massacrer !*

AUTEURE

Mathilde Spriet

DIRECTION DE PROJET

Marie-Ève Lupien et Joël Gagnon

GRAPHISME ET ILLUSTRATION

Marjorie Gros



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver.



© 2017 Randolph
160, rue Saint-Viateur Est #708
Montréal (QC) H2T 1A8
www.randolph.ca



© 2017 Gigamic
ZAL Les Garennes
F-62930 Wimereux (FR)
www.gigamic.com

Focus[®]

Prêts à vous faire tirer le portrait ?



Règle du jeu



Focus

Un jeu pour 3 à 18 joueurs, à partir de 16 ans. Durée moyenne : 20 min.

Contenu :



- 120 cartes Question recto verso
(dont 20 cartes noires réservées
aux joueurs de plus de 18 ans),



- 1 Giga-pion,



- 18 cartes Cible,



- 1 bloc Score et son crayon,



- la règle du jeu.

Idée du jeu :

Vous les voyez souvent, vous partagez des moments de vie, parfois même depuis l'enfance, mais connaissez-vous vraiment vos amis ? Et eux, quelle image ont-ils de vous ? Découvrez-le avec **Focus** et construisez-vous de nouveaux souvenirs autour de fous-rires mémorables !

Principe du jeu :

À chaque tour, un joueur pioche secrètement une carte Cible lui indiquant pour quel autre joueur il va devoir répondre à des questions personnelles. Grâce aux indices obtenus, les autres joueurs vont essayer d'être les premiers à deviner qui est la cible du tour. Le joueur qui connaît le mieux ses amis aura le plus de chance de remporter la victoire !

Mise en place :

Inscrire les prénoms de chaque joueur dans le carnet de score. Prendre les cartes Cible correspondant au nombre d'inscrits. Par exemple, pour une partie à 5 joueurs, prendre les cartes Cible numérotées de 1 à 5 (les autres ne seront pas utilisées pour cette partie). Mélanger les cartes Question et former une pile au centre de la table.

Note : les cartes noires contiennent des questions tantôt coquines, acides, dérangeantes... Mettez-vous d'accord en début de partie pour savoir si vous souhaitez les mélanger aux autres cartes Question.

Tous les joueurs prennent trois cartes Question en main sauf le joueur questionné pour ce tour.



fig.1 mise en place

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a proposé cette partie sera le premier à être soumis à la question. Il place le bloc score devant lui, prend les cartes Cible, les mélange faces cachées, en pioche une et regarde secrètement le numéro indiqué. Ce numéro correspond à celui d'un joueur sur le bloc Score. Le joueur questionné devra donc répondre pour ce joueur.



Ex : Pauline va répondre aux questions pour ce tour, elle pioche la carte cible numéro 3. Elle regarde discrètement sur le bloc Score à qui correspond ce numéro, en l'occurrence Corentin. Elle devra donc répondre aux questions qui

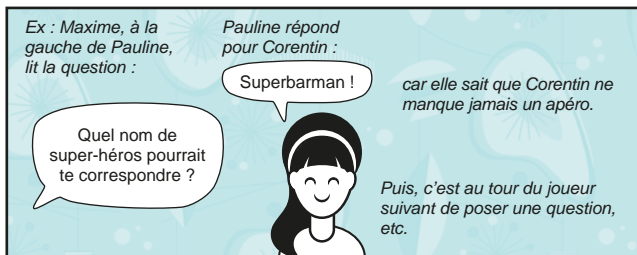
lui seront posées en essayant de deviner les réponses qui correspondent le mieux à Corentin.

Note : Il est possible que le joueur pioche sa propre carte Cible, dans ce cas, il devra répondre pour lui-même.

Le joueur à la gauche du joueur questionné choisit une question parmi les cartes qu'il a en main et la lit à voix haute. Puis, il défausse la carte sur une pile au centre de la table.

Le joueur questionné répond à la question en imaginant ce que pourrait répondre le joueur désigné par la carte Cible qu'il a piochée ou du moins quelle réponse lui correspond le mieux. La réponse doit être brève : oui, non, l'une des propositions, phrase courte... Si le joueur ne connaît pas la réponse, il doit quand même proposer une réponse, on ne peut pas passer.

Puis, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre pose à son tour une question, etc.



Quand chaque joueur (excepté le joueur questionné) a posé une question, si personne n'a deviné l'identité du joueur ciblé, le tour reprend pour une deuxième question, puis une troisième.

Dès qu'un joueur pense avoir découvert l'identité du joueur ciblé, il s'empare du Giga-pion et annonce sa réponse :

1. s'il a raison le tour s'arrête immédiatement et le joueur questionné marque 1 point, ainsi que le joueur qui a deviné qui était le joueur visé (cocher une case sous le prénom du joueur sur le bloc Score) ;
2. s'il a tort, il ne peut plus faire de propositions pour ce tour, ni poser de questions.

Dans les 2 cas, le Giga-pion est replacé au centre de la table.

Si tous les joueurs se sont trompés ou que chaque joueur a posé ses trois questions sans que personne n'ait donné de bonne réponse, alors personne ne marque de point et le joueur questionné perd 1 point (griser une case du bloc Score).

Puis un nouveau tour commence. Le joueur à la gauche du joueur questionné au tour précédent prend le bloc Score et les cartes Cible. Il sera le joueur questionné du nouveau tour. Les autres joueurs complètent leurs mains de cartes Question pour

arriver à 3 cartes.

Note : si la pioche de cartes Question est épuisée, mélanger la défausse pour la reconstituer.

Fin de partie :

Le jeu prend fin dans ces 2 cas :

- tous les joueurs ont été questionnés 2 fois. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la victoire.
- un joueur marque son dixième point. Il gagne immédiatement la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui totalise le moins de points compte jusque 3, le premier des joueur ex-aequo qui parvient à se saisir du Giga-pion gagne. *

Note : pour éviter que le joueur questionné ait le réflexe de regarder le joueur ciblé quand il répond pour lui, il peut être préférable que le joueur questionné tourne le dos à la table.



Variantes :

1. Les absents ont toujours tort (conseillé à moins de 5 joueurs) :

Il est tout à fait possible, à peu de joueurs ou pour pimenter la partie, d'inscrire sur le bloc Score une ou plusieurs personnes qui ne soient pas présentes (ami, famille, célébrité, personnage fictif...). Mettez-vous d'accord en début de partie, il convient évidemment que tous les joueurs connaissent cette ou ces personnes. Bien sûr, ces personnages absents ne marqueront pas de point durant la partie. Les inscrire sur le bloc Score permet simplement de les lier aux cartes Cible.

2. Sur mesure :

Vous pouvez réduire ou augmenter le temps de partie en augmentant ou réduisant le nombre de tours de jeu (ex : chaque joueur doit être questionné 3 fois pour une partie à 4 joueurs, ou 1 fois dans une partie à 18 joueurs).

Il est également possible d'augmenter ou de réduire le nombre de cartes Question dans la main de chaque joueur pour limiter ou multiplier les choix possibles. Il est par exemple conseillé, si vous jouez à peu de joueurs mais que vous avez ajouté plusieurs absents au bloc Score, d'augmenter le nombre de cartes Question.

* Gigamic décline toute responsabilité en cas de blessure durant cet ultime défi !
Rappelez-vous que le but de Focus est de mieux connaître vos amis, pas de les massacrer !

Auteur :
Mathilde Spriet



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver.

® & © 2015 Gigamic
ZAL Les Garennes
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE