

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





DUO GAME.

2500 questions pour jouer en couple



Pour jouer

- 1 plateau de jeu: la pièce montée
- 1 dé à 4 faces: le résultat se lit près de la base
- 429 cartes à dos noir, pour lui, et 429 cartes à dos blanc, pour elle (soit plus de 2500 propositions!)
- 1 sabot porte-cartes blanc, pour ses cartes à elle (dos blanc) et un sabot noir pour ses cartes à lui (dos noir)
- des intercalaires de la couleur des cartes (jaune, bleu, vert, rose) pour trier les cartes par couleur dans les sabots
- 6 couples de «mariés»: pion de tenue blanche pour elle, pion de tenue noire pour lui. Les petits coeurs de couleur forment les couples
- 6 pyramides ABC pour répondre ensemble
- 6 écrans pour cacher sa réponse et 6 socles pour poser les pyramides.





But du jeu

A 2 joueurs (un seul couple): **arriver la première ou le premier sur le coeur**, tout en haut de la pièce montée. Celui des deux qui connaît le mieux l'autre gagne la partie! Lorsque deux ou trois couples jouent, c'est le couple **dont les deux partenaires** se rejoignent les premiers au sommet qui gagne.

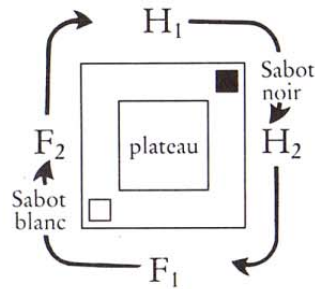
Avant chaque partie

1. Les joueurs disposent devant eux leur socle porte-pyramide, flèche rouge vers soi, et le cachent derrière l'écran. **Elle** prend une pyramide blanche, **lui** une noire.
2. Chaque couple choisit une couleur et se partage les pions au coeur de la même couleur: **elle** prend le pion blanc, **lui** le noir.
3. **Elle** pose son pion en bas de la pièce montée, à gauche: elle suivra les flèches blanches pendant le jeu. **Lui** met son pion en bas à droite et suivra les flèches noires.

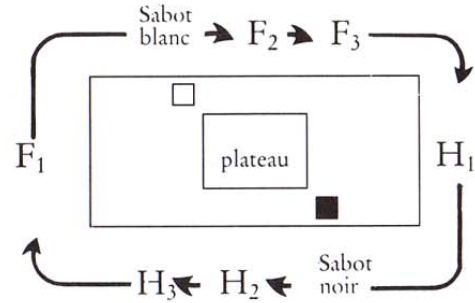


4. Honneur aux dames! A deux, c'est **elle** qui commence. A 4 ou 6, chacune lance le dé, et celle qui a le chiffre le plus élevé commence. En cas d'ex-aequo, on rejoue! (Rappelez-vous que le chiffre obtenu est celui qui est le plus près de la base sur chaque face du dé).

Elles (les femmes) jouent les premières, puis eux (les hommes), dans le même ordre que leur partenaire:



A 4 joueurs



A 6 joueurs



Le jeu

La première à jouer commence en jetant le dé. Elle avance son pion (blanc) d'autant de cases, en suivant les flèches blanches. Elle s'arrête sur une **case de couleur** ou, parfois, sur une **case coup de coeur** (case rouge avec un coeur)

Case de couleur:

Le joueur ou la joueuse qui s'arrête sur une case de couleur prend dans son sabot la première carte de cette couleur:

- jaune (vie pratique)
- bleu (vie culturelle)
- vert (vie personnelle)
- rose (vie intime)

pose la question à son partenaire puis lit les trois réponses proposées, A, B et C. Le partenaire fait pivoter sa pyramide et indique la réponse choisie en mettant la lettre correspondante A, B ou C, en face de la flèche rouge.



Dans le même temps, le joueur, qui doit deviner l'avis de son partenaire, procède de la même manière.

Puis ils soulèvent leur écran. Si les réponses sont identiques, le joueur continue et relance le dé. Si les réponses sont différentes, il passe le dé à son voisin ou sa voisine de gauche. Enfin la carte utilisée est rangée derrière celles de même couleur.

Coups de coeur:

Les cases rouges marquées d'un coeur blanc ou noir, permettent de **rejouer** lorsque son pion est de la même couleur que le coeur: pion blanc sur un coeur blanc, pion noir sur un coeur noir.

Si votre pion n'est pas de la même couleur, vous passez votre tour, et le dé à votre voisin ou voisine de gauche.

A deux sur la même case

C'est toujours possible (et même à trois ou quatre...) Si vous vous y retrouvez avec votre partenaire, **EMBRASSEZ-VOUS!**



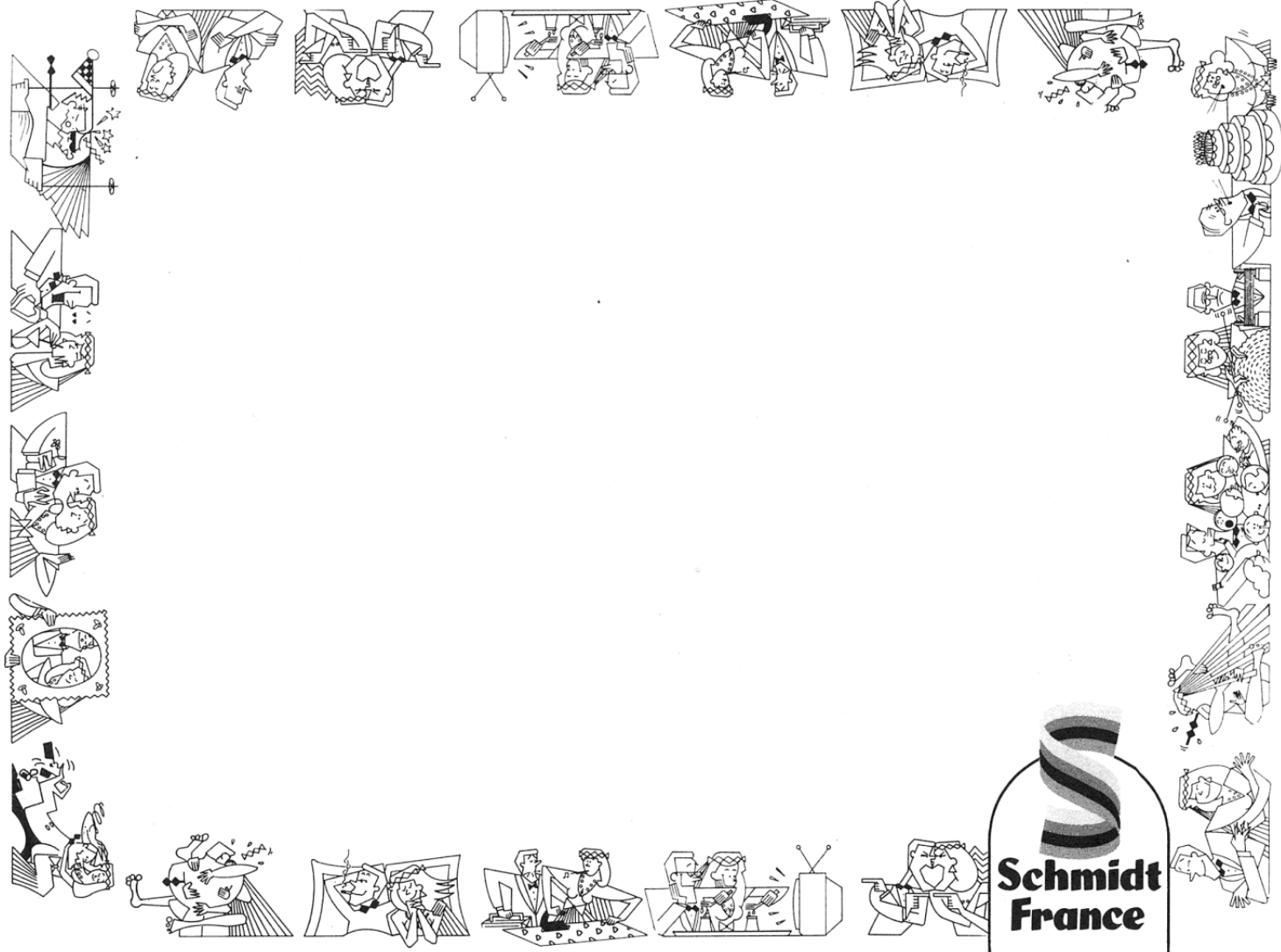
Pour gagner

Les joueurs grimpent le plus vite possible au sommet de la pièce montée pour se poser sur le coeur «arrivée».

Parvenu sur les dernières cases, il ou elle doit atteindre le coeur «arrivée» **d'un seul jet de dé**. Si le score au dé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur avance normalement, compte le coeur «arrivée» comme une case de jeu, puis revient en arrière. . .

Remarques:

1. Quand il y a 4 ou 6 joueurs, il faut que **les deux partenaires** d'un même couple soient sur le coeur «arrivée» pour être déclarés vainqueurs.
2. Tous les joueurs doivent avoir joué au moins une fois pour qu'il puisse y avoir un couple gagnant.



S
**Schmidt
France**