

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## 🌀 Règles absurdes 🌀

Quand vous serez en train d'inventer vos propres explications aux énigmes absurdes, vous aurez déjà commencé à jouer.

### ? **Louis XIV s'est jeté du toit du château et n'est pas mort.**

Explication : Louis XIV est un chat qui, bien que goinfre aux biscuits au lait, témoigne encore d'une adresse suffisante pour retomber sur ses pattes.

Alternatives : C'était un château de sable ; Il y avait une piscine en bas ; Il n'est pas mort mais il s'est fait très mal.

Si vous souhaitez d'autres règles, créez les vôtres ou découvrez nos variantes, mais les énigmes seront toujours classées par degré de difficulté :

♥ super ouvert   ♦ plutôt transparent   ♣ bonne chance   ♠ ça fait mal

Texte : tedroitdeperdre.com   Graphisme : Felix Auer   ©Longalive Games, 2011

## 🌀 Règles absurdes 3 🌀

Utile pour montrer que tout a un rapport avec la choucroute.

Le joueur avec les moins belles chaussures commence par dire un mot au hasard, par exemple « tomate », « pelle », « lâcheté », « Bourges »... Il tire ensuite une carte et choisit une énigme que tous les joueurs devront résoudre en incluant ce mot dans son explication.

Le déroulement dépend de la météo :

- par beau temps, chacun propose une explication dès qu'il a une idée, avec 1 point bonus pour le premier.
- s'il fait moche, chacun prend le temps d'écrire son explication.

Après avoir collecté les explications, votez pour votre système de vote :

- soit un vote à main levée qui fait gagner 2 points à l'auteur de la meilleure explication (la personne mal chaussée départage si besoin).
- soit chacun note entre 0 et 3 la qualité des explications des autres joueurs et additionne ses points.

Changez de mot, changez de carte et continuez ainsi sans vous soucier des limites de temps qui n'existent pas dans ce jeu.

## 🌀 Règles absurdes 2 🌀

Rapide et sympa pour se former au métier d'enquêteur

Le joueur le plus doué en sciences commence. Il tire une carte au hasard, choisit une énigme et fait deviner une explication : celle de la carte ou une qu'il invente (à noter sur un bout de papier).

Pour deviner, les autres joueurs lui posent des questions auxquelles il répond exclusivement par « oui », « non », « on s'en fout » ou « c'est quoi cette question de merde ? ».

Une fois l'explication retrouvée (plus ou moins), tout le monde gagne et se réjouit.

En fonction du signe de la carte :

- ♥ faites-vous un câlin
- ♦ dites à chacun un truc sympa
- ♣ souriez bêtement
- ♠ tapez-vous sur l'épaule

Vous pouvez aussi ignorer ce paragraphe et vous devez même le faire si l'explication n'a pas été retrouvée.

Après le tour du scientifique, le joueur qui imite le mieux la poule, fait deviner une énigme. Pour la suite, c'est comme vous voulez !

## 🌀 Règles absurdes 4 🌀

Efficace pour plonger dans des délires pleins de maîtrise

Le joueur qui éteint son téléphone en premier commence. Il demande à un joueur qu'il aime de piocher une carte et de lui poser une énigme.

Dans les trois secondes suivantes, il doit démarrer une histoire qui

- dure exactement 1 minute (les autres le chronomètrent).
- livre une explication satisfaisante à l'énigme posée (les autres votent).

Si le joueur réussit, c'est bien pour lui. S'il échoue, il doit se mettre le petit doigt dans l'oreille un nombre de fois inversement proportionnel à la difficulté de l'énigme posée.

Mais ça veut dire quoi ?

♥ 4   ♦ 3   ♣ 2   ♠ 1 fois.

Après un tour de jeu, le joueur qui s'est mis le moins de fois le petit doigt dans l'oreille est déclaré vainqueur.

Cela vous paraîtra absurde, mais certains joueurs remplacent les petits doigts par des gorgées d'eau ou de toute autre boisson non nocive à la santé. Eh bien, vous ferez comme il vous plaira !