

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



Bienvenue au **Festival International des Jeux de Cannes** !

Ici les jeux sont de sortie : les jeux d'ambiance, de réflexion, pour enfants, pour experts... il y en a pour tous les goûts. Et chaque soir, à minuit, lorsque le festival est désert, les jeux prennent vie pour faire la grande **Fiesta de los Juegos** !

Seulement, au petit matin, chaque jeu doit retourner à sa place.

Saurez-vous retrouver quels jeux étaient présents lors de cette grande fête ?

Bonne chance ou plutôt « **Buena suerte** » !



4-8



12+



15'

Une adaptation du jeu « Fiesta de los Muertos » nommé à l'**As d'or** jeu de l'année 2020.

BUT DU JEU

Fiesta de los Juegos est un jeu **coopératif** durant lequel les joueurs vont devoir retrouver chaque jeu de société présent lors de la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une **ardoise Crâne**, une **ardoise Déduction** et un **feutre effaçable**. Mélangez les **cartes Jeu** et faites-en une pioche face cachée.

Prenez les **cartes Numéro** correspondant au nombre de joueurs et placez-les sur le côté.

Exemple : Si vous êtes 5, prenez les **cartes Numéro** de 1 à 5.



ardoise crâne



ardoise Déduction



feutre effaçable



cartes Jeu



cartes Numéro

Prenez autant de jetons **Os d'or** qu'indiqué ci-dessous :

4 JOUEURS



aucun os

5 JOUEURS



1 os

6 JOUEURS



2 os

7 JOUEURS



3 os

8 JOUEURS



4 os



"C'était un homme sérieux, il passait son temps à jouer."

Lewis Carroll

PHASE 1 : PIOCHER SON JEU



Chaque joueur pioche une **carte Jeu** qu'il consulte secrètement. Il la place ensuite devant lui, **face cachée**.

Puis chacun ouvre son **ardoise Crâne**, écrit secrètement le nom de son **Jeu** à l'intérieur et referme son **Crâne**.

Attention : À partir de ce moment, et jusqu'à la **phase 4** « Retrouver les jeux », l'**ardoise Crâne** ne devra plus jamais être ouverte !

Remarque : Si le joueur ne connaît pas le **Jeu** qu'il a pioché, il peut le défausser et en piocher un autre.



PHASE 2 : FAIRE DEVINER LES JEUX

ON ÉCRIT UN MOT, ON COLORIE UNE DENT ET ON PASSE À SON VOISIN



Sur l'espace blanc de la mâchoire du **Crâne**, chaque joueur écrit secrètement un mot (pas plus !) qui lui fait penser à son **Jeu**.

Exemple : Cyril a le **Jeu** « DIXIT ». Il écrit le mot « RÊVE » sur son ardoise.

Quand un joueur a écrit son mot, il colorie une **Dent** en bas de son **Crâne**. Puis il passe son **Crâne** à son voisin de gauche.

Attention : Lorsque vous faites passer votre **Crâne** à votre voisin, passez-le face cachée, de manière à ce que les autres joueurs ne voient pas le mot que vous avez écrit dessus.

"Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche."

Albert Einstein

ON REÇOIT UN MOT, ON L'EFFACE ET ON RECOMMENCE



Chaque joueur prend le **Crâne** qu'on lui a passé, lit le mot inscrit dans la mâchoire, l'efface, et écrit un autre mot à la place. Cet autre mot doit lui faire penser au mot qu'il vient d'effacer.

Exemple : Marjolaine lit « RÊVE ». Elle efface ce mot et écrit « DORMIR ».

À nouveau, quand un joueur a écrit son mot, il colorie une **Dent** en bas du **Crâne**. Puis il passe le **Crâne** à son voisin de gauche.

Important : Il ne s'agit pas de tenter de deviner de quel **Jeu** il s'agit, mais simplement d'écrire un mot qui fait penser au mot que l'on vient de recevoir.

QUATRE FOIS EN TOUT

Vous allez recevoir à nouveau un **Crâne** et ferez de même : effacer un mot, écrire un autre mot, colorier une **Dent**, et passer le **Crâne**... Répétez cette opération jusqu'à ce que les quatre **Dents** de chaque **Crâne** aient été coloriées (chaque joueur aura donc écrit quatre mots).

Quand un joueur a colorié la quatrième **Dent** d'un **Crâne**, il place ce **Crâne** face cachée au centre de la table (ainsi on ne voit pas encore le dernier mot qu'il a écrit).

Quand tous les joueurs ont placé leur **Crâne** au centre de la table, passez à la **phase 3** « Déduction ».

RÈGLE POUR ÉCRIRE UN MOT

Il est interdit d'écrire un nom de **jeu de société**.

Exemple : Pendant la partie, un joueur ne peut pas écrire « Monopoly ».

Remarque : Il est également interdit d'écrire un mot déjà présent sur la **carte Jeu** ou une traduction d'un mot déjà présent sur la **carte Jeu** (pour le premier mot).

Remarque : Il est interdit d'écrire un mot de la même racine que le mot que vous avez reçu (pour les mots suivants).

Remarque : On ne peut écrire qu'un mot, pas plus ; mais les mots composés, liés par un tiret, sont autorisés.

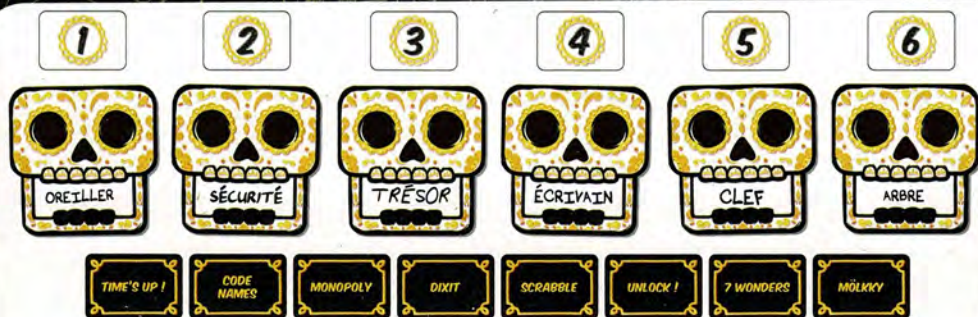


PHASE 3 : DÉDUCTION

ON DISPOSE LES CRÂNES ET LES PERSONNAGES

- 1 Placez les **cartes Numéro** en ligne au centre de la table. Récupérez tous les **Crânes** face cachée.
- 2 Mélangez les **Crânes face cachée** et placez chaque **Crâne face visible** en dessous d'une **carte Numéro**.
- 3 Récupérez, sans la regarder, la **carte Jeu** de chaque joueur et ajoutez-y, **face cachée**, des **cartes Jeu** de la pioche afin d'arriver à **8 Jeux**.
Mélangez les **8 cartes Jeu**, puis placez-les, face visible, en dessous des **Crânes**.

Remarque : À 8 joueurs, on ne rajoute donc pas de **carte Jeu**.



Exemple à 6 joueurs.



"La culture ne naît pas en tant que jeu, ni du jeu mais dans le jeu"
Johan Huizinga

ON TENTE DE DEVINER QUEL JEU CORRESPOND À CHAQUE CRÂNE

- 1 DIXIT
- 2 CODE NAMES
- 3 MONOPOLY
- 4 SCRABBLE
- 5 UNLOCK !
- 6 MÖLKKY
- 7
- 8

Les joueurs doivent alors tenter de retrouver le **Jeu** qui correspond au dernier mot écrit sur chaque **Crâne**.

Quand ils pensent avoir trouvé un **Jeu**, ils inscrivent sur leur **ardoise Déduction** le nom du **Jeu** à côté du numéro du **Crâne** correspondant.

Conseil : Pour retrouver les bons **Jeux**, fonctionnez par association d'idées, et essayez également de vous rappeler des mots que vous avez effacés pendant la manche, cela pourra parfois vous aider...

Attention : Durant cette phase de déduction, il est interdit de communiquer avec les autres joueurs.

Une fois que chaque joueur a noté ses déductions, passez à la **phase 4**
« Retrouver les jeux ».



"On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu
qu'en une année de conversation"

Platon

PHASE 4 : RETROUVER LES JEUX

ON VÉRIFIE CHAQUE RÉPONSE

Ouvrez le premier **Crâne**, puis comparez le nom du **Jeu** à l'intérieur avec la réponse de chaque joueur.

Pour chaque bonne réponse des joueurs, cochez une case de la frise à l'intérieur du **Crâne**, en commençant par la case correspondant au nombre de joueurs, puis en continuant vers la droite.



Exemple : À 6 joueurs, commencez par la case en dessous du chiffre 6. Il suffit donc de 5 bonnes réponses pour retrouver un **Jeu**.

LE JEU N'EST PAS RETROUVÉ

Si vous n'avez pas coché toutes les cases blanches à partir de la case de départ, laissez le **Crâne** ouvert. Il faudra attendre un peu avant de savoir si le jeu est retrouvé...

LE JEU EST RETROUVÉ

Si vous réussissez à cocher toutes les cases blanches à partir de la case de départ, refermez le **Crâne**. Le jeu est retrouvé !

ON UTILISE LES OS D'OR

Dans un **Crâne**, si vous réussissez à cocher également la case supplémentaire jaune (ce qui signifie que tous les joueurs ont eu la bonne réponse), vous remportez un **Os d'or**. Placez-le sur le côté, avec ceux que vous aviez déjà éventuellement.



Une fois que vous avez vérifié tous les **Crânes**, utilisez vos **Os d'or**.

Pour chaque **Os d'or** en votre possession, vous pouvez cocher une case blanche d'un **Crâne** non-retrouvé afin de le refermer.

Remarque : Vous pouvez utiliser plusieurs **Os d'or** pour un même **Crâne**.

Exemple : Vous êtes 6 joueurs. Pour le **Crâne** numéro 1, il y a trois bonnes réponses : il manque donc deux cases à cocher afin de retrouver le jeu. Vous pouvez utiliser deux jetons **Os d'or** afin de refermer le **Crâne** et retrouver le jeu.



FIESTA DE LOS JUEGOS

La partie est à présent terminée. Plus vous aurez réussi à retrouver de jeux, plus le festival pourra être réussi car les jeux seront bien à leur place ! Le nombre de **Crânes** fermés vous permet ainsi d'évaluer votre partie. Parviendrez-vous à retrouver tous les jeux ? Buena suerte et surtout, viva la Fiesta de los Juegos !

NIVEAUX SUIVANTS

À CHAQUE MOT SA CONTRAINTE

Dans **Fiesta de los Juegos**, plusieurs niveaux de difficulté sont proposés. Alors si vos parties vous semblent trop simples, passez au niveau suivant. Vous verrez, les jeux vous réservent bien des surprises !

Installation : Procédez à la même installation que pour une partie normale, puis prenez les **cartes Contrainte**, mélangez-les et faites-en une pioche, face cachée.



Remarque : Quand vous commencez une nouvelle partie, s'il vous reste des **Os d'or** de la partie précédente, défaussez-les. Ne prenez que les **Os d'or** correspondant au nombre de joueurs (voir page 1).

NIVEAU 1 : Révélez 1 **carte Contrainte** en début de partie.

Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter cette **Contrainte**. Les mots suivants sont libres.

NIVEAU 2 : Révélez 2 **cartes Contrainte** en début de partie.

Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter la première **Contrainte** ; le deuxième mot devra respecter la deuxième **Contrainte**. Les mots suivants sont libres.

NIVEAU 3 : Révélez 3 **cartes Contrainte** en début de partie.

Le premier mot que chaque joueur va écrire devra respecter la première **Contrainte** ; le deuxième mot devra respecter la deuxième **Contrainte** ; le troisième mot devra respecter la troisième **Contrainte**. Le mot suivant est libre.

LISTE DES CONTRAINTES

C... : Le mot que chaque joueur va écrire devra commencer par la lettre « C ».

Le joueur pourra écrire par exemple : Cabane, Cruel, Cacher...

TIENT DANS UNE BOÎTE DE JEU : Le mot que chaque joueur va écrire devra pouvoir rentrer dans une boîte de jeux. Le joueur pourra écrire par exemple : Pion, Fourchette, Pomme...

RIME EN A : Le mot que chaque joueur va écrire devra rimer en « A ».

Le joueur pourra écrire par exemple : Chat, Repas, Combat...



"C'est seulement en jouant que l'individu est capable d'être créatif."

Donald Winnicott

POUR CEUX QUI DÉCOUVRENT

Si vous découvrez l'univers des jeux de société, il est conseillé de jouer avec une pioche composée uniquement des **Jeux** avec une **Fleur jaune** sur la carte.

*
UNO

POUR JOUER ENTRE HABITUÉS ET NOVICES

Si vous voulez continuer à jouer avec les **Contraintes** tout en faisant découvrir le jeu à de nouveaux joueurs, il suffit que les nouveaux joueurs ne prennent pas en compte la (ou les) **Contrainte(s)**.



CRÉDITS

Auteur : Antonin Boccara

Illustrations : Margo Renard, Michel Verdu

Direction artistique et design graphique : Jules Messaud

OldChap team : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier,

Antonin Boccara, Jules Messaud

Suivi de l'édition : Emma Perruchon

En partenariat avec le **Festival International des Jeux de Cannes.**

© Fiesta de los Juegos - 2022 - OldChap Editions

BLOKUS

COATL

CODE 777

**DETECTIVE
CLUB**

DJAMBI

**EUPHRAT
& TIGRIS**

GIFT TRAP

**GREAT
WESTERN**

HANABI

**IT'S A
WONDERFUL
WORLD**

JARNAC

JAMAICA

KALEIDOS

KOSMOPOLI:T

**LE LIÈVRE
ET LA TORTUE**

**LINES OF
ACTION**

FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



MEDINA

MAKA BANA

PATCHWORK

**QUI PAIRE
GAGNE**

RED7

INNOVATION

BRIDGE

**RASENDE
ROBOTER**

SANSSOUCI

TASSO

TAYÜ

TROYES

UNANIMO

**WELCOME
TO...**

CHAKRA

**LA COURSE
VERS
EL DORADO**

FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



COMPATIBILITY

PACO SAKO

**LE FOU
VOLANT**

**HAPPY
CITY**

**JEU DE
COCHONS**

KARUBA

OVERBOOKED

**RAJAS OF
THE GANGES**

TALUVA

ACQUIRE

**HALLI
GALLI**

**MAMMA
MIA**

BARONY

BOHNANZA

CAN'T STOP

CLANK!

FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS



FIESTA

DE LOS JUEGOS

