

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**



Fous-Titres

REGLE DU JEU

3 à 6 joueurs

Réf. 93-317

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à obtenir 50 points. Les joueurs marquent des points lorsque leur légende a été choisie par la majorité des joueurs ainsi que lorsqu'ils ont voté pour la légende choisie.

CONTENU DE LA BOITE

75 photographies
400 cartes-légendes
36 cartes de vote
4 cartes vierges
6 cartons-couleur d'identification
trombones
1 planche de chiffres autocollants
1 plateau de jeu
1 règle du jeu

POUR COMMENCER A JOUER

Retirez les chiffres autocollants de leur planche et collez-les sur les cercles du plateau de jeu prévus à cet effet comme le montre l'illustration 1.

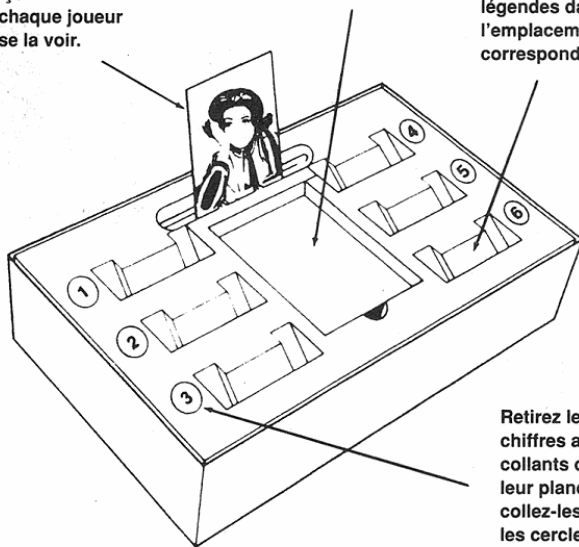
Placez les photographies face cachée dans le logement central du plateau et les cartes-légendes, face cachée, près du plateau, à portée de main.

ILLUSTRATION 1

La photo est placée dans la rainure de façon que chaque joueur puisse la voir.

Les photographies sont placées, face cachée, dans ce logement.

Le meneur de jeu place les différentes propositions de légendes dans l'emplacement correspondant.



Retirez les chiffres autocollants de leur planche et collez-les sur les cercles du plateau.

Un joueur sera choisi pour noter le score tout au long de la partie.

Choisissez un joueur pour être le meneur de jeu pendant la première manche. Après chaque manche, le joueur suivant (dans l'ordre des aiguilles d'une montre) devient le meneur de jeu. Le meneur de jeu participe également au jeu.

Chaque joueur reçoit 6 cartes de vote numérotées de 1 à 6, un trombone et un carton-couleur qui servira à l'identifier pendant toute la partie.

COMMENT JOUER

Première manche :

Le meneur de jeu donne à chaque joueur 5 cartes-légendes, face cachée. Chaque joueur en prend alors connaissance sans les montrer aux autres.

Le meneur de jeu prend alors la première photo de la pile et la place dans la rainure prévue à cet effet (voir illustration 1).

Les joueurs choisissent parmi les légendes dont ils disposent celle qui leur semble convenir le mieux à la photo exposée: ce peut être la légende la plus drôle, la plus intelligente, la plus osée... bref, celle que vous préférez.

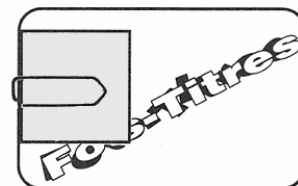
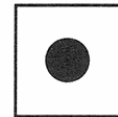
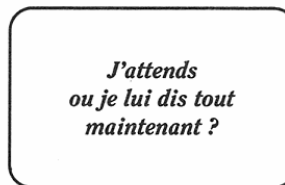
Prenez la carte-légende choisie et fixez-y, au dos, votre carton-couleur à l'aide du trombone de façon que le rond de couleur reste caché (voir illustration 2). Remettez votre carte-légende au meneur de jeu de façon que les autres joueurs ne puissent pas le lire.

ILLUSTRATION 2

RECTO DE LA CARTE-LÉGENDE

CARTON-COULEUR

TROMBONE



DOS DE LA CARTE-LÉGENDE

Prenez votre carton-couleur et placez-le (rond de couleur caché) au dos de votre carte-légende. Fixez les 2 ensemble à l'aide du trombone et remettez le tout au meneur de jeu.

Le meneur de jeu mélange doucement les cartes-légendes (afin d'assurer le secret de l'identification de chaque texte) et les place au hasard dans les espaces numérotés du plateau de jeu (s'il n'y a que 3 joueurs, dans les espaces numérotés de 1 à 3, s'il y en a 4, dans les espaces numérotés de 1 à 4 etc.). Le meneur de jeu lit alors à haute voix les différentes légendes proposées.

Les joueurs choisissent alors la légende qu'ils estiment convenir le mieux à la photo exposée et sélectionnent secrètement la carte de vote portant le numéro correspondant. Les joueurs peuvent très bien voter pour leur propre proposition.

Au signal du meneur de jeu, chacun montre le numéro choisi. Celui-ci prend alors la carte-légende correspondant au numéro ayant recueilli la majorité des voix et révèle l'identité du joueur l'ayant proposée grâce à un carton-couleur qui s'y trouve fixée (voir le paragraphe score).

Le meneur de jeu ôte les autres cartes-légendes du plateau et les écarte du jeu ainsi que la photo, après avoir restitué les cartes de vote, les cartons-couleur et les trombones à leur

propriétaire. Le joueur placé à sa gauche prend alors le paquet de cartes-légendes et devient le nouveau meneur de jeu.

NOTE

A la fin de cette première manche, chaque joueur devrait avoir le matériel suivant :

- son carton-couleur
- son trombone
- quatre cartes-légende
- ses 6 cartes de vote

DE LA DEUXIEME MANCHE A LA FIN DE LA PARTIE

Avant le début de chaque nouvelle manche, les joueurs ont la possibilité d'échanger l'une de leurs 4 cartes-légende pour une autre. Ils doivent alors défosser la carte voulue et en prendre une autre sur le dessus du paquet avant que le nouveau meneur de jeu ne donne une nouvelle carte à chacun.

Au début de chaque nouvelle manche, le nouveau meneur de jeu donne une nouvelle carte-légende à chaque joueur (chaque joueur a alors de nouveau 5 cartes-légende en main) et place une nouvelle photo dans la rainure. Le jeu se déroule alors comme au cours de la première manche.

Les 4 cartes-légendes vierges vous permettent éventuellement d'y écrire d'autres légendes de votre invention et de les mêler au jeu de cartes existantes.

SCORE

Le joueur qui a proposé la légende élue à la fin de chaque manche marque 10 points.

Tous les joueurs qui ont voté pour la légende élue gagnent 5 points.

Si le joueur qui a proposé la légende élue a voté pour sa propre légende il marquera 10 points + 5 points, soit 15 points au total.

En cas d'égalité de voix entre plusieurs légendes, il n'y a pas de légende élue et aucun joueur ne marque les 10 points prévus mais tous les joueurs ayant voté pour l'une de ces légendes marquent 5 points.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier le score de 50 points.

Si 2 joueurs ou plus atteignent ensemble le score de 50 points, il faudra les départager au cours d'une manche spéciale où seuls ces joueurs-là proposeront une légende pour la photo exposée e où seuls les autres voteront. Le joueur ayant proposé la légende élue est déclaré vainqueur.

LES CARTES-LEGENDES VIERGES

Elles vous serviront à inscrire des textes de votre cru. Vous pourrez ainsi les mêler aux autres cartes, le cas échéant.