

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 ★★☆☆ modulaire 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



GRANDIR : vous devrez répondre à des questions ou effectuer des activités, comme dire « Bonjour » en 10 langues différentes ou apprendre à danser le foxtrot.

NŒUDS ET AUTRES : dans cette catégorie, vous devrez utiliser vos mains et votre tête pour faire des nœuds, apprendre des tours de magie et résoudre des messages codés.

SCORE

La valeur des points est indiquée au bas de chaque carte. Les joueurs avancent selon le nombre de points qu'ils gagnent en répondant correctement à une question.

FIN DU JEU

Le gagnant est le premier joueur à totaliser 100 Boyzpoints et à atteindre l'arrivée.



© 2009 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110 États-Unis. Tous droits réservés. University Games Europe, Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L), Pays-Bas. info@ug.nl

Gardez notre adresse afin de nous pouvoir contacter.

www.universitygames.fr



Importé par Nature et Découvertes
1 avenue de l'Europe
78117 Toussus le Noble - France

À partir de 8 ans * De 2 à 4 joueurs



Faire des nœuds



Tours de cartes



Soleil



Lune

THE GAME FOR BOYS™



Tours de magie

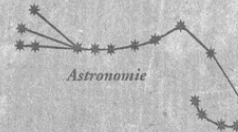


Insectes

Règle du jeu



Déclaration des Droits de l'Homme



Astronomie



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Symboles de la République



CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 4 pions
- Plus de 100 cartes de défis
- Guide complet d'informations pratiques
- 1 Dé
- 2 Feuilles d'autocollants fluorescents

- 1 Corde
- Règle du jeu
- 24 Jetons
- 1 Sablier
- 1 Jeu de cartes



PRÉPARATION

- Classez les cartes en cinq tas selon leur catégorie (Astronomie, Boyz Life, Casse-tête, Grandir et Nœuds et Autres). Chaque catégorie a une couleur différente.
- Avant de commencer à jouer, mélangez les cartes de chaque catégorie.
- Placez le plateau de jeu, le sablier et le dé de sorte que tous les joueurs puissent y accéder facilement.
- Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case Départ de la même couleur.
- Assurez-vous que le jeu de cartes et la corde soient accessibles. Prévoyez aussi du papier et un crayon.
- Chaque joueur doit aussi prendre 2 jetons rouges, 2 jetons bleus et 2 jetons marron.
- À tour de rôle, les joueurs lancent le dé pour déterminer la catégorie de jeu : Astronomie (bleu), Boyz Life (vert), Casse-tête, (jaune), Grandir (orange), Nœuds et autres (violet) et le Choix du Joueur (noir).

BUT DU JEU

Le gagnant est le premier joueur à totaliser 100 Boyzpoints et à atteindre l'arrivée.

COMMENT JOUER

- Le joueur avec le meilleur surnom (Tom, Max, Sam, Junior, Champion, ou un nom se terminant par Y) commence. Il lance le dé et tire une carte de la couleur correspondante. C'est parti ! Le joueur a quatre possibilités :
- Jouer seul : le joueur répond seul et gagne des points dans le temps imparti (n'oubliez pas de retourner le sablier pour savoir où vous en êtes).

- Jouer à deux (1 jeton rouge) : le joueur peut faire équipe avec n'importe quel autre joueur seul. Ensemble, ils vont tenter d'effectuer l'activité dans le temps imparti. Les points gagnés sont partagés à 50/50, et chaque joueur avance de la moitié du total des points gagnés.
- Passer la carte (1 jeton bleu) : le joueur peut passer la carte au joueur à sa gauche. Dans ce cas, c'est ce joueur qui essaye de répondre à la question ou d'effectuer l'activité. Les points gagnés permettent à ce joueur d'avancer. Au tour suivant, c'est au joueur suivant sur la gauche qui joue.
- Jouer tous ensemble (1 jeton marron) : un joueur peut demander aux autres joueurs de participer. Tous les joueurs essayent de répondre à la question. Les points gagnés sont divisés également entre les joueurs.

CATÉGORIES DE QUESTIONS

ASTRONOMIE : vous devrez dessiner une constellation. Trop difficile ? Vous pouvez aussi choisir de jeter un coup d'œil à la constellation pendant quelques secondes. Les points à gagner dans ce cas sont plus bas. En bonus, des autocollants fluorescents pour créer vos constellations favorites dans votre chambre une fois le jeu terminé.

BOYZ LIFE : vous devez répondre à toute une série de questions comme identifier des traces d'animaux ou nommer les pays qui ont accueilli les Jeux Olympiques d'été ! Des rires en perspective !

CASSE-TÊTE : vous devrez résoudre toute une série de casse-tête allant de rébus et cryptogrammes à des énigmes.

Rébus : une devinette dans laquelle des mots ou des syllabes sont remplacés par des dessins. Près des dessins, il y a des lettres qui ont été ajoutées ou enlevées au mot, à moins qu'elles n'aient été remplacées par d'autres lettres. Il faut essayer de trouver le mot exact.

Cryptogrammes : des puzzles codés où chaque lettre d'un mot est systématiquement remplacée par une autre lettre de l'alphabet. Chaque carte a son propre code secret : à vous de le résoudre ! Dès que vous aurez découvert la lettre à utiliser, vous pourrez déverrouiller le code sur toute la carte. Par exemple, si un « m » est remplacé par un « a », chaque « m » de cette carte devient un « a ».

Énigmes : des casse-tête en tout genre : des questions à choix multiple au calcul mental en passant par les devinettes etc. Trouvez la solution en raisonnant logiquement.

