

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



LE GRAND JEU DES HOMMES QUI ONT FAIT LA FRANCE

Le grand jeu des *Hommes qui ont fait la France* a été conçu pour donner aux enfants le goût de lire les biographies des principaux acteurs de l'Histoire de France. Ils doivent être en mesure de répondre aux questions qu'ils posent eux-mêmes à leurs frères, sœurs ou parents dans le cadre d'un jeu familial où l'évaluation de leurs propres connaissances par rapport à un personnage est déterminante. Pour ne pas décourager les plus jeunes ou les moins cultivés, le facteur chance est également important et une règle simplifiée leur permet de jouer et d'apprendre seuls. Mais pour les grands, la règle se complique d'une stratégie plus élaborée : surenchère ou obstruction rendront le jeu très excitant.

Éléments du jeu

— des fiches classées par catégorie. chaque catégorie représentée par une couleur :

1	— HOMMES POLITIQUES	= bleu
2	— HOMMES MILITAIRES	= vert clair
3	— HOMMES D'ACTION	= rouge
4	— HOMMES DE SCIENCES	= rose
5	— HOMMES DE LETTRES	= jaune
6	— HOMMES D'ART	= vert

Plus il y a de fiches, plus le jeu est intéressant.

- 6 fiches intercalaires : une par catégorie
- 1 boîte pour ranger les fiches
- 24 jokers : 4 dans chaque catégorie. On les reconnaît à la couleur de leur costume.
- des points pour payer les gains, soit :
 - 120 cartons de 100 points
 - 48 cartons de 200 points
 - 24 cartons de 300 points
 - 16 cartons de 400 points

Le jeu des plus jeunes

Il peut se jouer aussi bien par équipe qu'individuellement. Les fiches sont classées par catégorie dans la boîte derrière les intercalaires.

4 jokers sont mélangés avec les fiches dans chacune des 6 catégories. Dans ce jeu, la couleur du joker n'importe pas. Le premier joueur lance le dé qui va déterminer la catégorie dans laquelle il sera interrogé (de 1 à 6).

Le meneur de jeu tire une carte dans cette catégorie et propose au joueur le choix de 4 degrés de difficulté dans les questions :

1 = facile

2 = moyen

3 = difficile

4 = très difficile

Le joueur ayant choisi, le meneur pose la question.

Si la réponse est bonne, le meneur donne au joueur le nombre de points gagnés :

100 pour la question n° 1

200 pour la question n° 2

300 pour la question n° 3

400 pour la question n° 4

Le joueur continue de lancer le dé et de répondre aux questions jusqu'à ce qu'il perde.

Variante :

Quand le joueur perd, le meneur de jeu lui enlève le nombre de points qu'il aurait dû gagner.

Si le meneur de jeu tire un «joker» au lieu de tirer la fiche d'un personnage, celui-ci annule la catégorie déterminée par le dé. Le joueur peut alors choisir la catégorie dans laquelle il veut être interrogé.

S'il ne veut pas changer de catégorie, il garde le joker en réserve pour un prochain tour.

Le joueur suivant peut choisir :

— soit de répondre à la question précédente laissée sans réponse

— soit de lancer le dé pour déterminer une catégorie.

Le gagnant est celui qui obtient le premier un nombre de points déterminé au début de la partie (2000, 5000, 10000...). Plus le nombre de points est élevé, plus la partie sera longue.

Variante :

Après avoir obtenu le nombre de points nécessaires, le joueur ne sera le gagnant que s'il répond correctement à trois questions sur quatre de la même carte.

Le grand jeu

Il peut se jouer de 3 à 6 joueurs ou en équipes. Les fiches sont distribuées à chaque joueur qui les classe par catégorie.

Les jokers restent en pile. Les points sont partagés :

3 ou 4 joueurs : chacun reçoit 8000 points.

5 ou 6 joueurs : chacun reçoit 5000 points.

Chaque joueur tire au hasard des jokers dans la pile :
3 ou 4 joueurs : 3 jokers chacun.
5 ou 6 joueurs : 2 jokers chacun.
12 jokers au moins doivent rester dans la pile.

Jeu à 3 joueurs ou 3 équipes

But du jeu : gagner les points des adversaires en répondant aux questions posées (ou en utilisant le joker).

Déroulement du jeu :

Soit 3 équipes A, B et C.

Chacune des équipes joue avec le dé. Le score le plus élevé démarre le jeu. Supposons l'équipe A.

A pose les questions à B.

B lance le dé qui va décider de la catégorie dans laquelle les questions seront posées.

- 1 = HOMMES POLITIQUES
- 2 = HOMMES MILITAIRES
- 3 = HOMMES D'ACTION
- 4 = HOMMES DE SCIENCES
- 5 = HOMMES DE LETTRES
- 6 = HOMMES D'ART

A tire dans son jeu la 1^{re} carte de la catégorie désignée par le dé et annonce le personnage.

B décide alors le coefficient de difficulté de la question : de 1

à 4, et ne pourra en changer si C n'offre pas un autre coefficient plus élevé.

ex: B décide le coefficient «1» car il connaît mal le personnage, si C offre «2», c'est lui qui répondra. Mais B peut offrir à son tour «3» et reprendra la main (et ainsi de suite).

Si B répond correctement à la question posée, A doit lui verser 300 points \times par le coefficient choisi. (ex: coefficient «4», il verse 1 200 points).

Si B ne répond pas, mais possède le joker de la catégorie concernée, il le produit et A doit lui verser 100 points \times par le coefficient choisi. Il place alors le joker sous la pile de jokers et prend celui du dessus de la pile.

Si B ne sait pas répondre et ne possède pas le joker, c'est lui qui verse 200 points \times par le coefficient choisi à A.

Si C a pris la main en proposant un coefficient plus élevé que B et qu'il répond correctement, A lui verse 400 points \times par le coefficient choisi.

S'il ne répond pas, c'est lui qui verse à A 300 points \times par le coefficient choisi.

C NE PEUT UTILISER DE JOKER.

Seul l'interrogé de première main (B en l'occurrence) peut utiliser son joker.

A interroge ensuite C sur les mêmes principes. Au tour suivant, B devient l'interrogateur et interroge A et C.

C devient ensuite à son tour l'interrogateur, et ainsi de suite.

On peut limiter le jeu, soit dans le temps, soit à un montant de points gagné, soit au premier ruiné: le gagnant étant celui qui possède le plus de points.

Tableau récapitulatif des gains et pertes

	Je pose la question (A)	Je suis interrogé (B)	J'enchéris (C)
B gagne	300 × coefficient	→	
B gagne avec joker	100 × coefficient	→	
B perd	←	200 × coefficient	
C gagne	400 × coefficient	→	→
C perd	←	←	300 × coefficient

Le jeu à 2 joueurs, 4 joueurs ou plus

Le premier joueur (A) interroge son voisin de gauche (B), puis son voisin de droite (G, pour un exemple de 7 joueurs). Ensuite (B) interroge son voisin de gauche (G), puis son voisin de droite (A) et ainsi de suite.

Tout joueur peut proposer un coefficient plus fort que l'interrogé initial mais seul ce dernier peut utiliser un joker.

Des idées pour gagner

Tout l'intérêt du jeu consiste à évaluer sa force par rapport au personnage choisi. On n'a évidemment pas intérêt à utiliser un joker même en proposant un coefficient 4 si l'on pense pouvoir répondre à un coefficient d'au moins 2. (dans le 1^{er} cas on gagne 400 points, dans le 2^e 600 points!)

Même si l'on a le joker, on peut avoir intérêt à proposer un petit coefficient d'entrée de jeu pour faire « monter » l'adversaire et le faire chuter.

On peut également garder son joker pour une autre question si l'on est sûr de bien connaître le personnage sur lequel on est interrogé.