

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 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)



5. Les propositions identiques faites par plusieurs joueurs simultanément ne donnent lieu à aucune distribution de points. En cas de litige, le lecteur est seul juge.
6. Les œuvres en plusieurs parties ne peuvent faire l'objet que d'une proposition. Ainsi, par exemple, pour le mot "Fatale", "L'arme fatale" permet de prendre une carte point, mais "L'arme fatale 2" et "L'arme fatale 3" . . . ne sont pas autorisées.
7. La validité des propositions faites par les différents joueurs est laissée à l'appréciation finale du lecteur qui seul pourra indiquer si le joueur concerné peut prendre ou non une carte "**1 Point**", étant entendu qu'une certaine objectivité est requise de la part de celui-ci. Dans les cas les plus critiques, il est conseillé au lecteur de consulter l'ensemble des joueurs avant de refuser une proposition.
8. Il n'y a pas de pénalité pour les propositions erronées, ou ne correspondant pas à une œuvre existante, mais elles ne permettent pas de prendre des cartes points.

### **Variante :**

Illico Presto peut aussi se jouer soit de manière informelle en se contentant simplement de faire retrouver à la cantonade les propositions, soit en équipes avec un comptage de points.

Pour la variante en équipes, le lecteur attribuera les points comme indiqué précédemment et la première équipe à obtenir 5 cartes "**ILLICO PRESTO**" gagnera la partie.

Un grand merci à Frédéric Brelot pour son aide précieuse lors de l'élaboration de ce jeu.



**Interlude/Cocktailgames**

2, rue du Hazard - 78000 Versailles

[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)



Un jeu de Lauranne et Antoine Herboux, et Matthieu d'Epenoux

De 3 à 8 joueurs - De 15 à 115 ans

### **Matériel :**

- 135 cartes "**ILLICO PRESTO**" avec, pour chacune d'entre elles, au recto 1 mot et 5 propositions à retrouver, et au verso 2 mots et 3 propositions à retrouver par mot.
- 19 cartes "**1 Point**".
- 11 cartes "**2 Points**".

### **But du jeu :**

Gagner 3 cartes "**ILLICO PRESTO**" en retrouvant le plus grand nombre de propositions dans lesquelles figure un mot qui aura été préalablement énoncé à voix haute par un lecteur.

### **Les propositions à retrouver pourront être à la fois :**

- des titres d'œuvres cinématographiques, musicales, artistiques, littéraires ;
- des noms de marques commerciales, de groupes musicaux, de personnages fictifs (mais connus de tous), de bandes dessinées, de dessins animés, d'émissions de télévision ou de radio ;
- des proverbes.

## Le jeu :

Un des joueurs est désigné pour être le lecteur.

1) Il sépare les cartes "1 Point" et "2 Points", et forme avec celles-ci deux piles distinctes, qu'il place au milieu de la table.

2) Il tire une carte "ILICO PRESTO", en prenant soin de cacher aux autres joueurs le recto ainsi que le verso.

Puis, pour chacun des côtés de la carte, il agit de la manière suivante, en commençant d'abord par le recto de la carte :

- Il lit à voix haute le mot écrit en majuscules situé en haut de la carte (en marron) ;
- Il écoute les propositions contenant ce mot, faites à la criée par les autres joueurs ;
- Si une proposition figure sur la carte, il dit à son auteur de prendre une carte "2 Points".

• Si une proposition ne figurant pas sur la carte lui semble valable, il dit à son auteur de prendre une carte "1 Point".

• Si au bout d'un temps laissé à son appréciation, les réponses tardent à venir, il donne progressivement les 2 ou 3 indices (en bleu) qui figurent au-dessus de chacune des propositions non trouvées (en rouge). L'attribution des points reste inchangée.

• Les propositions non trouvées après lecture des indices, sont lues à voix haute par le lecteur et ne font l'objet d'aucune attribution de points.

• Quand les 5 propositions à retrouver ont été soit trouvées par les joueurs, soit énoncées

par le lecteur lorsque personne ne les a trouvées, il retourne la carte et procède de la même manière avec les deux autres mots en majuscule du verso.

3) Une fois que les deux côtés de la carte ont été lus, chaque joueur annonce le nombre de points qu'il a obtenus. Celui qui en détient le plus grand nombre gagne la carte "ILICO PRESTO". Ce joueur devient lecteur pour le prochain tour.

Il récupère toutes les cartes points, les replace en deux piles distinctes au centre de la table, tire une nouvelle carte "ILICO PRESTO", et procède comme indiqué précédemment.

## Egalité

En cas d'égalité de points entre 2 joueurs ou plus au moment de l'attribution de la carte "ILICO PRESTO", c'est le dernier à avoir remporté une carte "2 Points" qui gagne la carte "ILICO PRESTO".

## Fin de partie :

Le premier joueur à obtenir 3 cartes "ILICO PRESTO" gagne la partie.

## Remarques :

1. Si le mot en majuscules est un nom commun ou un adjectif, les joueurs peuvent faire des propositions dans lesquelles ce mot est au singulier ou au pluriel.
2. Si le mot en majuscules est un verbe, les joueurs peuvent le conjuguer à tous les temps (y compris aux participes présent et passé), du moment que le verbe considéré fait partie de la proposition.
3. Si le féminin ou le masculin n'est pas précisé pour le mot en majuscules, il est interdit. Par exemple, pour le mot "Doux", il n'est pas autorisé de faire des propositions contenant le mot "Douce".
4. Les propositions faites par les différents joueurs ne peuvent être ni des mots seuls, ni des mots seuls précédés d'un article défini (le, la, les) ou indéfini (un, une, des), même si cela correspond à un titre.

