

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.

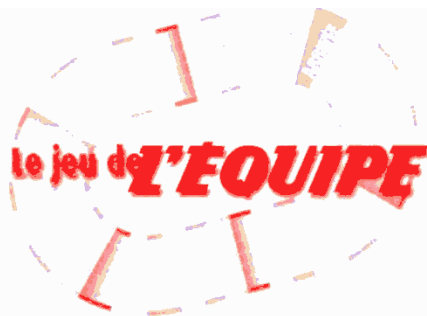
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

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**





Le jeu de L'ÉQUIPE est un jeu de questions sur l'univers du sport destiné à toute la famille. Grâce à trois niveaux de questions, conçues pour les incollables en sport comme pour les non-initiés, et à des épreuves de rapidité, de réflexion, de mime ou de culture générale, chacun a ses chances de gagner, quelles que soient ses connaissances.

NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 6, ou alors par équipes.

MATÉRIEL DE JEU :

- 1 plateau de jeu composé de 34 cases ;
- 1 dé ;
- 6 pions ;
- 225 cartes de 10 questions réparties en trois niveaux, soit 2 250 questions au total ;
- 35 cartes « Joker » ;
- 20 cartes « Arbitre ».

BUT DU JEU : arriver le premier sur la case « Arrivée » en ayant disputé différentes épreuves au cours de la partie.

PRÉPARATIFS : avant de commencer la partie, chaque joueur détermine son propre niveau de connaissance dans le domaine du sport.

Les trois niveaux de connaissance sont :

- Amateur : faible connaissance du sport ;
- Champion : bonne connaissance du sport ;
- Super Champion : lecteur de *L'Équipe*.

Chaque joueur reçoit le nombre de cartes Joker correspondant à son niveau :

- Amateur : 6 cartes Joker ;
- Champion : 4 cartes Joker ;
- Super Champion : 2 cartes Joker.

À chaque catégorie correspond l'un des trois sabots de cartes. Le joueur ne pourra plus changer de catégorie au cours de la partie.

Installer le plateau de jeu et disposer les cartes « Arbitre » sur l'emplacement prévu à cet effet. Chacun choisit un pion et le place sur la case départ.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE : le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule ensuite comme sur un stade, c'est-à-dire dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondantes.

La case sur laquelle il termine son déplacement définit s'il devra affronter une épreuve ou une question.

En cas de succès, il pourra avancer son pion de deux cases supplémentaires.

En cas d'échec, il recule d'une case.

Une fois l'épreuve terminée, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

LES CARTES : les cases du plateau correspondent à une couleur que l'on retrouvera sur les cartes. Les cartes, au nombre de 225, sont réparties en trois catégories. (75 par catégorie de niveau : Amateur, Champion, Super Champion).

Sur chaque carte sont également représentées les cinq couleurs :

Vert : « Stars » ;

Rouge : « Actualité » ;

Jaune : « Mimes » ;

Bleu : « Portraits » ;

Blanc : « Défis de *L'Équipe* ».

Le joueur tombe sur une case verte ou rouge : un autre joueur choisit une carte dans le sabot correspondant à la catégorie du joueur interrogé et lui lit la question de la couleur correspondante. Le joueur peut donner plusieurs réponses jusqu'à trouver la bonne (maximum trois réponses). Si le joueur trouve la bonne réponse, il avance de deux cases ; sinon, il recule d'une case.

Le joueur tombe sur une case jaune : le joueur choisit une carte dans le sabot correspondant à sa catégorie et exécute le mime demandé. Il peut donner aux autres joueurs l'indice indiqué sur la carte. Pour qu'il gagne, il faut que l'un des autres joueurs trouve exactement ce qu'il mime. Le joueur qui devine le mime avance son pion de deux cases, celui qui a exécuté le

mime également. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, le pion du joueur qui a exécuté le mime recule d'une case.

Le joueur tombe sur une case bleue : un autre joueur choisit une carte dans le sabot correspondant à la catégorie du joueur interrogé et lui lit la question « Portraits » (champions, équipes, événements, objets, etc.). Le joueur peut donner plusieurs réponses jusqu'à trouver la bonne (maximum trois réponses). S'il trouve la bonne réponse, il avance de deux cases ; s'il ne trouve pas la bonne réponse, il recule d'une case.

Le joueur tombe sur une case blanche : il s'agit du défi de *L'Équipe*, auquel participent tous les joueurs. Le joueur qui tombe sur cette case lit la question de son niveau et répond le premier. Le joueur à sa gauche répond à son tour et ainsi de suite. Le dernier à avoir répondu correctement avance de deux cases, les autres restent à leur place. Le joueur qui ne peut pas répondre a la possibilité d'utiliser un joker.

N'hésitez pas à vous rendre dans la rubrique « Jeu » du site www.leguip.fr pour connaître les différentes réponses possibles.

Le joueur tombe sur une case Arbitre : il doit exécuter ce qui est indiqué sur la carte.

LES CARTES JOKER : les joueurs peuvent s'en servir pour éviter de donner une réponse quand ils n'en sont pas sûrs ou qu'ils ne la connaissent pas. L'utilisation du Joker équivaut à une bonne réponse. Chaque carte Joker jouée est définitivement perdue.

Règle originale : PLAYBAC.

Adaptation : L'ÉQUIPE.

Ravensburger