

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





Il existe 3 types de questions Secrets :

Pas de doute !

As-tu les idées claires ? C'est le moment de le démontrer et de voir si tes amis te connaissent bien.

Mon rêve

Chaque personne a ses propres rêves et ses propres objectifs. Grâce à ces questions, les autres pourront découvrir les tiens.

Vrai ou faux ?

Nous avons tous nos petits secrets, des choses que nous ne ferions jamais ou que nous n'admettrons jamais avoir faites... ou peut-être que si...

Fin de la partie

Le premier joueur (ou la première équipe) dont le pion franchit la ligne d'arrivée du plateau de jeu gagne la partie.

Jouer en équipes

Si vous êtes plus de 6 joueurs, vous pouvez jouer en équipe avec quelques variantes par rapport aux règles normales :

- À chaque tour, l'équipe doit désigner un de ses membres pour qu'il se charge d'exécuter l'action ou de répondre à la question. Les autres membres de l'équipe ne peuvent pas communiquer avec la personne choisie pendant l'action ou jusqu'à ce qu'elle ait répondu à la question.
- Pour les cartes *Le sais-tu ?*, tous les joueurs de l'équipe peuvent parler entre eux avant de répondre. Ils peuvent aussi discuter entre eux des réponses à la question Vérité posée à l'autre équipe.
- Pour les épreuves d'Écriture digitale, les joueurs ne peuvent pas choisir un membre de leur propre équipe pour écrire le mot ou la phrase. Pour les épreuves *Qui est-ce ?*, le joueur qui doit deviner qui l'a touché doit identifier le joueur de chaque équipe qui l'a fait.



Le jeu de Violetta

Des épreuves de dextérité, des défis à relever et des questions sur la série préférée !



7+ ans

Durée : de 30 à 45 minutes



- Contenu du jeu :
- 1 plateau de jeu
 - 6 pions
 - 48 cartes *Le sais-tu ?*
 - 48 cartes *Action*
 - 48 cartes *Secrets*
 - 18 lettres-réponses (6 A, 6 B et 6 C)

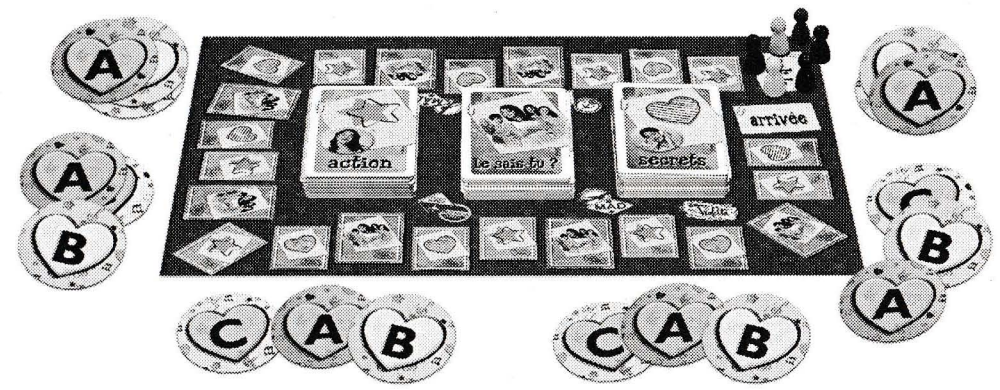


But du jeu

Être celui ou celle qui en sait le plus sur le monde de Violetta pour franchir en premier la ligne d'arrivée du plateau de jeu.

Préparation du jeu

Place le plateau de jeu au centre de la table et distribue 1 pion et 3 lettres-réponses (A, B et C) à chaque joueur ou à chaque équipe. Mets ensuite chaque pile de cartes (*Le sais-tu ?*, *Action* et *Secrets*) à l'endroit prévu sur le plateau de jeu. Cela étant fait, il ne reste plus aux joueurs qu'à placer leur pion sur la case de départ.



Dynamique de jeu

Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune qui commence.

Quand ce sera ton tour, tu devras jouer une carte du même type que la case sur laquelle tu te trouves : *Le sais-tu ?*, *Action* ou *Secrets*. Lorsque tu es sur la case de départ, tu peux choisir le type de question qui te plaît le plus.

Contenu des trois types de cartes :

- ♥ **Le sais-tu ?** : des questions qui te permettront de prouver à quel point tu connais ta série préférée.
- ♥ **Action** : d'amusants gages, où les gestes et la complicité avec les autres participants jouent un rôle clé !
- ♥ **Secrets** : des questions concernant tes rêves, tes goûts, tes valeurs et tes propres expériences. Tes amis seront-ils capables de deviner tes réponses ?

Lorsque c'est à toi de jouer, la règle est simple : chaque fois que tu donnes une bonne réponse, tu avances ton pion du nombre de cases correspondant. Mais tu peux aussi faire avancer ton pion lorsque ce n'est pas ton tour. Il te suffit pour cela de deviner ce à quoi pensent les autres joueurs ou ce qu'ils sont capables de faire.

Cartes Le sais-tu ?



Lorsque tu tombes sur une case *Le sais-tu ?*, le joueur à ta droite doit piocher une carte du même type et te poser la première question qui y figure. Il y en a trois par carte et elles concernent toutes la série.

Si tu réponds correctement, tu peux prendre le risque d'essayer de répondre à une deuxième question pour tenter d'avancer d'un plus grand nombre de cases (maximum 3 questions par carte) ou te contenter d'avancer d'une seule case à chaque bonne réponse.

Attention, si tu échoues à une question, tu perds toutes les bonnes réponses que tu as données jusque-là (maximum 3 : les 3 questions de la carte) et tu restes sur la case sur laquelle tu étais au début du tour.

À l'inverse, tu peux avancer de 3 cases si tu réussis à répondre aux 3 questions, et de 1 ou 2 cases si tu as décidé de ne répondre qu'à 1 ou 2 questions.

Cartes Action



Lorsque tu tombes sur une case *Action*, tu dois piocher une carte du même type, la lire à voix haute et exécuter l'action correspondante. Il existe 3 types de cartes *Action* :

Tu peux y arriver !
Il s'agit de faire un geste compliqué, par exemple bouger les oreilles ou lever un sourcil. Les autres joueurs doivent parier si tu seras capable de le faire ou non.

Si tu réussis, tu avances d'une case. Si tu échoues, tu restes sur la même case. Pour ce qui est des autres joueurs, ceux qui ont gagné leur pari (dans un sens ou dans l'autre) avancent d'une case.

Écriture digitale
Ce type de carte nécessite la participation d'un autre joueur, qui doit écrire un mot ou une phrase sur ton corps avec le bout de ses doigts pendant que tu gardes les yeux fermés.

Il ne peut l'écrire qu'une fois. Si tu parviens à deviner ce qu'il a écrit, vous avancez tous les deux d'une case. Si tu échoues, vous restez tous les deux sur la case sur laquelle vous étiez.

Qui est-ce ?
Chaque joueur doit réaliser une action sur toi pendant que tu gardes les yeux fermés. Le but du jeu est de deviner qui a fait quoi. Chaque fois que tu identifies correctement un joueur, vous avancez tous les deux d'une case.

Cartes Secrets



Lorsque tu tombes sur une case *Secrets*, tu dois piocher une carte du même type et lire à voix haute la question qui y est posée, ainsi que les 3 réponses qui y sont proposées. Tu dois ensuite sélectionner la lettre qui correspond à ta réponse sans que les autres te voient.

Tous les autres joueurs doivent essayer de deviner ta réponse en utilisant leurs propres lettres-réponses. Lorsque tout le monde a fait son choix, les lettres sélectionnées sont dévoilées.

Tous les joueurs qui ont deviné quelle était ta réponse avancent d'une case, et toi, tu avances d'un nombre de cases égal au nombre de joueurs qui ont deviné.