

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



MASKENBALL VENEZIA – LE BAL MASQUÉ VENISE

par Zoltàn Aczél

Jeu de cartes pour 5 à 12 joueurs, à partir de 10 ans

Durée de la partie: 10 à 30 minutes

Contenu

60 cartes à jouer (12 invités différents comprenant chacun 5 cartes)

Règle du jeu

idée à la base du jeu :

Le bal masqué : les invités arrivent, des conversations et des rires se font entendre. Soudain, le signal est donné et tous s'y mettent : un invité s'attrape le nez, un autre la bouche, le suivant reconnaît le monsieur en face de lui et il est tout de suite de la fête. Au bal masqué, les invités doivent, d'une part, se faire reconnaître par un groupe d'invités et, d'autre part, deviner simultanément l'identité d'autres invités. Mais attention, tout ceci se passe en même temps !

But du jeu

Reconnaître le plus grand nombre possible de gestes des partenaires tout en faisant reconnaître ses propres gestes par le moins de joueurs possible.

Préparation

- Les joueurs s'asseyent en cercle autour de la table.
- Préparer une feuille de papier et un crayon.

Remarque: if est recommandé de préparer un tableau de points positifs et négatifs pour chaque joueur et de reporter les points sous forme de traits.

- Trier toutes les cartes par invité.
- Sortir du jeu de cartes un invité par partenaire (5 cartes pour chacun d'eux).
- Les cartes d'invités restantes sont mises de côté et ne seront plus utilisées pour cette partie.
- Le jeu à cinq s'effectue avec seulement 4 cartes d'invités par joueur (1 dos clair et 3 foncés).
- Parmi les différentes cartes d'invités, sortir celles au dos blanc puis les battre.
- Chaque joueur reçoit ensuite une de ces cartes face cachée qu'il ne doit pas encore retourner.
- Former avec les cartes d'invités restantes un tas de 4 cartes semblables par invité. Disposer ensuite ces tas face découverte en cercle au milieu de la table.

Commencement de la partie

- Au signal, chaque joueur regarde sa carte d'invité et mémorise bien le geste que fait l'invité sur cette carte.
- Ensuite, chaque joueur essaie, d'une part, de montrer le geste aux partenaires et, d'autre part, de reconnaître également les gestes de ses adversaires.

ATTENTION : deux partenaires au plus doivent voir le geste d'un joueur, sinon le joueur qui a montré le geste ne marquera pas de points supplémentaires en fin de partie.

- Si l'on a deviné un invité, on prend immédiatement une carte appartenant à l'invité correspondant au milieu de la table et la place face cachée devant soi.

Fin de la manche

- Dès qu'un joueur a posé devant lui 3 cartes ne représentant pas son invité, il peut crier «stop» et mettre ainsi immédiatement fin à la manche, ou bien
- il continue à jouer jusqu'à ce qu'un autre joueur crie « stop » et mette fin à la manche.
- La manche se termine lorsqu'un joueur a pu reconnaître 2 autres invités.

Points

- Toutes les cartes ramassées sont tenues dans la main.
- Le joueur, qui a mis fin à la manche, demande ensuite à haute voix quelle est son identité (geste).
- Les joueurs, qui pensent la connaître, posent la carte d'invité correspondante face cachée devant eux sur la table et la retournent en même temps au signal.
- Si un joueur a réagi trop tard, il reçoit un point négatif pour cette carte.
- Le joueur à reconnaître retourne ensuite sa carte de geste et se démasque.
- Chaque joueur, qui a découvert l'invité correct, reçoit 1 point positif,
- si son indication est fautive, il reçoit 1 point négatif.
- Pour chaque indication juste des partenaires, le joueur reconnu reçoit également 1 point positif.

IMPORTANT :

Si 3 partenaires ou plus ont reconnu un joueur, le joueur reconnu ne marque aucun point mais, par contre, tous les joueurs qui l'ont reconnu (ils marquent 1 point positif chacun).

- En outre, un joueur qui a montré un geste faux et qui a été reconnu par au moins 2 partenaires reçoit 1 point négatif par joueur.
- Les joueurs, qui ont reconnu ensemble le geste faux, ne marquent pas de point.
- Ensuite, à tour de rôle, les joueurs demandent leur identité et enlèvent successivement leur masque.
- S'il reste encore des cartes à un joueur après la totalisation des points (si, par exemple, il a trouvé un invité mais ne sait plus au moment de la coordination à qui appartient la carte), chaque carte restante est pénalisée par 1 point négatif.

Remarque : toujours noter immédiatement les points lors de l'évaluation.

Fin du jeu

- Le jeu est terminé dès qu'un joueur a marqué 10 points.
- On tient encore compte de la dernière manche dans sa totalité.
- Le joueur, qui a marqué le plus de points, a gagné.

© copyright 1999 by Adlung-Spiele
Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: 1949/7146 44005 • Fax 1948/7146 44006