

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**



Si vous jouez par équipe.

Les équipes sont désignées par tirage au sort ou par tout autre moyen (le plus âgé avec le plus jeune, les filles contre les garçons, etc.). Une question par catégorie désignée sera posée à chaque joueur de l'équipe adverse. Le premier joueur de la première équipe choisit une « victime » dans l'équipe adverse. Il lance alors les dés pour déterminer la catégorie sur laquelle la « victime » sera interrogée. Il pose ensuite la question qu'il a choisie. Comme en partie individuelle, s'il s'agit d'une carte QCM3 et que le joueur interrogé répond correctement, il empêche 1 point. S'il s'agit d'une question ouverte et qu'il répond correctement, il empêche 3 points. S'il ne répond pas correctement,

6

il ne marque pas de points. C'est alors au tour d'un membre de la deuxième équipe de désigner une « victime » dans la première équipe et de lancer les dés. Il lui pose sa question et en fonction de la réponse, les points sont attribués. Puis c'est à nouveau à un joueur de la première équipe de poser une deuxième question à un deuxième joueur de la deuxième équipe. À partir de maintenant, chaque joueur qui a déjà été choisi comme « victime » ne peut plus répondre. Une fois que chaque joueur de chaque équipe a répondu à une question, on additionne le total de chaque équipe pour obtenir le score du premier tour. Un deuxième tour peut alors commencer selon le même principe. Le nombre de tours est soit déterminé avant le début du jeu, soit déter-

7

miné en fonction du nombre de joueurs par équipe. L'équipe ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité entre deux équipes, un seul joueur sera alors désigné par sa propre équipe pour tenter de répondre aux questions de l'équipe adverse. Cette équipe désignera trois catégories de questions par trois lancers de dés successifs. Le « champion » de chaque équipe devra répondre seul à ces trois questions. Il bénéficiera toutefois d'un joker qui lui permettra de consulter un membre de son équipe en cas de doute sur l'une des trois questions. Le « champion » qui répondra le mieux fera gagner son équipe. En cas de nouvelle égalité, chaque équipe désignera un nouveau champion, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

8

RÈGLES DU JEU DU MÈTRE DE QUESTIONS

1

Ceci est une règle proposée, mais chacun peut établir ses propres règles en fonction de ses envies...

Nombre de joueurs : De 2 à 12 joueurs.

Il est tout à fait possible, voire fortement conseillé, de jouer par équipe : la partie n'en sera que plus animée.

Matériel:

1 500 cartes (une question par carte) réparties en dix catégories différentes : « Sport », « Histoire », « Géographie », « Cuisine », « Musique », « Cinéma », « Télévision », « Arts et culture », « Hommes et femmes », « Nature et environnement ».

2 dés, numérotés de 1 à 5.

2

Types de questions :

Il existe deux types de questions par catégorie : des questions QCM3, c'est-à-dire des questions avec trois propositions de réponse, et des questions ouvertes, c'est-à-dire des questions sans propositions de réponse. Les QCM3 rapportent 1 point en cas de bonne réponse. Les questions ouvertes rapportent 3 points en cas de bonne réponse.

Chaque réponse figure au dos de la carte avec un petit commentaire explicatif.

Il y a 150 questions par catégorie. Chaque catégorie est numérotée.

3

Déroulement d'une partie :

Si vous jouez en partie individuelle, c'est-à-dire chacun pour soi.

Le premier joueur (désigné par tirage au sort ou par son âge ou par sa taille, etc.) lance les deux dés. Le score obtenu décide alors de la catégorie de questions sur laquelle il sera interrogé (exemple : 1 + 5 = 6). Le joueur est interrogé sur la catégorie 6). Son voisin de gauche tire alors la première carte de la catégorie concernée. Il doit annoncer de quel type de cartes il s'agit : QCM3 ou question ouverte, et il pose la question au premier joueur. S'il s'agit d'une carte QCM3 et que le joueur interrogé répond correctement, il empoche 1 point. S'il s'agit d'une

4

question ouverte et qu'il répond correctement, il empoche 3 points. S'il ne répond pas correctement, il ne marque pas de pozzints. La carte est remise dans la boîte, à l'arrière de la catégorie afin de ne pas retomber dessus au cours d'une même partie. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait répondu à cinq questions. À l'issue des cinq tours, le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs, une ou plusieurs questions seront posées aux joueurs encore en course pour les départager. Mais à partir de là, ce sont les joueurs éliminés qui choisiront collectivement la catégorie sur laquelle tous les joueurs restants seront interrogés. La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus qu'un vainqueur.

5