

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





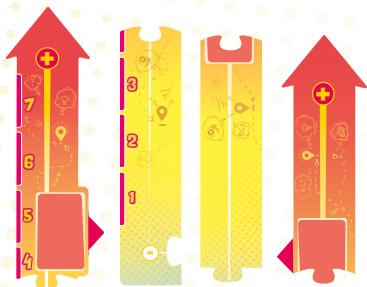
MIND MAP

Pour 4 à 7 joueurs
en mode individuel

Pour 8 à 14 joueurs
en mode par équipe

Matériel

• 4 tuiles Axe



• 100 cartes Mot



• 50 cartes Critère



• 7 cartes Joueur



• 7 jetons Coordonnées



• 7 jetons Score



• 1 plateau de score



• 7 cartes Numéro



• 49 jetons Vote
(7 jetons par couleur)



Pour le mode par équipe uniquement :

• 7 jetons Vote Équipe



• 2 jetons Score Équipe



• 2 jetons 40/80

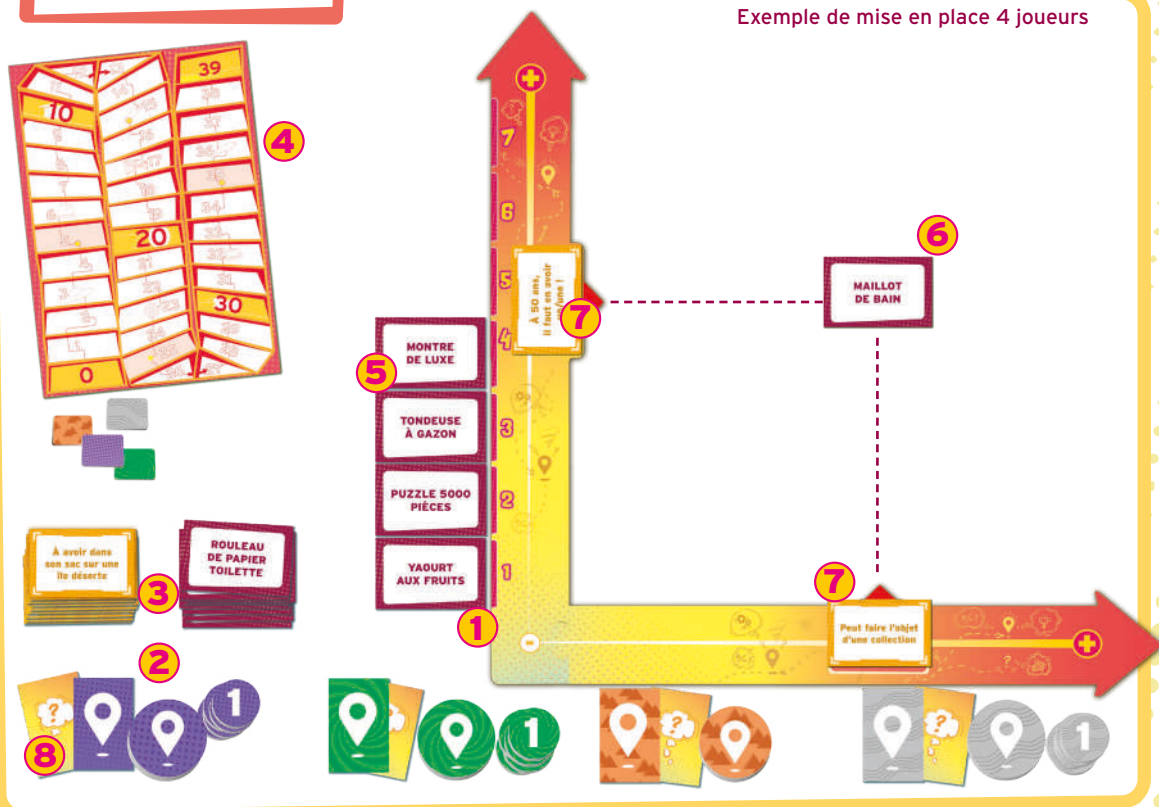


MODE INDIVIDUEL de 4 à 7 joueurs

Les joueurs doivent faire deviner leur mot secret à leurs adversaires en positionnant leur jeton Coordonnées dans la zone de jeu en fonction de **deux critères** et d'un **mot référent**. Le joueur qui comptabilise le plus de points à l'issue des 3 manches remporte la partie.

Mise en place

Exemple de mise en place 4 joueurs



- ① Positionnez au centre de la table les tuiles Axe de façon à former deux axes perpendiculaires : un axe horizontal et un axe vertical.
- ② Chaque joueur récupère une carte Joueur, le jeton Coordonnées et les 7 jetons Vote de sa couleur qu'il pose devant lui. Les joueurs peuvent remettre dans la boîte les jetons dont le numéro est supérieur au nombre de joueurs ; ils ne seront pas utilisés pendant la partie.
- ③ Mélangez séparément les cartes **Mot** et les cartes **Critère** et placez les deux piles à côté des axes.
- ④ Placez le plateau de score à côté et les jetons Score des joueurs sur la case 0 du plateau.

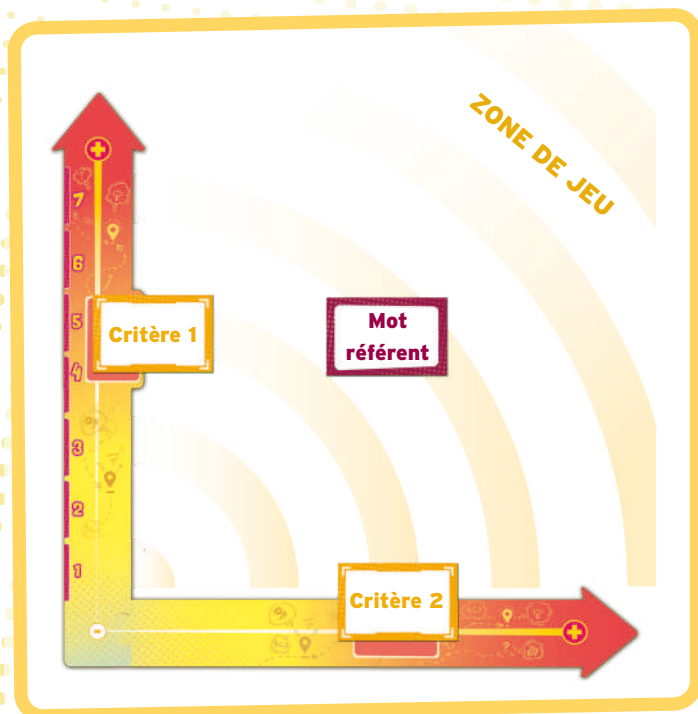
À chaque manche :

- ⑤ Piochez au hasard autant de cartes **Mot** que de joueurs et, en commençant par l'emplacement 1, placez-les en face des emplacements numérotés à gauche de l'axe vertical.
- ⑥ Piochez une dernière carte **Mot** et placez-la à l'intersection des repères rouges de chaque axe ; c'est le **mot référent** !
- ⑦ Piochez au hasard deux cartes **Critère** et positionnez-en une à l'emplacement dédié sur chaque axe.
- ⑧ Mélangez les cartes Numéro après avoir enlevé les numéros supérieurs au nombre de joueurs. Distribuez une carte face cachée à chaque joueur, qui la consulte secrètement avant de la remettre face cachée à côté de sa carte Joueur. Le numéro correspond à celui inscrit sur l'axe vertical ; il indique le mot qui vous est attribué pour cette manche.

Déroulement d'une manche

Dans la mesure du possible, les joueurs placent simultanément leur jeton Coordonnées dans la zone de jeu délimitée par les axes en fonction des deux critères et du mot référent de la manche.

La zone de jeu ne se limite pas à l'extrémité des flèches. Les joueurs peuvent aller au-delà s'ils le souhaitent, dans la limite de la place disponible sur la table.



Placez votre jeton Coordonnées en fonction de l'intensité de votre mot secret par rapport aux DEUX critères.

- Plus le jeton Coordonnées est placé vers le haut de la zone de jeu, vers le **+** de l'axe vertical, plus il correspond au critère de cet axe. À l'inverse, s'il est placé vers le bas, vers le **-**, c'est qu'il ne correspond pas beaucoup à ce critère.

- Plus le jeton Coordonnées est placé vers la droite de la zone de jeu, vers le **+** de l'axe horizontal, plus il correspond au critère de cet axe. À l'inverse, s'il est placé vers la gauche, vers le **-**, c'est qu'il ne correspond pas beaucoup à ce critère.

Mais attention ! il vous faudra également positionner votre jeton en prenant en compte le MOT RÉFÉRENT placé au milieu de la zone de jeu :

- Si le jeton Coordonnées est placé au-dessus du mot référent, c'est qu'il correspond plus au critère de l'axe vertical que le mot référent ; S'il est placé en-dessous, c'est qu'il correspond moins.
- Si le jeton Coordonnées est placé à droite du mot référent, c'est qu'il correspond plus au critère de l'axe horizontal que le mot référent. S'il est placé à gauche, c'est qu'il correspond moins.

N'oubliez pas non plus de garder un œil sur les mots que les autres joueurs devront placer pour ajuster votre référentiel et donc la position de votre jeton Coordonnées.

À noter : Il est possible de déplacer votre jeton Coordonnées autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à être sûrs de son positionnement.

Une fois que chacun a placé son jeton Coordonnées dans la zone de jeu de manière définitive, les joueurs passent à la phase de vote.

EXEMPLE



Les deux critères de cette manche sont « **À 50 ans, il faut en avoir un/une !** » et « **peut faire l'objet d'une collection** ». Le mot référent est « **maillot de bain** ».

Les joueurs placent leur jeton Coordonnées simultanément et peuvent en modifier la position autant de fois qu'ils le souhaitent en fonction de l'emplacement des autres jetons Coordonnées.

- Le joueur  juge que le « **yaourt aux fruits** » est un objet banal du quotidien et que ce n'est donc pas quelque chose d'absolument nécessaire à avoir à 50 ans, en tout cas moins que le maillot de bain (le mot référent) et moins que les autres mots de la manche. Il place donc son jeton Coordonnées au plus près du  de l'axe vertical. Selon lui, il ne peut pas faire l'objet d'une collection car c'est un produit périssable, contrairement au maillot de bain qui peut être collectionné par ceux qui adorent se baigner. En prenant aussi en compte les autres mots de la manche, il place son jeton Coordonnées au plus près du  de l'axe horizontal.

- Le joueur , qui doit placer « **puzzle 5000 pièces** », estime que les puzzles sont l'une des choses les plus faciles à collectionner parmi tous les mots de la manche : moins chers qu'une collection de montres de luxe ou de tondeuses et plus intéressant à collectionner que les maillots de bain, le mot réfèrent. Il place son jeton Coordonnées le plus à droite de l'axe horizontal, vers le , pour faire comprendre que c'est l'objet le plus collectionnable ! Il juge également que c'est quelque chose qu'une personne à 50 ans voudra plus qu'un yaourt ou qu'un maillot de bain mais moins qu'une montre de luxe ou une tondeuse ! Il place donc son jeton Coordonnées vers le  de l'axe vertical - au-dessus du maillot de bain mais en dessous du jeton  déjà placé qu'il soupçonne d'être la montre de luxe, symbole de réussite et de richesse.

- Le joueur  doit faire deviner « **tondeuse à gazon** ». Pour lui, la tondeuse à gazon évoque une maison avec jardin ; cela lui paraît être quelque chose que l'on peut rêver avoir à 50 ans, en tout cas plus qu'un maillot de bain mais peut-être moins qu'une montre de luxe. Il le positionne dans la partie supérieure de la zone de jeu (bien au-dessus de « maillot de bain ») mais en-dessous du jeton  déjà placé qu'il suspecte d'être la montre de luxe. En revanche, il est pour lui bien moins commun de faire des collections de tondeuses à gazon que des collections de maillots de bain. Il place donc son jeton Coordonnées vers le  de l'axe horizontal, entre le maillot de bain et le jeton  déjà placé qu'il suspecte d'être le yaourt aux fruits.

- Le joueur  sait que son mot « **montre de luxe** » doit être placé le plus en haut dans la zone de jeu, vers le , de l'axe vertical, car il pense que c'est l'objet numéro 1 à avoir à 50 ans, symbole de réussite, de richesse et de succès. Il juge cependant que cela coûte énormément d'argent et qu'il y a donc moins de personnes qui en font la collection que des puzzles, mais plus que des maillots de bain. Il place son jeton Coordonnées à droite du maillot de bain et à gauche du jeton  déjà placé, qu'il suspecte d'être le puzzle 5000 pièces.

Phase de vote



Les joueurs essayent maintenant de deviner quel mot correspond à chaque jeton Coordonnées.

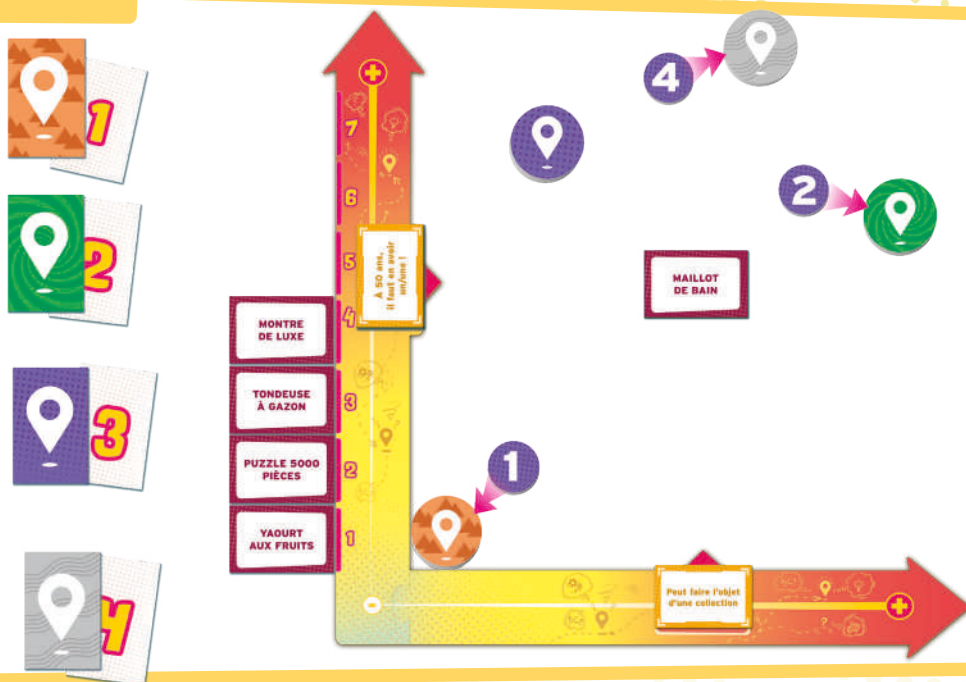
Les critères sont parfois volontairement subjectifs ! Il vous faudra vous mettre dans la tête de vos adversaires pour comprendre leur raisonnement et vous en sortir !

Les joueurs placent simultanément un jeton Vote au-dessus de chaque jeton Coordonnées (à l'exception du leur) avec le numéro du mot qu'ils pensent deviner (numéro face cachée).

- Les joueurs ne votent qu'une seule fois par jeton Coordonnées.
- Les jetons Vote des joueurs sont empilés les uns sur les autres sur chaque jeton Coordonnées. Cependant, s'ils le souhaitent, les joueurs peuvent les étaler pour voir où ils ont déjà voté.

Lorsque tous les jetons Vote sont placés, les joueurs passent à la phase de décompte des points.

EXEMPLE



Parmi tous les mots en jeu, le joueur  pense savoir où se trouve le mot « **yaourt aux fruits** ». Il place donc, face cachée, son jeton Vote numéro 1 sur le jeton Coordonnées . En effet, il estime que c'est un objet trop banal pour qu'il soit collectionné ou vu comme un objet à absolument avoir à 50 ans.

Pour lui, la « **montre de luxe** » est un symbole de réussite et de succès, bien plus que n'importe quel mot de la manche. Il pose donc, face cachée, son jeton Vote numéro 4 sur le jeton Coordonnées , positionné le plus haut dans la zone de jeu.

Il finit en plaçant, toujours face cachée, son jeton Vote numéro 2 sur le jeton Coordonnées , pensant reconnaître le « **puzzle 5000 pièces** », l'objet le plus collectionnable selon lui. Les autres joueurs font la même chose de façon simultanée.

Décompte de points

Les joueurs révèlent à tour de rôle leur carte Numéro indiquant le mot qui leur était attribué, ainsi que les jetons Vote placés sur leur jeton Coordonnées.

Chaque joueur marque :

- **1 point** par adversaire ayant bien deviné son mot secret.
- **1 point** par mot adverse qu'il a correctement deviné.

Chacun avance son jeton Score du nombre de points correspondants sur la piste de score.

Une fois le décompte effectué et s'ils n'ont pas atteint la fin de la troisième manche, les joueurs commencent une nouvelle manche. Ils récupèrent leur jeton Coordonnées et leurs jetons Vote. Les cartes Mot et Critère utilisées pour cette manche sont défaussées et les joueurs procèdent à la mise en place d'une nouvelle manche en révélant de nouvelles cartes Mot, un nouveau mot référent et deux nouvelles cartes Critère (voir mise en place p. 2).

EXEMPLE



- Pour le jeton Coordonnées , tout le monde a trouvé la bonne réponse ; le joueur  marque 3 points et les autres joueurs marquent chacun un point.
- Pour le jeton Coordonnées , le joueur  s'est trompé et ne marque pas de point. Le joueur  marque deux points ; les joueurs  et  marquent chacun un point.
- Pour le jeton Coordonnées , tout le monde a trouvé la bonne réponse ; le joueur  marque 3 points et les autres joueurs marquent tous un point.
- Pour le jeton Coordonnées , le joueur  s'est trompé et ne marque pas de point. Le joueur  marquent 2 points ; les joueurs  et  marquent chacun un point.

Fin de partie

La partie prend fin au bout de 3 manches.

Le joueur qui comptabilise le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

MODE PAR ÉQUIPE de 8 à 14 joueurs

Dans le mode par équipe, les joueurs sont répartis en deux équipes et vont s'affronter pendant 4 manches. Chaque équipe va jouer deux manches à tour de rôle de façon coopérative. L'équipe qui ne joue pas pourra voter grâce à des jetons Vote Équipe et donc marquer des points pendant les manches de l'équipe qui joue. L'équipe qui comptabilise le plus de points à l'issue des 4 manches remporte la partie.

Mise en place

- Procédez à la mise en place du jeu comme pour le mode individuel (voir mise en place p. 2) en laissant les jetons Score des joueurs dans la boîte ; ils ne seront pas utilisés.
- Placez les deux jetons Score Équipe sur la case 0 du plateau de score. 
- Les joueurs se répartissent le plus équitablement possible en deux équipes. Il est possible d'avoir une équipe avec un membre de plus.
- Chacun des joueurs de la première équipe récupère une carte Joueur, un jeton Coordonnées et les jetons Vote de sa couleur.
- Les joueurs de l'autre équipe récupèrent les jetons Vote Équipe. 
- Procédez à la mise en place de la première manche en révélant autant de cartes **Mot** que de joueurs dans l'équipe qui joue, une carte **Mot** pour le mot référent dans la zone de jeu et une carte **Critère** sur chaque axe (voir mise en place d'une manche p. 2).

Déroulement de la partie

Les règles du jeu de base s'appliquent à l'exception des adaptations suivantes :

- La première équipe joue de façon coopérative : **elle marque 1 point par coéquipier ayant trouvé la bonne réponse** sur chaque jeton Coordonnées ;
- Lors de la phase de vote, après que les membres de l'équipe active ont voté, **l'équipe adverse** doit aussi, d'un commun accord, voter face visible sur chaque jeton Coordonnées grâce aux jetons Vote Équipe. **Elle marque 2 points par bonne réponse.**

Quand la première équipe a effectué sa première manche, les équipes échangent de rôle pour la prochaine et ainsi de suite jusqu'à ce que chacune des deux équipes ait joué deux manches.



Si une équipe dépasse 40 points, celle-ci récupère le jeton Score 40 et recommence au début de la piste de score. Si elle dépasse 80 points, elle retourne le jeton Score sur sa face 80 et recommence au-début de la piste de score

Fin de partie

L'équipe qui comptabilise le plus de points à l'issue des 4 manches remporte la partie. En cas d'égalité, les équipes partagent la victoire.

Crédits

Auteurs : Gary Kim, Hope S. Hwang et Yohan Goh - **Graphismes** : Ulric Maes

Règles françaises : Calista Lemasson - **Développement** : Funnyfox & Sorry We Are French

Réalisation : Marine Nouvel & Emmanuel Beltrando

©2024 Funnyfox & Sorry We Are French, deux marques de Hachette Livre.
Tous droits réservés. 21 rue du Montparnasse 75006 Paris - France

Suivez-nous sur

