

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



MONSIEUR JE SAIS TOUT

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 12 figurines
- 2 dés (12 faces par dé)
- 500 cartes-questions :
 - 100 Que suis-je ?
 - 100 Où suis-je ?
 - 100 Qui suis-je ?
 - 200 casse-tête
- Règle du jeu

But du jeu

Le gagnant sera le premier joueur qui arrivera à la case « Arrivée » : il sera proclamé « Monsieur je sais tout ».

Préparation du jeu

- Chaque joueur choisit une figurine numérotée et la place sur un socle de couleur.
- Les joueurs choisissent le joueur qui posera la première question du jeu et qui sera le « lecteur » de la manche.
- Ce joueur lance alors le dé coloré pour déterminer la catégorie :
 - Orange = Qui suis-je ?
 - Vert = Où suis-je ?
 - Bleu = Que suis-je ?
 - Rouge = Tête de mule

Le quiz

- Tous les joueurs jouent en même temps. Dès que le lecteur a donné un indice, tous les joueurs peuvent répondre à n'importe quel moment. Mais attention, chaque joueur ne peut donner qu'une seule réponse par manche.
- Si un joueur donne une réponse erronée, il ne peut plus jouer pendant cette manche et ne peut donc plus répondre.
- Le premier joueur à donner la bonne réponse gagne la manche. Il lance le dé numéroté et fait avancer sa figurine sur le plateau de jeu du nombre de cases indiqué par le dé.
- Si personne n'a trouvé la bonne réponse après le dernier indice, le gagnant sera le joueur qui aura joué le rôle de lecteur. Il lancera alors le dé et fera avancer sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé.
- *(Un temps de réflexion est accordé aux joueurs après chaque indice. Le temps accordé aux joueurs après le dernier indice sera convenu à l'avance.)*
-
- **Jeu ex æquo**
- Si plusieurs joueurs répondent en même temps, il faudra faire preuve de fair play. En ce cas, c'est le lecteur qui décidera et désignera le joueur qui, selon lui, aura répondu le plus rapidement.
- Si plusieurs joueurs répondent exactement en même temps, le lecteur posera

une nouvelle question à ces joueurs. Cette nouvelle question sera choisie dans la catégorie « Tête de mule ». Le premier joueur à trouver la bonne réponse à cette question supplémentaire gagne la manche et lance le dé numéroté.

- Si aucun de ces joueurs ne trouve la solution du Casse-tête, c'est le lecteur qui gagne et qui est donc autorisé à lancer le dé numéroté.

(Remarque : si la partie se joue à deux, il ne peut pas y avoir de jeu ex æquo.)

La fin d'une manche

À la fin de chaque manche, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre : le nouveau lecteur lit la question. Comme il s'agit d'une nouvelle carte, tous les joueurs sont de nouveau autorisés à répondre. Le jeu se poursuit alors comme précédemment jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la case « Arrivée » et soit élu « Monsieur je sais tout ».

Explication plateau du jeu

Gros bêta !

C'est une case de pénalisation. Si un joueur arrive sur cette case après avoir lancé le dé numéroté, ce joueur ne pourra pas répondre pendant la prochaine manche. Autrement dit, il devra passer son tour.

Au cas où il devrait devenir le nouveau lecteur et lire la question, le nouveau lecteur serait le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

(Remarque : si la partie se joue à deux et si l'un des deux joueurs arrive sur cette case, l'autre joueur peut lancer deux fois de suite le dé numéroté. La partie se poursuit alors normalement.)

Tête de mule

C'est une case bonus. Si un joueur arrive sur cette case après avoir lancé le dé numéroté, ce joueur a droit à une question bonus choisie dans la catégorie « Tête de mule ». Seul ce joueur est alors autorisé à répondre ! *(Remarque : c'est le lecteur de la manche qui lit ce question.)*

Si le joueur donne la bonne réponse, il est autorisé à lancer le dé numéroté.

S'il ne trouve pas la bonne réponse, on passe à la manche suivante avec une nouvelle carte et tous les joueurs sont de nouveau autorisés à jouer.

(Remarque : en ce cas précis, si le joueur n'a pas donné la bonne réponse à la question bonus, le lecteur n'est pas autorisé à lancer le dé numéroté.)

Manque de bol

Si un joueur arrive sur cette case, il est obligé de reculer sa figurine de trois cases.

Arrivée

Le gagnant sera le premier joueur qui arrivera à la case « Arrivée » : il sera proclamé « Monsieur je sais tout ».

(Remarque : pour venir se placer sur la case Arrivée, il n'est pas obligatoire de déplacer la figurine du nombre total de points indiqué par le dé : il suffit d'avoir suffisamment de points pour pouvoir atteindre la case Arrivée.)

