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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Mon Quotidien

Goliath

Règle du jeu

Matériel :

- 1 règle du jeu,
- 1 pochette,
- 1 plateau avec une roue et une flèche à assembler,
- des cartes questions :
  - 164 cartes de questions Interview,
  - 25 cartes de questions Internet,
  - 167 cartes de questions Interview photo,
  - 50 cartes de questions Expert,
- 6 Unes thématiques à compléter (Voyage, Sport, Star, Écologie, Animaux, Sciences et technologie),
- des cartes pour compléter les Unes :
  - 6 cartes Météo,
  - 6 cartes Sondage,
  - 6 cartes « Vie de la rédaction »,
  - 6 cartes Article,
  - 12 cartes Photo.

Nombre et âge des joueurs :

De 2 à 6 joueurs.
Dès 8 ans.

Durée moyenne d'une partie :

30 minutes.

Préparation du jeu :

Les joueurs font 3 piles avec les cartes de questions :
- 1 pile avec les cartes de questions Interview photo,
- 1 pile avec les cartes de questions Expert,
- 1 pile avec les cartes de questions Interview et, éventuellement, les cartes de questions Internet.*

**** Les cartes de questions Internet*** sont des cartes bonus avec lesquelles on peut décider de jouer ou de ne pas jouer. Ces cartes ne comportent que des questions. Les réponses, elles, sont régulièrement mises à jour sur Internet (pour savoir précisément comment jouer avec, reportez-vous au paragraphe ***« Si le joueur pioche une carte de questions Internet ? »***).
Si les joueurs jouent loin d'une connexion Internet, ils peuvent décider de retirer ces questions du jeu et les remettre dans la boîte. Si par contre ils veulent jouer avec, ils les insérent dans la pile de cartes de questions Interview.

Comment choisir sa Une ?

Chaque joueur choisit ensuite sa Une. Pour cela, chacun tourne la roue des lettres. Celui qui obtient la lettre la plus proche de A choisit en premier sa Une et la place devant lui. C'est ensuite au tour du deuxième joueur ayant obtenu la lettre la plus proche de A de choisir, et ainsi de suite.
Puis, les joueurs mettent les cartes qui complètent leurs Unes dans la pochette.
Les Unes restantes et les cartes qui les complètent peuvent être remises dans la boîte : elles ne serviront pas.

But du jeu :

Être le 1er journaliste à remplir sa Une avec les 6 cartes suivantes :
- 3 cartes blanches
  - 1 carte Météo,
  - 1 carte « Vie de la rédaction »,
  - 1 carte Sondage,
- 3 cartes de la couleur de sa Une
  - 1 carte Article,
  - 2 cartes Photo.

Pour gagner chaque carte, il faut répondre correctement aux questions.

Déroulement du jeu :

Comment remplir sa Une ?

Quand un joueur répond correctement à la question posée, il pioche une carte dans la pochette et la pose à l'endroit prévu sur sa Une.
S'il pioche une carte Météo, Sondage ou « Vie de la rédaction » qu'il possède déjà, il la garde et la pose à côté de sa Une.
S'il pioche une carte Article ou une carte Photo liée à une autre thématique de Une que la sienne, il la garde et la pose à côté de sa Une.

S'il tombe sur les zones « Malchance » ou « Scoop », il a le droit de remettre dans la pochette ou de prendre dans le jeu d'un autre joueur la carte de son choix, que cette carte soit posée sur une Une ou à côté.

Comment utiliser la roue ?

Le plus jeune joueur commence et tourne la flèche. Le jeu suit ensuite le mouvement des aiguilles d'une montre.

Selon ce que lui indique la zone sur laquelle tombe la flèche, le joueur joue comme indiqué ci-dessous :

- Deux zones renvoient à des **questions collectives** :

Le joueur pioche une carte de questions Interview et pose la question à voix haute à tous les autres joueurs. Ceux qui connaissent la réponse doivent attendre son « top » pour taper au centre de la roue. Le premier à avoir tapé répond à la question. S'il répond correctement, il pioche une carte dans la pochette. S'il se trompe, c'est au tour du deuxième joueur à avoir tapé le plus vite de répondre, et ainsi de suite. Le joueur qui a posé la question remet ensuite la carte sous la pile.

Si le joueur pioche une carte de questions Internet ?

Le j oueur pose la question de la même manière que pour les cartes de questions Interview et donne le « top » pour que les autres joueurs répondent. Le premier à avoir tapé répond à la question. Le joueur qui a posé la question vérifie alors la réponse sur Internet.

Il commence par entrer cette adresse dans le navigateur Internet de son choix : www.jeumonquotidien.fr. Sur la page d'accueil, il clique sur le numéro de sa question (visible sur sa carte, en haut à gauche). La réponse s'affiche alors.

Si, après vérification, le premier joueur à avoir tapé a répondu correctement, il pioche une carte dans la pochette. S'il s'est trompé, c'est au tour du deuxième joueur à avoir tapé le plus vite de répondre, et ainsi de suite. Le joueur qui a posé la question remet ensuite la carte sous la pile.

Le joueur pioche une carte de questions Interview photo, pose la question à voix haute et montre (en cachant la réponse) la photo à tous les autres joueurs. Il donne le « top ». Ceux qui connaissent la réponse répondent de la même manière que pour les cartes de questions Interview.

- Les autres zones concernent **individuellement** le joueur qui a tourné la flèche :

Le joueur pioche une carte de questions Expert et la tend au joueur qui se trouve à sa droite. Ce dernier lui pose la question correspondante à la thématique de sa Une. Si le premier joueur répond correctement, il pioche une carte dans la pochette. S'il se trompe, il remet la carte sous la pile.

Le joueur pioche une carte dans la pochette.

Le joueur remet une de ses cartes dans la pochette.
S'il ne possède aucune carte, il passe son tour.

Le joueur prend une carte qui complète sa Une dans le jeu d'un autre joueur. Si aucun joueur ne possède de carte, il passe son tour.

Si la pochette est vide et qu'aucun joueur n'a rempli sa Une ?

Les joueurs continuent à jouer en tournant la roue.

Si un joueur répond correctement à une question, il pioche une carte dans le jeu d'un autre joueur.

S'il tombe sur la zone « Chance », il pioche une carte dans le jeu d'un autre joueur.

S'il tombe sur la zone « Malchance », il remet une carte de son choix dans la pochette.

Le joueur suivant peut alors poursuivre le jeu en piochant dans la pochette.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir rempli sa Une de journal a gagné !