

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



RÈGLES DU JEU

De 2 à 6 joueurs
À partir de 7 ans

VOICI LES
DIFFÉRENTES
CATÉGORIES
DE CARTES:



OÙ EST CHARLIE?

Mais où est Charlie? La question passionne les foules et les foules... passionnez Charlie! Voici des photos de ses voyages à travers le monde. Au premier tour de jeu, retrouvez-le dans la scène! À la partie suivante, mettez-vous en quête du 1^{er} des détails listés en dessous de la scène et ainsi de suite à chaque nouvelle partie.



OÙ EST FÉLICIE?

L'appareil photo toujours à portée de main, Félicie adore voyager, elle aussi. Voici une sélection des endroits qu'elle a visités. Partez à sa recherche, puis mettez-vous en quête du 1^{er} des détails listés en dessous de la scène et ainsi de suite.



À travers les mondes fantastiques, Ouah décide de partir à l'aventure et d'aller à la rencontre de ses congénères animaux, plus étranges et plus merveilleux les uns que les autres. Il a appris leur histoire, leur origine et leur pouvoir et il est maintenant prêt à vous poser des questions pour vous transmettre ses connaissances.



Blanchebarbe est un grand sage, un érudit qui connaît tous les objets de l'univers. Mais il en découvre de nouveaux dans ses voyages à travers les mondes fantastiques. Ils ont tous quelque chose à raconter et Blanchebarbe compte bien partager ses découvertes avec vous. Pourrez-vous répondre à ses questions ?



LE QUIZ DE POUAH
CRÉATURES MYSTÉRIEUSES



Pouah est un sacré personnage. Il fait beaucoup parler de lui et il est connu dans tous les univers. Et il rencontre des créatures mystérieuses qui sont, elles aussi, très populaires dans les mondes fantastiques. Et vous, les connaissez-vous aussi bien que Pouah ?

LES CARTES SPÉCIALES:

FORTUNE

Cachées dans la foule de cartes de ce jeu, les cartes Fortune vous permettent de jouer deux fois!

POISSE

De Pouah à Poisse, il n'y a que quelques cartes! Si la poisse vous poursuit, passez votre tour!





Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur pioche une carte des 5 personnages et les place, face « question » cachée, devant lui. Le joueur le plus jeune commence : il choisit l'une de ses cartes et dit, à voix haute, s'il s'agit d'une carte « **SOLO** » ou « **DÉFI** », selon le pictogramme placé en haut à gauche de chaque carte. Puis, il lit, toujours à voix haute, la question posée.



Si c'est une carte « **SOLO** » :

Le joueur doit répondre seul à sa question. Il indique ensuite le numéro de sa carte à un joueur adverse qui vérifie la solution dans le livret. Attention : seules les solutions des cartes Blanchebarbe, Pouah et Ouaf y sont indiquées !

Si le joueur a répondu correctement, il place la carte dans sa « **CAGNOTTE** » et marque un point. Si sa réponse est fautive, il jette sa carte dans un tas commun, qui sera la « **POUBELLE** ». Il pioche alors une autre carte de la même catégorie, qu'il pose avec les autres, face cachée, sur la table.



Si c'est une carte « **DÉFI** » :

Tous les joueurs peuvent répondre. Il est interdit de répondre avant que le joueur ait fini de lire la question. Si un joueur interrompt le lecteur, il pioche une carte de la même catégorie.

- Si le premier joueur qui répond trouve la solution, il garde la carte dans sa « **CAGNOTTE** » et marque deux points.
- Si sa réponse est fautive, il jette la carte dans la « **POUBELLE** » et pioche deux autres cartes (dont au moins une de la même catégorie), qu'il place, avec ses autres cartes, face cachée devant lui.

Si plusieurs joueurs répondent en même temps :

- S'ils disent la bonne réponse : personne ne gagne de point et la carte est jetée dans le tas « **POUBELLE** ».
- Si leur réponse est fautive, ils piochent chacun deux cartes (dont au moins une de la même catégorie).

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes devant lui. Chaque joueur compte alors les points qu'il a accumulés dans sa cagnotte. Une carte « **SOLO** » vaut un point, une carte « **DÉFI** », deux points.

Si c'est le joueur qui n'a plus de cartes qui comptabilise le plus de points, il remporte la partie. Sinon, il peut tenter de répondre à toutes les cartes restantes d'un joueur de son choix, pour accumuler des points. Ce dernier lui pose alors les questions à voix haute. Le joueur doit y répondre seul, même s'il s'agit de cartes « **DÉFI** ». Il ajoute ainsi à sa cagnotte les cartes pour lesquelles il a donné la bonne réponse.

Enfin, on comptabilise à nouveau les points de chaque joueur : le grand gagnant est celui qui a le plus grand score !

