

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 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# QUI EST ARRIVÉ EN PREMIER ? L'œuf ou la Poule?

## CONTENU

Plateau de jeu, 300 cartes quiz, 4 pions en carton, 4 socles plastique pour les pions, un dé.

## OBJECTIF DU JEU

Etre le premier joueur (ou la première équipe) à avoir obtenu une carte quiz pour chacune des 6 catégories et à avoir atteint le centre du plateau.

## MISE EN PLACE

Placer le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion et le met sur son socle plastique. On sépare les 6 catégories de quiz selon leur couleur et on fait six pioches près du plateau de jeu, réponses face cachée.

## JEU

Le plus jeune joueur commence. A chaque tour, on lance le dé et on avance du nombre correspondant dans n'importe quel sens. L'endroit où l'on arrive détermine la couleur du quiz.

Le joueur pioche la carte qui se trouve **sous la pile** correspondante et lit tout haut la question mentionnée sur la carte. La réponse au quiz se trouve au dos de la carte. La bonne est écrite en **gras et soulignée**.

- S'il a trouvé la **bonne** réponse au quiz, il garde la carte.
- Si la réponse est **fausse**, il place la carte sur le dessus de la pioche correspondante.

C'est au tour du joueur suivant.

## DÉFIER UN JOUEUR

On ne peut lancer un défi à un autre joueur que **si l'on possède au moins une carte quiz**.

Si vous pensez que la réponse d'un joueur est fausse, vous pouvez le défier en criant : « Défi » ! On lit ensuite la réponse.

- **Si la réponse de l'adversaire défié est fausse**, c'est à vous que revient la carte quiz
- **Si la réponse de l'adversaire défié est exacte** (et donc que vous avez tort), vous devez donner une carte quiz à votre adversaire qui remporte donc 2 cartes en un tour...Soyez prudent lorsque vous lancez un défi.

## DOUBLE JAUNE D'OEUF



Les cartes « double jaune d'œuf » sont semblables aux autres, mais elles ont pour particularité que les deux réponses sont bonnes. **Vous gagnez donc la carte, quelque soit votre réponse.**

Il en ressort donc qu'on perd toujours un défi lancé à un joueur qui a tiré une carte « double jaune d'œuf ».

## GAÏN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint l'arrivée (le centre du plateau) avec une carte quiz de chaque couleur (catégorie) est le gagnant. Mais on ne peut pas arriver au centre avec un nombre pair au dé.

## JOUER EN ÉQUIPE

Le jeu en équipe suit les mêmes règles, excepté le fait que les membres des équipes peuvent se concerter et décider entre eux de la réponse qu'ils donnent au quiz.

## VARIANTE

Si l'on veut allonger la durée de la partie, il faut atteindre le centre du plateau avec deux cartes par catégorie.