

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 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)



eindscore van speler 1 in de eerste ronde. Als de klok op 'stop' staat en een speler dus geen tijd meer over heeft, dan is zijn beurt voorbij. Alleen voor de compleet beantwoorde kaartjes krijgt hij punten.

4. Dan is de volgende speler aan de beurt. De tijdmeter wordt weer helemaal opgedraaid en op 'start' gezet. Ook deze speler mag maximaal drie kaartjes draaien. Op deze manier komen alle spelers aan de beurt.

5. Als een speler tijdens zijn beurt een kaartje met een onderwerp draait, dat hij (te) moeilijk vindt, dan roept hij 'Paniek'. De klok wordt dan onmiddellijk stilgezet. Een speler krijgt dan een herkansing. De tijd die hij al gebruikt heeft is hij echter kwijt. Een speler mag dit maar één keer per ronde doen.

6. Als de speler die begonnen is wèér aan de beurt is, dan moeten de spelers in de nieuwe ronde 4 dingen per kaartje noemen. In een volgende ronde moeten de spelers 5 dingen noemen. Op deze manier worden er vijf ronden gespeeld, waarbij in de laatste ronde dus zeven dingen per kaartje genoemd worden. Van elke ronde wordt de score opgeteld bij de score van een vorige ronde.

7. Gebruikte kaartjes worden naast de stapel gelegd. Als de 50 kaartjes gebruikt zijn draait u de stapel om, waardoor u 50 rubrieken krijgt die nog niet geweest zijn.

8. Als u een kaartje met een letter draait, dan moet u woorden noemen die met die letter beginnen. Draait u een kaartje met één kleur, dan noemt u dingen die die kleur hebben op. Bijv. geel: banaan, citroen, kanarie, etc.

9. Als een speler iets opnoemt dat fout is, dan zeggen de andere spelers dat onmiddellijk en moet hij zijn fout herstellen.

De klok loopt ondertussen door of wordt weer aangezet als hij ten onrechte was afgezet. Bijvoorbeeld als een speler het kaartje 'loofbomen' draait en hij noemt een 'den', dan moet hij dit tijdens zijn beurt herstellen.

Winnaar is de speler die na vijf ronden de meeste punten heeft.

**PANIQUE** ..... 2 à 6 joueurs - à partir de 8 ans.

**Contenu:**

1 chronomètre  
50 cartes (100 rubriques)

**But du jeu:**

Exécuter le plus rapidement possible les ordres donnés par les cartes. Le joueur le plus rapide obtiendra le plus grand nombre de points et sera donc le gagnant.

**Le jeu:**

1. L'un des joueurs marquera les points. Pour cela, il aura une feuille de papier et un stylo.
2. Mélangez les cartes et posez-les sur la table. Décidez qui doit commencer. Le joueur placé à gauche du 1er joueur prend le chronomètre, appuie sur le bouton rouge pour le remonter en tournant l'aiguille jusqu'à ce qu'il y ait blocage. A l'aide du bouton vert, il place très exactement l'aiguille sur la flèche face au mot 'start'.

**3.** Le 1er joueur prend la carte au-dessus de la pile, la retourne et lit tout haut la rubrique indiquée sur la carte. Au même moment, le joueur qui est à sa gauche appuie sur le bouton vert pour démarrer le chronomètre.

Le 1er joueur cite le plus rapidement possible **3** éléments de réponse. Dès qu'il a terminé, le chronomètre est arrêté et les points indiqués par l'aiguille sont notés. Ce même joueur retourne la carte suivante, le chronomètre est redémarré, le joueur lit la rubrique et cite à nouveau trois réponses. Ces nouveaux points obtenus sont aussi additionnés. S'il lui reste encore du temps, ce joueur retourne une troisième carte et cite 3 réponses, toujours dans le temps imparti par le chronomètre avant que celui-ci n'arrive à 'stop'. Le total des 2 ou 3 scores obtenus constitue une première manche pour ce joueur.

**4.** C'est alors au tour du joueur suivant. Le chronomètre est à nouveau remonté et mis sur 'start'. Ce joueur pourra aussi successivement retourner 3 cartes maximum avant de passer au suivant.

**5.** Lorsqu'un joueur retourne une carte indiquant une rubrique qu'il trouve (trop) difficile, il devra s'écrier 'Panique'. Le chronomètre sera alors immédiatement arrêté. Ce joueur aura le droit de tirer une nouvelle carte. Mais le temps qu'il aura perdu ne lui sera pas rendu. Chaque joueur a droit d'avoir recours à cette possibilité une seule fois par manche.

**6.** Dans la 2ème manche, les joueurs devront citer 4 réponses par cartes; dans la 3ème, 5 réponses; dans la 4ème, 6 réponses et dans la dernière manche, 7 réponses. Le score final de chacune des manches sera totalisé pour chacun des joueurs.

**7.** Les cartes utilisées seront posées à côté du tas. Lorsque les 50 cartes auront été épuisées, vous retournerez la pile pour obtenir ainsi 50 nouvelles rubriques.

**8.** Si vous retournez une carte avec une lettre, vous devrez citer des mots qui commencent par cette lettre. Si vous retournez une carte avec une couleur, vous citerez des choses qui sont de cette couleur. Par exemple: **jaune**: banane, citron, canari, etc.

**9.** Si un joueur nomme un objet qui n'est pas correct, les autres joueurs le signaleront immédiatement, et il devra corriger son erreur. Entre-temps, le chronomètre continue. Exemple: Si un joueur tire la rubrique '**arbres feuilles**' et cite 'pin', il devra corriger son erreur durant son tour.

Le gagnant sera le joueur qui, au bout des cinq manches, aura obtenu le plus grand nombre de points.

**SEKUNDEN-QUIZ** ..... 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahre.

**Inhalt:**  
Zeitmesser  
50 Karten

**Ziel des Spieles**  
So schnell wie möglich die Aufträge der Karten erledigen.  
Wer am schnellsten ist, bekommt die meisten Punkte und gewinnt.