

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



PHOTO PARTY

1

But du jeu

Une partie se déroule en deux phases :

Un jeu de Marc Tabourin & Laurent Escoffier, illustré par Olivier Fagnère.

Recommandé pour **6 à 15 joueurs** (dont 1 photographe), à partir de 8 ans.



Matériel

- 46 cartes "épreuve",
- 3 cartes "règle".

Avertissement : ce jeu nécessite l'utilisation d'un appareil photo (de préférence avec la fonction retardateur)

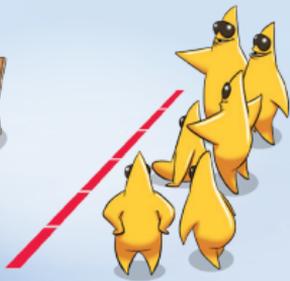
1. Le photographe (c'est l'un des participants qui choisit de "mener le jeu") prend des photos du groupe de joueurs en précisant avant chaque déclenchement une consigne pour marquer des points (ex: être en l'air sur la photo).

2. Les photos sont visionnées et servent de référence pour attribuer les points (ex: les joueurs clairement en l'air sur la photo marquent chacun 1 point). Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

Préparation

▶ Le photographe positionne l'appareil photo de la façon la plus stable possible, idéalement sur un pied photo.

▶ Il délimite au sol, au niveau du bord inférieur du cadre, une ligne à ne pas franchir afin de préserver l'appareil et d'éviter qu'un joueur ne masque tous les autres en s'approchant trop près.



▶ Il montre (sur l'écran de l'appareil) ou décrit précisément aux joueurs les limites du cadre en haut, en bas, à gauche et à droite.

L'idéal est de les cadrer "en pied" en laissant de l'espace en dehors du cadre pour qu'ils puissent en sortir et y rentrer facilement.

▶ Il fait une première photo de groupe "normale" afin de bien voir tous les joueurs.

▶ Il prend 12 cartes dans la boîte, de préférence sélectionnées au préalable en fonction des joueurs et du lieu (voir les "Conseils" en fin de règles).

Le Jeu

Phase 1 : la séance photo

Le photographe prend la 1^{ère} carte (sans oublier de la retourner quand une flèche  apparaît). Il lit l'épreuve aux joueurs et s'assure qu'ils l'ont bien comprise.

Puis il déclenche la fonction retardateur (10 secondes) de l'appareil. Ainsi il est difficile de savoir très précisément quand la photo va être prise (si l'appareil n'a pas de retardateur, voir les "Conseils").

Les indications écrites au verso de certaines cartes sont à prendre en compte par le photographe avant de lancer l'épreuve (ex : faire asseoir les joueurs).

 Faire asseoir les joueurs, puis déclencher l'appareil. Attendre encore quelques secondes avant d'annoncer la carte.

Il ne doit pas les lire à haute voix.

3

Selon les épreuves, le photographe attend plus ou moins de temps entre la lecture de la carte et l'instant où il appuie sur le bouton. Parfois même, il n'annonce l'épreuve qu'après avoir déclenché le retardateur (comme indiqué au verso de certaines cartes).



Plus les joueurs sont expérimentés, plus il peut réduire le temps entre l'annonce de l'épreuve et la prise effective de la photo.

Les cartes jouées sont empilées sans en changer l'ordre, afin de faciliter le décompte.

Phase 2: le décompte

Il y a plusieurs façons de procéder :

- ▶ “À chaud” une fois les 12 photos faites, sur un écran d’ordinateur ou de télévision (ou sur l’écran de l’appareil) ;
- ▶ A posteriori en se retrouvant sur le groupe Photo Party du site Facebook ;
- ▶ A posteriori via un site de partage de photos (ex: Picasa).

Le photographe comptabilise les points de chacun. Les résultats sont déterminés uniquement à partir de ce qu’on voit sur les photos (les arguments du type “Je te jure, j’étais en l’air, mais je suis masqué par Gérard!” ne sont pas recevables).

+2

+1

Les illustrations des cartes montrent comment régler certains cas particuliers. En cas de litige, c’est le photographe qui tranche.

4

Fin du jeu

Le joueur qui totalise le plus de points à l’issue du décompte est sacré star du jour !

Variante: les lapins



La carte “Les lapins” est une épreuve transversale, une sorte de “fil rouge”. On peut l’expliquer aux joueurs avant de jouer. Ils pourront ainsi essayer de marquer des points supplémentaires tout au long des 12 épreuves.



Conseils au photographe

► **Jeu avec un appareil photo sans fonction retardateur (ou si son activation nécessite trop de manipulation):**

Une fois l'épreuve annoncée, le photographe commence à voix haute un compte à rebours de 10 à 5, puis le termine en silence dans sa tête et en fermant les yeux de 4 jusqu'à zéro et la prise de la photo. Durant la phase silencieuse, il peut changer de rythme à sa guise.

► **Choix des épreuves:**

Il y a 4 sortes d'épreuves (illustrées par 4 décors différents) qu'il est préférable de panacher pour une partie variée en émotions.

5



► **“Niveau sportif” des joueurs:**

Il est à prendre en compte, ainsi que les possibilités du lieu dans lequel se déroule la partie. Y a-t-il moyen de se percher? Y a-t-il des objets aux alentours? Y a-t-il une balle ou un objet pouvant jouer ce rôle? Etc.

Des pictogrammes au dos des cartes permettent de les trier facilement :



Sportif



Familial

**1^{ère}
PARTIE**

**Idéal
pour une
initiation**

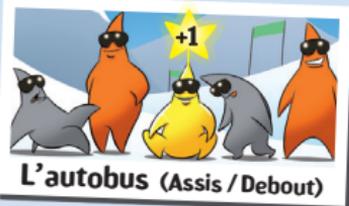


**Soluble sur
l'écran de
l'appareil**

► **Précision sur les cartes
"Minorités gagnantes":**
2 attitudes y sont proposées
(exemple : assis/debout).

Les joueurs appartenant au groupe le moins nombreux marquent chacun 1 point. On commence par exclure du décompte ceux qui ne sont pas clairement assis ou debout (masqués ou dans des positions intermédiaires). Exemple : s'il reste 2 debouts et 1 assis, c'est le joueur assis qui marque. En cas d'égalité, la carte indique l'attitude gagnante.

6



Remerciements des auteurs: Un grand merci à tous les joyeux testeurs de la première heure : les amis de Cossieux (merci spécial à Anne-Laure et à Hugo pour leur imagination fertile), les amis de Strasbourg et ceux de la rue Milton!