

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





18-99



3-12



45

Résumé de règle au dos

PRIVACY ?!

AVERTISSEMENT ! Une fois cette boîte ouverte, il sera trop tard pour faire marche arrière : personne ne sait ce qui arrivera quand vous aurez entamé une partie de PRIVACY !

Etes-vous sûrs de tout connaître de vos amis ?
Même leurs côtés les plus sombres ?

Plus de 400 sujets intimes, polémiques, amusants ou salés vous promettent des moments uniques et totalement renversants...

Contenu : 1 boîte/urne, 12 disques de vote, 12 enveloppes réponse, 70 cartes questions, 1 bloc score, 1 crayon de bois, règle du jeu.

Gigamic

OBJECTIF : le joueur qui obtient le premier le score convenu en début de partie (20 Points par exemple) gagne la partie.

PREPARATION : mélangez les 70 cartes et posez-les, faces cachées, pour constituer la pioche. Distribuez une enveloppe réponse et un disque de vote à chaque joueur.

PRINCIPE :

- Un joueur pioche une carte et lit l'affirmation de son choix.
- Le joueur qui a lu prend la boîte/urne et répond secrètement à la question posée en y déposant par la fente son enveloppe réponse orientée sur oui ou sur non. Il passe ensuite la boîte à son voisin de gauche qui fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs y aient déposé leur enveloppe réponse .
- Puis, chaque joueur essaie de deviner combien de joueurs vont répondre par l'affirmative à la question et indiquent leur estimation sur le disque de vote.
- Quand tout le monde a voté on passe au dépouillement, l'urne est ouverte et on compte le nombre de oui.
- Ceux qui trouvent le nombre exact de réponses affirmatives reçoivent 2 points. Si personne n'a trouvé la réponse exacte, les joueurs ayant trouvé le nombre de réponses affirmatives le plus approchant reçoivent 1 point.
- Chaque joueur reprend une enveloppe réponse et un disque de vote pour la prochaine question. La boîte est passée au voisin de gauche de celui qui a choisi la question. Celui-ci pioche une nouvelle carte, choisit une question et un nouveau tour commence.

