

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)



# PUBLI FOLY<sup>®</sup>

PUBLI-FOLY, le jeu de création, réflexion,  
stratégie, humour et hasard.  
3 à 36 joueurs en équipes ou  
individuellement.

## DÉBUT DU JEU



Mélanger les cartes "marque" et mélanger les cartes  
Retourner chaque paquet face cachée. Les joueurs choisissent un pion et se placent sur la  
case Départ. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LE JEU

Le but est de gagner le maximum de cartes "marque".




Pour ce faire, chaque joueur doit répondre le mieux possible aux questions et créer les  
meilleurs slogans pour les questions "marque".  
D'autre part, le joueur le plus rapide, c'est-à-dire qui parvient le premier à la



case gagne automatiquement une carte "marque".  
On avance normalement avec le dé blanc chiffré.

# A

## LE "COUP DE FOUET" LE "COUP DE POMPE"




Quand un joueur tombe sur la case  , il rejoue **immédiatement** avec le dé blanc chiffré et le dé noir illustré à la fois. Le chiffre du dé blanc indique toujours le nombre de jetons que le joueur doit prendre à la banque.




### I. SI LE DÉ ILLUSTRÉ INDIQUE




### "COUP DE FOUET"

Le joueur prend le nombre de **jetons**  indiqué par le dé blanc chiffré à la banque.


EXEMPLES :  et  : Le joueur prend 3 **jetons**  à la banque.

 et  : Le joueur prend 7 **jetons**  à la banque.

Chaque joueur accumule ainsi des **jetons**  et lorsqu'au cours de la partie, le joueur

tombe sur une **case**  il avance **immédiatement** de son nombre de

**jetons**  accumulés, et les rend à la banque.




Le jeton  est donc un jeton positif, puisqu'il fait accélérer l'évolution du joueur sur le plateau.




### II. SI LE DÉ ILLUSTRÉ INDIQUE



### "COUP DE POMPE"

Le joueur prend le nombre de **jetons**  indiqué par le dé blanc chiffré à la banque.


EXEMPLES :  et  : Le joueur prend 2 **jetons**  à la banque.

 et  : Le joueur prend 4 **jetons**  à la banque.

Chaque joueur accumule ainsi des **jetons**  , et lorsqu'au cours de la partie le joueur

tombe sur une **case**  il recule **immédiatement** de son nombre total de

**jetons**  accumulés et les rend à la banque.

Le jeton  est donc un jeton négatif puisqu'il fait ralentir l'évolution du joueur sur le plateau.

### III. SI LE DÉ ILLUSTRÉ INDIQUE UNE CASE NOIRE :

Rien ne se passe pour le joueur concerné.



**NOTE** : Si une catégorie de jetons vient à manquer, rien ne se produit pour le joueur concerné.

## B


### QUESTION



5 catégories de questions sont mélangées à l'intérieur des questions  : "A vos marques", "Têtes d'affiche", "L'espace pub", "Pub... Gag", "La pub de A à Z".  
Le principe de réponse est toujours le même.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case , il tire une carte  et la lit à haute voix.  
**EXEMPLE** : "L'ESPACE PUB" : Vous voulez implanter votre agence dans une capitale européenne, laquelle choisissez-vous ?

Chaque joueur doit citer à tour de rôle une capitale européenne différente. Le joueur suivant celui qui a posé la question commence. (Ex. : "Paris"), le suivant continue. (Ex. : "Londres"), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ne trouve rien à citer au bout de quelques secondes, ou bien cite un nom déjà utilisé par un de ses adversaires.

Ce joueur est alors déclaré perdant à la question .




**ATTENTION** : Le joker permet d'éviter de répondre une fois, mais le tour continue. Après utilisation, le joker est rendu à la banque.

### LE PERDANT À LA QUESTION TIRE ALORS UNE CARTE "MARQUE".


## C


### CARTE "MARQUE".

Le perdant à la question  choisit une question "marque" parmi celles qui lui sont proposées au dos de la carte et la lit à ses adversaires.

**EXEMPLE** : "FIAT lance la Fiat Rambo, une voiture aux ailes infroissables, faites un slogan".  
Le joueur qui a posé la question ne participe pas à la création, il en sera le juge. Chaque joueur doit alors créer un slogan répondant à la question posée. (Tout est permis : jeux de mots, associations d'idées, calembours, etc...)

Chacun inscrit son slogan lisiblement en capitales sur une feuille. Dès qu'un joueur a trouvé

son slogan, il le pose sur le plateau face cachée. Le premier qui pose prend 2 jetons 

le dernier prend 2 jetons , et lit tous les slogans à haute voix, sans dévoiler les noms de leurs auteurs.

#### EXEMPLES :

- Fiat Rambo, c'est musclé! (1)
- Fiat Rambo : pour rouler musclé en toute sécurité. (2)
- Vive la voiture de combat! (3)
- Elle ne craint pas les mauvais coups! (4)

Le joueur qui a posé la question "marque" choisit un slogan sans en connaître l'auteur. (ex. : Je choisis la 2<sup>e</sup>). L'auteur de ce slogan se manifeste à ce moment-là et gagne la carte FIAT.

**Le jeu recommence sur le plateau.**

NOTE : Le juge de la création peut inventer une question différente de celles qui lui sont proposées au dos de chaque carte "marque". (Renvoyez-nous vos meilleures trouvailles!)

## FIN DU TOUR



Celui qui arrive le premier à la **case** gagne une carte "marque" **automatiquement**. Tous les joueurs se replacent alors sur la case de départ, le dernier passe en tête. **Un nouveau tour commence.**

## LE GAGNANT

C'est celui qui possède le plus de cartes "marque" au moment où elles ont toutes été distribuées. La partie est alors finie.

## PRIX DE L'HUMOUR

A la fin de la partie, un prix de l'humour est décerné. On relit tous les slogans créés pendant la partie, on en sélectionne 5 puis on vote.

N'hésitez pas à nous renvoyer vos suggestions et vos slogans les plus délirants.

Maintenant, place à la PUBLI-FOLY, gare aux "COUPS DE PÔMPE".

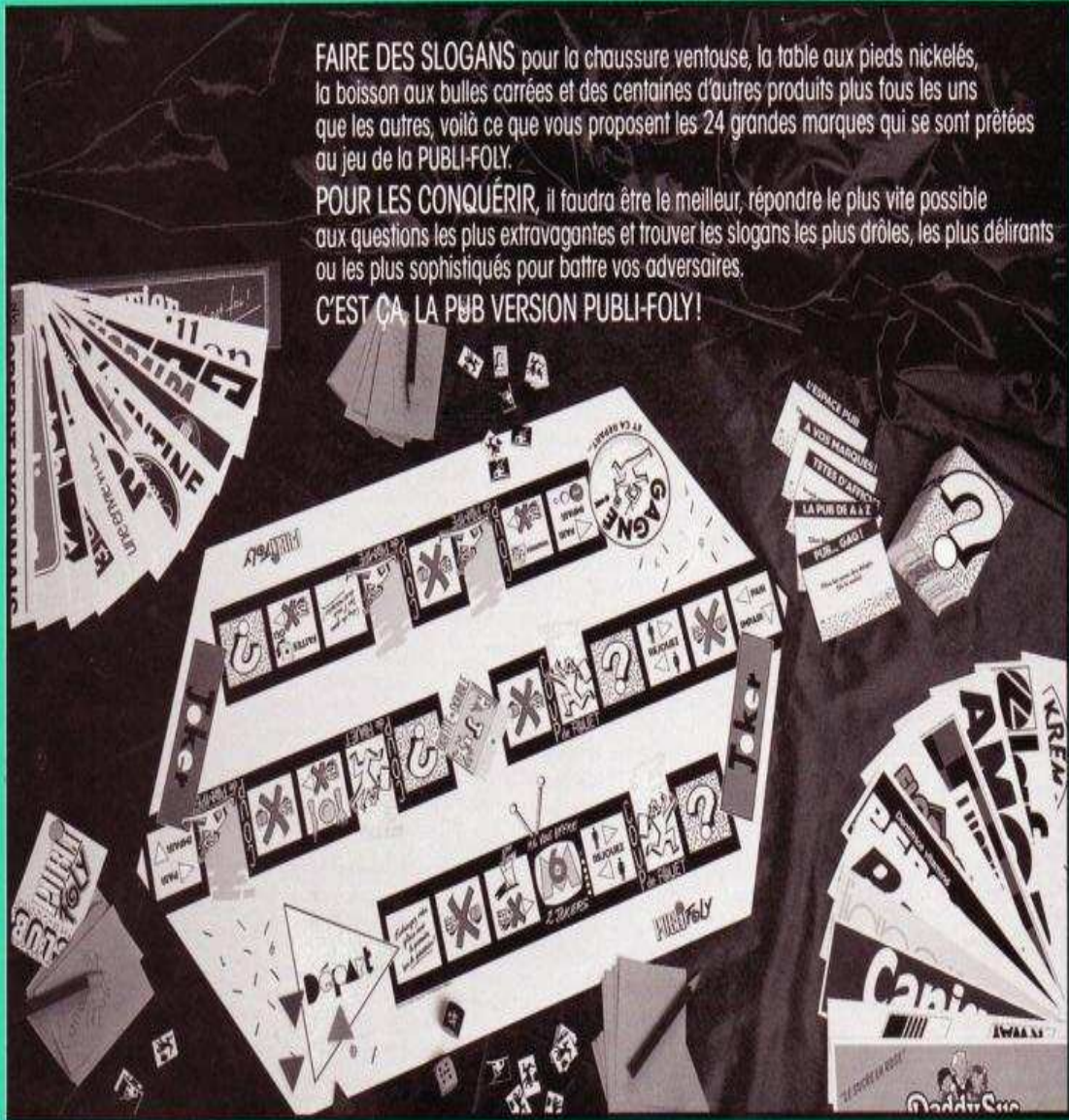
A bientôt au Club PUBLI-FOLY, et que le meilleur gagne!

*Publi-Follement Voté*

Nous remercions : Cartonnages Milou, Ets Carron-Michel, SARC Rhône-Alpes, Fot, Solyphot, Ficus, Imprimerie du Colombier, ainsi que toutes les marques présentes dans ce jeu.

AMORA • ANDRÉ • BLÉDINA • BRANDT • CANIGOU • CRÉDIT LYONNAIS • CRUNCH • DADDYSUC •

PERRIER • SCOTCH BRITE • TERRAILLON • VALENTINE •



**FAIRE DES SLOGANS** pour la chaussure ventouse, la table aux pieds nickelés, la boisson aux bulles carrées et des centaines d'autres produits plus fous les uns que les autres, voilà ce que vous proposent les 24 grandes marques qui se sont prêtées au jeu de la PUBLI-FOLY.

**POUR LES CONQUÉRIR**, il faudra être le meilleur, répondre le plus vite possible aux questions les plus extravagantes et trouver les slogans les plus drôles, les plus délirants ou les plus sophistiqués pour battre vos adversaires.

**C'EST ÇA LA PUB VERSION PUBLI-FOLY!**

ELLE ET VIRE • FIAT • FLODOR • JULES MOREY • KREMA • K. WAY

• PEPSODENT • M6 • MOBALPA • MAISON DU CAFÉ • LUSTUCRU • LIGNE ROSET • LAFUMA •

Photo non contractuelle. PHOTO: Michel LAPORTE (AZIMUT)