

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)



# LE QUIZ BANK

Depuis octobre 1969 les auditeurs d'Europe N° 1 se passionnent pour un jeu directement inspiré, semble-t-il, du tonneau des Danaïdes.

Tentez-vous le « QUIZ-BANK » ? interroge Pierre BELLEMARE. Oui !... et toute la France, suspendue à l'écoute, attend... Le « QUIZ-BANK » va-t-il être gagné ?

Le « QUIZ-BANK » est devenu une formidable tirelire populaire qui monte... qui monte... Les auditeurs la remplissent par petites sommes et chacun rêve d'en emporter le contenu.

Avec ce jeu vous allez pouvoir retrouver en famille le plaisir et la passion que vous éprouvez à l'écoute d'Europe N° 1 à l'heure du « DEJEUNER SHOW » que réalise chaque jour, pour vous, Pierre BELLEMARE avec Jean-Paul ROULAND, Jacques ROULAND, Claude OLIVIER et Jacques ANTOINE.

Avec ce jeu, vous allez pouvoir vous aussi, en famille,

**« TENTER LE QUIZ-BANK ».**

Vous savez déjà qu'il s'agit d'une adaptation du célèbre jeu de Pierre Bellemare. Henri Lippens, l'auteur, s'est inspiré d'un mécanisme très ancien que tout le monde connaît, les jeunes comme les moins jeunes.

Par l'intermédiaire de cartes qui ont des valeurs différentes, on doit s'efforcer de ramasser le pot qui a été constitué par les mises successives des joueurs. Il n'est bien sûr pas interdit de donner aux jetons une valeur réelle, ce qui « intéressera » la partie, en la rendant encore plus passionnante.

## LE JEU COMPREND

- un **tapis de jeu** sur lequel les cases sont de couleurs identiques à celles des cartes. Ces couleurs sont :
    - rouge
    - jaune
    - bleu
 } couleurs primaires
  - orange (rouge + jaune)
  - vert (bleu + jaune)
  - violet (rouge + bleu)
- des **jetons** qui se décomposent de la façon suivante :
    - jetons de 1 point (jaunes) ;
    - jetons de 2 points (verts) ;
    - jetons de 5 points (rouges) ;
    - jetons de 10 points (rectangles rouges) ;
  - un **pion** dont chaque joueur se sert à son tour pour progresser sur le plateau du jeu ;
  - un **dé**.
- 42 **cartes** qui représentent dans chaque couleur énoncée plus haut :
    - le puits ;
    - la feuille ;
    - le marteau ;
    - le clou ;
    - la pierre ;
    - les ciseaux ;
    - plus les cartes EUROPE ;

## VALEUR DES CARTES

Les différentes cartes qui composent le QUIZ BANK ont les valeurs suivantes :

1° **Le puits** : c'est la carte la plus forte puisqu'elle **gagne 4 fois** sur les autres.

**Il gagne**

- sur les ciseaux qui tombent dans le puits ;
- sur le clou qui tombe dans le puits ;
- sur le marteau qui tombe dans le puits ;
- sur la pierre qui tombe dans le puits ;

**mais il perd**

- sur la feuille qui recouvre le puits.

Le **chiffre 4** qui est inscrit sur le haut de la carte indique combien de fois le puits est gagnant sur les autres cartes, c'est-à-dire 4 fois.

2° **La feuille** :

**elle gagne**

- sur le puits puisqu'elle le recouvre ;
- sur le marteau puisqu'elle l'enveloppe ;
- sur la pierre puisqu'elle l'enveloppe ;

**mais elle perd**

- sur les ciseaux puisqu'elle est coupée par eux ;
- sur le clou puisque le clou la perce.

**La feuille gagne donc 3 fois.**

3° **Le marteau** :

**il gagne**

- sur les ciseaux qu'il casse ;
- sur la pierre qu'il casse ;
- sur le clou parce qu'il l'enfoncé ;

**mais il perd**

- sur le puits parce qu'il tombe dedans ;
- sur la feuille puisqu'elle l'enveloppe.

**Le marteau comme la feuille gagne donc 3 fois.**

4° **Le clou** :

**il gagne**

- sur la feuille parce qu'il la perce ;
- sur les ciseaux parce qu'il les ébrèche ;

**mais il perd**

- sur le puits puisqu'il tombe dedans ;
- sur le marteau puisqu'il est enfoncé ;
- sur la pierre puisqu'il s'y tord.

**Le clou gagne donc 2 fois.**

5° **La pierre** :

**elle gagne**

- sur le clou puisqu'elle le tord ;
- sur les ciseaux puisqu'elle les aiguise ;

**mais elle perd**

- sur le puits puisqu'elle tombe dedans ;
- sur la feuille puisqu'elle est enveloppée ;
- sur le marteau puisqu'elle est cassée.

**La pierre gagne donc 2 fois.**

## 6<sup>e</sup> Les ciseaux : ils gagnent

- sur la feuille puisqu'ils la coupent ;
- mais il perdent**
- sur la pierre puisqu'elle les aiguise ;
- sur le puits puisqu'ils tombent dedans ;
- sur le clou qui les ébrèche ;
- sur le marteau qui les casse.

**Les ciseaux gagnent donc une seule et unique fois.**

Enfin, les 6 cartes EUROPE font office de « joker » et peuvent donc remplacer n'importe quel objet dans n'importe quelle couleur.

La carte EUROPE vaut 10 points (nous verrons plus loin que cette valeur est importante).

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

● On commence par sortir du jeu les 6 cartes EUROPE, et, après les avoir battues, on les place face à l'envers au milieu du tapis. On distribue alors à chacun des joueurs 6 cartes parmi celles qui restent dans le jeu.

- Chaque joueur reçoit :
  - 10 jetons de 1 point ;
  - 10 jetons de 2 points ;
  - 5 jetons de 5 points ;
  - 5 jetons de 10 points.

Ce qui correspond à un total de 105 points par joueur.

● Après avoir tiré au sort celui qui commence, la personne désignée place le pion sur l'une des cases EUROPE de son choix et jette le dé. Elle fait progresser le pion sur le tapis du nombre de cases indiqué par ce dé.

**Plusieurs cas se présentent alors :**

● Le pion tombe sur une case de couleur primaire (rouge, jaune, bleue). Si celui qui vient de jouer possède dans son jeu une carte de cette couleur, il peut jouer. Ses adversaires sont exactement dans le même cas. Après avoir choisi la carte qu'il veut jouer, chacun des joueurs la pose devant lui, face à l'envers, puis à tour de rôle, la retourne. **C'est celui qui possède la carte gagnant le plus de fois sur les autres qui est vainqueur de la manche.** Les cartes qui viennent d'être jouées sont mises de côté. Le gagnant prend une carte EUROPE au milieu du tapis et la met dans son jeu.

**Chacun des perdants doit mettre 1 point dans le QUIZ-BANK.**

● Ceux qui ne peuvent pas jouer, ne possédant pas de cartes dans la couleur exigée, passent leur tour et **mettent 2 points dans le QUIZ-BANK.**

● Si le pion tombe sur une case d'une couleur secondaire (orange, vert, violet), on procède exactement de la même façon que précédemment, mais les possibilités de jeu sont plus étendues, puisque l'on peut alors jouer avec toutes les cartes qui ont des couleurs

dérivées de cette couleur secondaire ; c'est-à-dire, par exemple : **le pion étant tombé sur une case verte, on peut jouer avec des cartes bleues, jaunes ou vertes.**

● Si au cours d'une manche, les joueurs se retrouvent à égalité, en abattant des cartes, qui gagnent chacune une fois par exemple : **un clou, une feuille, un puits**, les possesseurs de ces cartes doivent jouer de nouveau avec des cartes de la couleur demandée. S'ils n'ont plus cette couleur, **ils doivent mettre un point dans le QUIZ-BANK.** Les autres continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils se soient départagés.

● **On ne ramasse le QUIZ-BANK, que lorsque l'on gagne la manche avec une carte EUROPE. La tactique doit donc intervenir et l'on peut conserver la ou les cartes EUROPE que l'on possède jusqu'à ce que le montant du QUIZ-BANK soit élevé. Mais attention, la carte EUROPE valant 10 points, si on l'a toujours en main à la fin du jeu, on est alors obligé de verser 10 points dans le QUIZ-BANK, ce qui représente une mauvaise opération.**

● Chaque fois que l'un des joueurs se sert d'une carte EUROPE, elle doit être immédiatement remise au milieu du tapis, sous le paquet, de façon à ce qu'il y ait toujours des cartes EUROPE prêtes à être tirées par le vainqueur d'une manche.

● Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes en main. Ses adversaires font le compte des points qui leur restent en main, en additionnant les chiffres qui sont indiqués sur chacune des cartes, et ils en versent le montant dans le QUIZ-BANK. On peut bien entendu recommencer une autre partie, mais, dans le cas où l'on décide de s'arrêter, tous les points qui restent alors dans le QUIZ-BANK sont partagés entre les joueurs avant de faire les comptes.

● **Le gagnant d'une partie est bien entendu celui qui possède le plus grand nombre de jetons à la fin de cette partie.**