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 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

UN JEU DE DOMINIC CRAPUCHETTES À PARTIR DE 8 ANS, POUR 4 À 20 JOUEURS.

QUITTE OU DOUBLE

LES RÈGLES

MATÉRIEL

90 JETONS DE GAIN

6 FEUTRES EFFAÇABLES

1 ÉTUI COMPRENANT 100 CARTES QUESTIONS/RÉPONSES

1 SABLIER

6 TUILES D'ÉQUIPE

12 JETONS DE MISE (2 PAR ÉQUIPE)

MISE EN PLACE

Formez entre 3 et 6 équipes en répartissant les joueurs de façon aussi équilibrée que possible.
Chaque équipe reçoit : un feutre effaçable, une tuile et deux jetons de mise à sa couleur.
Prévoyez de quoi effacer les valeurs écrites sur les tuiles entre les manches, si jamais les embouts « éponge » des stylos-feutres n'étaient pas suffisants.
Le joueur le plus extraverti est le présentateur.

Le jeu se joue en 7 manches, le présentateur reçoit donc 7 cartes questions/réponses. Il décide si on va jouer toute la partie avec la première, la deuxième ou la troisième question de chaque carte.

Le joueur le plus réservé est le banquier.

Il reçoit la totalité des jetons de gain et gère les gains de chaque équipe.

Le présentateur et le banquier participent normalement à la partie avec leur équipe.

DÉROULEMENT DU JEU

1 Posez une question

Le présentateur lit à haute voix la question, en prenant soin de cacher la réponse (qui se trouve au verso) avec sa main, afin que personne n'en prenne connaissance (il peut aussi poser la carte sur la table).

Chaque équipe, pendant la durée d'un sablier, va ensuite écrire une réponse sur sa tuile puis la placer face cachée sur la table.

② Mettez en place les réponses

Le présentateur classe toutes les réponses horizontalement, par ordre croissant de valeur, en laissant une zone de 5 cm environ entre chaque tuile. Si plusieurs réponses sont identiques, on empile les tuiles concernées en laissant visible la couleur de chaque tuile.

③ Misez

Les équipes doivent placer ensuite leurs 2 jetons de mise ENTRE les tuiles, dans la zone qu'elles estiment être la plus proche de la réponse exacte. Elles disposent de la durée d'un sablier pour le faire.

Par exemple, si vous placez un jeton de mise entre une tuile 125 et une tuile 187, c'est que vous pensez que la réponse à la question est comprise entre 125 et 187.

Si vous pensez que la réponse est inférieure à la plus petite valeur écrite, posez vos jetons de mise à gauche de la tuile la plus à gauche.

Si vous pensez que la réponse est supérieure à la plus haute valeur écrite, posez vos jetons de mise à droite de la tuile la plus à droite.

Important : vous pouvez parfaitement placer vos 2 jetons de mise à deux endroits différents (c'est même conseillé si vous n'avez aucune idée de la réponse), mais JAMAIS sur une tuile.

4 Recevez des jetons de gains

Le présentateur annonce la bonne réponse et le banquier paye chaque équipe. On détermine tout d'abord une **zone dite « payante »**, entre deux tuiles (ou avant la première, ou après la dernière tuile de la file), qui correspond à l'endroit où se trouve la bonne réponse. Puis, le banquier attribue les jetons de gain selon les règles suivantes :

1 - un jeton de gain par **jeton de mise** se trouvant dans la zone payante, à l'équipe ayant misé ce jeton.

2 - un jeton de gain pour la ou les équipes ayant posé une **tuile adjacente** à la zone payante.

Exemple : la bonne réponse est 175. La zone payante est donc celle qui se trouve entre la tuile 125 et la tuile 187.Le banquier donne donc 2 jetons de gain à l'équipe jaune (car elle a placé 2 jetons de mise à cet endroit) et 1 jeton de gain à l'équipe violette.Le banquier donne ensuite 1 jeton de gain aux équipes verte et noire puisque leurs tuiles sont adjacentes à la zone payante.

Que se passe-t-il si la réponse d'une tuile est exacte ?

C'est assez rare, mais il arrive qu'une (ou plusieurs) équipes donne LA bonne réponse au chiffre près.

Dans ce cas, l'attribution des jetons change. Le banquier détermine DEUX zones payantes : celles placées directement à gauche et à droite de la bonne réponse. Puis, les jetons de mise placés dans les zones payantes sont récompensés d'un jeton de gain chacun, et l'équipe ayant donné la bonne réponse remporte un jeton de gain grâce à sa tuile.

Dans l'exemple ci-dessous, 210 est la bonne réponse. Le banquier paye 2 jetons de gain à l'équipe bleue, 2 jetons à l'équipe verte, 1 jeton à l'équipe violette et 1 jeton à l'équipe rouge. Seule l'équipe rouge touche 1 jeton de gain pour la réponse exacte indiquée sur sa tuile.

5 Préparez la manche suivante

Les jetons de mise et les tuiles sont récupérés.
On efface les tuiles et on joue la question suivante.

⑥ 7e Manche et fin du jeu : le "quitte ou double"

Lors de la question finale, le terrible « quitte ou double », les équipes peuvent placer sous leurs jetons de mise tout ou partie de leurs jetons de gain afin de tenter de doubler leur mise ! En effet, chaque jeton de gain misé et qui se trouve dans la zone payante rapporte autant qu'un jeton de mise.

Exemple : une mise constituée de 3 jetons de gain placés sous 1 jeton de mise rapporte 4 jetons de gains (si cette mise se trouve dans la zone payante).

Il est par contre interdit de miser des jetons de gain tout seuls. Ils doivent toujours être accompagnés d'un jeton de mise.
Chaque jeton de gain misé et qui ne se trouve pas dans la zone payante est perdu.
Attention donc à ne pas perdre tout ce qui a été gagné pendant les 6 premières manches !

L'équipe qui possède le plus grand nombre de jetons de gain à l'issue de la 7e manche remporte la partie !

VARIANTES

Pour les grosses têtes

Une équipe qui trouve la réponse exacte à la question posée remporte 1 jeton de gain, auquel s'ajoute un bonus de 3 jetons de gain supplémentaires.

Quitte ou double permanent

Toutes les manches après la première se déroulent comme la 7e et on peut donc miser à chaque manche les jetons de gain que l'on a amassés précédemment.

QUITTE OU DOUBLE

ON PARIE QUE VOUS LE SAVEZ !

Edité et distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier de Villaroy - BP 40119
78041 Guyancourt - France

www.asmodee.com

©2013, North Star Games. All Rights Reserved. Manufactured and distributed under license of North Star Games, 3720 Farragut Avenue, Suite 403, Kensington, MD 20895.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.

Fabriqué en Chine.

2013-1/QDD01FR/QP001