

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 ★★☆☆ modulaire 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



quizintrus

PERSPICACITÉ - INTUITION - CHANCE - STRATÉGIE

PRESENTATION DU JEU

Le jeu QUIZINTRUS est un jeu simple reposant sur la recherche de mots intrus. Vos connaissances, votre perspicacité, votre esprit de logique et de déduction, votre intuition complétés d'un zeste de chance et de stratégie vous permettront de dénicher la bonne réponse et de remplir votre contrat le plus rapidement possible.

BUT DU JEU

Remplir le premier sa grille de points en gérant au mieux la valeur des réponses.

REGLE DU JEU

De 2 à 4 joueurs ou par équipes (dans ce cas, le nombre de joueurs est illimité). Un des joueurs, à tour de rôle, sera l'animateur du jeu.

1 – Chaque joueur lance le dé à 3 chiffres. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

2 – Le premier joueur

- lance le dé qui détermine un chiffre de 1 à 3 ce chiffre indique le nombre d'intrus qu'il devra découvrir durant son tour Il pose le dé avec le chiffre tiré sur le porte dés ,

- lance ensuite les dés couleurs (1, 2 ou 3 dés selon le résultat de l'étape précédente) et, au fur et à mesure, pose le dé avec la couleur tirée sur le porte dés la couleur indique le niveau de difficulté des cartes

MATERIEL

4 plateaux de jeu individuels

3 séries de 140 cartes quizintrus de 3 niveaux de difficulté

3 supports de carte

24 jetons de 6 points bleus 16 jetons de 5 points oranges

12 jetons de 4 points roses 36 jetons de 3 points rouges

32 jetons de 2 points jaunes - 24 jetons de 1 point verts

20 jetons Joker

1 dé numéroté de 1 à 3 - 3 dés couleurs - 1 porte dés 2 sabliers
une règle de jeu

o vert facile

o Bleu moyen

o Rouge difficile

Le porte dés permet à tous les participants de voir à tout instant le contrat que le joueur doit réaliser.

3 – L'animateur prélève la ou les cartes (nombre et couleurs déterminées par les étapes précédentes). Il les dispose sur les supports en laissant apparaître, au hasard, l'une des quatre listes figurant sur chacune d'elle puis retourne le sablier* Le joueur dispose alors de 3 minutes pour réaliser son contrat quel que soit le nombre d'intrus qu'il doit découvrir.

4 – l'animateur du jeu prend le premier support et, en prenant soin de masquer l'indice et la réponse inscrites au dos de la carte, il énumère distinctement les 6 mots ou noms de la liste puis pose le support, la face comportant la liste tournée vers le joueur

Parmi ces 6 mots ou noms, 5 ont un rapport entre eux. Le sixième est un INTRUS et c'est lui qu'il faut découvrir et cela, en un maximum de 3 propositions.

Dès que le joueur a répondu, l'animateur passe aux cartes suivantes dans l'ordre déterminé par l'étape 2 (niveaux de difficulté).

5 – Quelle stratégie adopter ?

- Si l'INTRUS lui paraît évident ou s'il a envie de se fier à son intuition et de répondre au hasard, le joueur peut décider de jouer SANS QU'ON LUI DONNE L'INDICE qui figure au verso de la carte ,

S'il découvre l'intrus

- dès la première réponse, il marque 6 points
- à la deuxième réponse, il marque 5 points
- à la troisième réponse, il marque 4 points

Au bout de 3 réponses fausses, il ne marque pas de point et perd son droit aux cartes suivantes. Le joueur suivant peut alors lancer les dés.

- S'il se rend compte qu'il ne peut pas répondre et ne souhaite pas prendre de risques, il peut immédiatement DEMANDER L'ENONCÉ DE L'INDICE en disant « INDICE » , l'animateur du jeu donne alors l'indice qui se trouve au verso de la carte et qui est destinée à mettre le joueur sur la voie.

S'il découvre l'intrus

- dès la première réponse, il marque 3 points
- à la deuxième réponse, il marque 2 points
- à la troisième réponse, il marque 1 point

Au bout de 3 réponses fausses, il ne marque pas de point et perd son droit aux cartes suivantes. Le joueur suivant peut alors lancer les dés.

- Le joueur peut aussi associer les deux manières de jouer précédentes pour donner ses 3 réponses.
- il peut ainsi tenter 6 points avec une réponse sans l'énoncé de l'indice puis dire « INDICE » et bénéficier encore de 2 réponses qui peuvent lui donner soit 2 soit 1 point.
- il peut aussi tenter 6 ou 5 points avec une réponse sans l'énoncé de l'indice puis dire « INDICE » et bénéficier encore d'une réponse qui peut lui donner 1 point.

Au bout de 3 réponses fausses, il ne marque pas de point et perd son droit aux cartes suivantes. Le joueur suivant peut alors lancer les dés.

6 – les POINTS sont chaque fois matérialisés par un jeton de la même valeur que le joueur place sur la grille de son plateau individuel. Afin de ne pas déconcentrer le joueur, c'est l'animateur qui se charge de lui remettre les jetons gagnés.

7 – Le GAGNANT est celui qui remplit le premier sa grille de points.

8 – Un peu de STRATEGIE il est important de bien réfléchir avant de répondre car, si par exemple, il manque un 5 sur sa grille de jeu, le joueur doit feindre d'ignorer l'intrus en donnant d'abord volontairement une mauvaise réponse afin d'obtenir un 5 et non un 6.

9 – les JOKERS chaque fois qu'un joueur va jusqu'au bout de son tour, c'est-à-dire si ayant le droit, par exemple, de rechercher 2 intrus et qu'il les découvre tous les deux (avec 3 réponses maximum par intrus et dans le temps imparti par le sablier), il a droit, en plus de ses points, à un JOKER. Le JOKER peut alors jouer l'un des 2 rôles suivants

- Lorsque le joueur échoue en ne découvrant pas un intrus, le joker permet de continuer à jouer sans tenir compte de cet échec.
- Le joueur peut également, quand il le souhaite, grâce à ce joker, procéder à un échange de jetons par exemple, 1 jeton de 2 points et un jeton de 3 points contre un jeton de 5 points ou un jeton de 6 points contre un jeton de 1 point et un jeton de 5 points.

Après son utilisation, le jeton joker, est remis à l'animateur de jeu qui le rangera dans la réserve de jetons.

** Pourquoi 2 sabliers ?*

Il se peut qu'un tour dure moins de 3 minutes. Exemple le joueur ne doit découvrir qu'un seul intrus et donne immédiatement la bonne réponse.

Le deuxième sablier entre alors en jeu pour le joueur suivant sans attendre que l'écoulement du premier sablier soit terminé.