

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FIN DU JEU :

Avant d'annoncer le nom des gagnants, je t'offre l'occasion de donner ton avis sur les résultats : ce que tu dis dans le micro à ce moment-là n'est pas pris en compte dans le calcul des points. Tu peux dire les prénoms de la fille et du garçon que tu penses voir gagner.

Puis j'annonce le nom du couple gagnant : le garçon et la fille qui ont obtenu le plus de points ensemble.

En cas d'égalité, je suis le seul juge. Si tu ne gagnes pas la première fois, rien ne t'empêche de participer à une autre émission : le garçon de tes rêves sera cette fois sûrement au rendez-vous !

LES SCORES :

Je compte tous les points marqués au fur et à mesure des différents jeux.

Dans points communs : tu marques 3 points pour la 2^e question et 1 point pour toutes les autres, avec chaque garçon qui répond la même chose que toi.

Dans passions partagées : tu marques 2 points avec le garçon qui est passionné lui aussi par le thème que tu viens de gagner. A 2 ou 4 joueuses, il y aura 4 épreuves; à 3 joueuses il y en aura 3.

Dans les défis : tu marques 3 points avec le garçon dont tu as réussi le défi.

A la fin de chaque jeu, je n'annonce pas le total précis de tes points, je donne juste le nom du garçon avec lequel tu as marqué le plus grand nombre de points. Si je n'annonce pas ta couleur, c'est que tu n'as aucun point.

Les feuilles de notes te serviront surtout pour les défis, soit pour dessiner, soit pour écrire un mot en secret (tu l'écris pour que les autres joueuses puissent vérifier lorsque tu dois leur faire deviner quelque chose).

Et si un garçon te plaît vraiment, utilise le haut de ta feuille pour noter des informations sur lui. Comme ça, s'il participe à une autre émission, tu auras déjà plein d'indices sur sa personnalité; et même si Phil ne pose pas les mêmes questions, tu pourras mieux deviner ses réponses!

QUELQUES PRECISIONS :

Dans passions partagées, on ne peut pas déclencher 2 fois de suite le minuteur : n'appuie surtout pas sur 1 tant que vous n'êtes pas d'accord sur le nom de la gagnante. Appuie sur 2 pour mettre en pause et discutez entre vous: ainsi, si vous avez besoin de recommencer l'épreuve, rappuie juste sur 2 pour enlever la pause : le minuteur est toujours en marche pour continuer.

Dans les défis, si tu as terminé ton défi bien avant la fin des 30 secondes, tu peux arrêter le minuteur en appuyant sur le bouton 1 jusqu'à ce que tu entendes la sonnerie finale.

Vous serez souvent plusieurs à choisir le même garçon : si tu tombes sur un défi déjà réalisé par une autre joueuse, relance le dé.

RECOMMANDATIONS CONCERNANT LES PILES:

Pour une meilleure longévité n'utilisez que des piles alcalines. Nécessite 4 piles LR6 1,5V (non fournies).

Si le produit ne fonctionne pas, vérifiez que les piles ont été insérées correctement et qu'elles ne sont pas épuisées.

Ne rechargez pas des piles non-rechargeables.

Ne mélangez pas des piles alcalines et standard (carbone zinc).

Ne mélangez pas des piles neuves et usagées.

Seules des piles du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisées.

Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité.

Les piles épuisées doivent être enlevées du jouet.

Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.

Conservez ces instructions car elles comportent des informations importantes.

Merci à Jeanne, Pauline, Coralie, Marion, Camille, Lise, Sophie, Marine, Axelle, Céline, Marianne, Clémence, Sandrine, Jennifer, Marie, Caroline, Sofia, Magna, Muriel, Lucie, Virginie, Sophie, Mariam, Somphone, Elodie, Lilia et Manelle pour leur participation.



Pour 2 à 4 joueuses
De 10 à 14 ans

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 1 bloc de feuilles de notes
- 24 cartes "garçon"
- 1 planche d'autocollants
- 4 cartes "fille"
- 1 dé
- 4 cartes "passions partagées"
- 1 règle de jeu

Salut! Je suis Phil,
l'animateur de
Radio Girls.

Tu vas participer en direct à la plus cool des émissions, une émission spécialement conçue pour vous, les filles. Près de moi dans le studio, il y a 24 garçons qui sont impatients de te connaître.

A chaque émission, trois d'entre eux sont sélectionnés (et c'est toi qui m'aides à les choisir) pour jouer avec toi. Le but de l'émission est de réunir le garçon et la fille qui s'entendent le mieux. Pour cela, vous allez jouer à trois jeux différents qui vont vous réserver bien des surprises...

Alors, le garçon de tes rêves sera-t-il au rendez-vous ?

BUT DU JEU :

Le but de l'émission est de réunir le garçon et la fille qui s'entendent le mieux.

Que faut-il faire pour être la grande gagnante d'une émission ?

Etre celle qui obtient le plus de points avec l'un des trois garçons concurrents du jour. Je vais proposer 3 jeux différents, et chacun révélera des facettes différentes de votre personnalité. Tu marques des points avec un garçon à chaque fois que vos deux personnalités s'entendent bien - la radio compte tous les points marqués au fur et à mesure du jeu. A la fin de ces trois jeux, le garçon et la fille qui ont marqué le plus de points ensemble forment le couple gagnant de l'émission.

PREPARATION DU JEU :

Pose le plateau de jeu au milieu de la table et la radio à côté.

Chaque joueuse choisit une carte fille. La couleur de ta carte sera aussi celle de ta lumière sur la radio. Chaque joueuse s'assied autour de la table en respectant l'ordre des lumières sur la radio : rouge, jaune, verte et orange. Quand il n'y a que 2 ou 3 joueuses, il ne faut pas tenir compte des couleurs qui ne sont à personne.

Pose ensuite les cartes 'passions partagées' sur l'emplacement rectangulaire du plateau.

Place les 24 cartes 'garçon' à côté du plateau.

Prends un crayon et une feuille de notes - ils te serviront dans la dernière partie du jeu.

Avant de commencer à jouer, apprends à bien manipuler la radio (p. 2). Tu t'es entraînée avec le mode test? Lis l'introduction du jeu. Ensuite, tu n'es pas obligée de lire les règles des trois jeux à la suite: tu peux les lire au fur et à mesure de l'émission en te mettant sur pause à chaque fois que Phil annonce un nouveau jeu - ATTENTION: au bout de 8 minutes d'affilée sur pause, la radio s'éteint toute seule et tu devras recommencer ta partie depuis le début.

APPRENDS A BIEN MANIPULER LA RADIO :

POUR METTRE LA RADIO EN MARCHÉ :

Mets l'interrupteur sur la position '1'. Si tu n'appuies pas sur les boutons de la radio et si tu ne parles pas dans le micro pendant 8 mn, elle s'arrête automatiquement.

BOUTON 1 : AVANCE

Il y a des moments dans le jeu où je m'arrête de parler parce que tu as besoin d'un peu de temps pour faire certaines choses de ton côté. Appuie sur 1 dès que toutes les joueuses sont prêtes à continuer.

LES LUMIERES :

Chaque lumière appartient à une joueuse (si vous jouez à 2 ou 3 joueuses, certaines resteront éteintes).

A chaque fois que c'est ton tour de répondre à une question, j'appelle ta couleur et ta lumière s'allume.

LE MICRO :

C'est grâce à lui que tu peux me répondre. Il est très important que je comprenne bien tes réponses car ce sont elles qui te font gagner des points.

Commence par t'entraîner avec le mode test.

1. Parle toujours bien près du micro.
2. Réponds uniquement 'moi' et 'pas moi' bien distinctement, attention, on est à la radio !
3. Ecoute bien, car lorsque tu as répondu, tu dois entendre un petit son. Si j'ai compris 'moi', tu entendras DING ou bravo. Si j'ai compris 'pas moi', tu entendras JDOLING ou dommage. **Ne passe pas le micro à la joueuse suivante si tu n'as pas entendu le bon son.**
4. Si je n'ai rien compris, j'attendrai en répétant ta couleur. Essaie à nouveau.
5. Si j'ai mal compris ou si tu t'es trompée, annule ta réponse en appuyant sur 3, tu pourras répéter ta réponse quand je dirai ta couleur. Il faut parfois appuyer plusieurs fois de suite.

BOUTON 2 : PAUSE

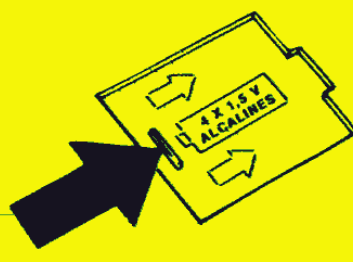
Tu peux l'utiliser à n'importe quel moment : si tu as besoin de discuter, appuie sur pause plutôt que de ne plus m'écouter : tu pourrais rater une information importante. Pour reprendre le jeu, rappuie sur 2.

BOUTON 3 : RETOUR ET ANNULATION

Si tu n'as pas compris quelque chose, appuie sur 3 : je répèterai ce que je viens de dire. Si j'ai mal compris ta réponse, appuie sur 3 et je rappellerai ta couleur. Même si d'autres joueuses ont déjà répondu après toi, tu peux toujours annuler ta réponse : appuie plusieurs fois sur 3 jusqu'à ce que je rappelle ta couleur. Les autres joueuses devront ensuite répéter leur réponse.



Mise en place des piles : Appuie pour faire glisser le couvercle au dos de la radio et insère 4 piles LR6 en respectant les symboles (+) et (-). Attention, insère toujours les 2 piles des extrémités avant les 2 piles du milieu. Referme le couvercle en le faisant glisser dans le sens inverse. Branche le micro sur la radio. Colle l'autocollant "Radio Girls" sur la radio comme indiqué sur la boîte de jeu.



INTRODUCTION : SELECTION DES GARÇONS

J'ai besoin de savoir combien vous êtes et les couleurs que vous avez choisies. Dis ton prénom dans le micro lorsque j'appelle ta couleur. Ne dis rien lorsque j'appelle une couleur qui n'est à personne. Appuie sur 3 autant de fois que nécessaire si tu t'aperçois que j'ai mal compris le nombre de joueuses. Ensuite vous allez toutes m'aider à choisir les trois garçons qui seront les candidats du jour en répondant à trois questions. Je vais choisir des garçons qui ont toutes les chances de vous plaire : si la majorité d'entre vous aime, par exemple, les colos, je choisirai un garçon qui lui aussi aime partir en colonies de vacances. Lorsque j'annonce le nom du garçon que j'ai choisi, cherche sa carte dans le paquet de cartes 'garçons' et place-la sur l'un des garçons qui apparaissent sur les gros cœurs du plateau de jeu. Quand les trois garçons sont sélectionnés, place ta carte fille près de celui qui te plaît le plus. Ne te laisse pas séduire uniquement par leur sourire ou la couleur de leurs yeux : lis attentivement le petit texte de présentation sur leur carte, il te donne des indices sur leur personnalité. Tu pourras déplacer ta carte fille au cours du jeu si tu changes d'avis sur un garçon, et vous pouvez bien sûr être plusieurs à craquer pour le même garçon.

1^{er} JEU : POINTS COMMUNS

Aimes-tu les mêmes choses que lui ?

Les garçons ont préparé des questions pour en savoir un peu plus sur toi. Les joueuses répondent (toujours par 'moi' ou 'pas moi') les premières aux questions, puis c'est au tour des garçons. Les deux premières questions sont posées par l'ensemble des garçons, puis chaque garçon pose sa question. Tu marques des points avec un garçon à chaque fois que tu donnes la même réponse que lui.

A la fin de ce jeu, je te dirai avec quel garçon tu as marqué le plus de points.

2^{ème} JEU : PASSIONS PARTAGEES

Est-ce que tu t'intéresses aux mêmes choses que lui ? Chaque garçon m'a secrètement dit ses passions. Si tu partages les mêmes, à toi de le prouver !

Comment jouer :

D'abord, restez à votre place, mais debout ! La joueuse que j'appelle pour lui demander de prendre la carte lecture, par exemple, sera la meneuse de jeu pour ce tour. Elle doit lire à voix haute le sujet qui correspond à son lancer de dé et appuyer aussitôt sur 1 : dès qu'un DING retentit, elle doit dire, dans le micro, un mot qui correspond à ce sujet. Par exemple si le sujet est 'matières scolaires', elle peut dire 'histoire'. La radio fait alors DING pour indiquer qu'elle a enregistré sa réponse.

Elle doit ensuite tendre le micro à la joueuse à sa gauche, qui doit dire un autre mot se rapportant au sujet, par exemple 'géographie'. Elle tend le micro à chaque joueuse chacune leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque fois que ton tour revient, tu dois trouver un nouveau mot.

Mais attention : tu n'as que quelques secondes pour trouver : si tu entends BLERRT, c'est trop tard, assieds-toi car tu es éliminée. La dernière joueuse qui reste debout gagne l'épreuve. La meneuse de jeu appuie alors sur 1 pour arrêter le minuteur. Je demande 'qui a gagné ?' : réponds 'moi' ou 'pas moi' - il ne peut y avoir qu'une seule gagnante. Je lui dirai avec quel(s) garçon(s) elle a marqué des points. Remettez-vous toutes debout pour l'épreuve suivante.

Questions techniques :

- Pour ne pas oublier qui est la meneuse de jeu, seule sa lumière s'allume.
- **Dans ce jeu, je me charge simplement de surveiller le temps que tu mets à répondre.** Lorsque j'entends une réponse, tu entends DING, et c'est à la joueuse suivante de parler. Mais c'est à toi de vérifier si les réponses données sont correctes. **Si une joueuse donne une réponse qui n'a rien à voir avec le sujet ou si elle répète une réponse déjà donnée, elle doit être éliminée : la meneuse de jeu la fait asseoir et ne lui tend plus le micro.** S'il y a contestation, appuie vite sur PAUSE pour en discuter.

- Attention, sois pro : tu es à la radio ! Si tu dis 'euh...' ou 'je sais pas' et que tu déclenches un DING, les autres joueuses doivent t'éliminer.

Là encore, à la fin de ce jeu, j'annonce le nom du ou des garçons avec lesquels tu as marqué le plus de points depuis le début de la partie.

3^{ème} JEU : LES DEFIS

Réussis son défi pour lui montrer que tu es vraiment la fille qu'il attend !

Tu dois choisir 2 garçons, même si tu n'as craqué que pour un seul d'entre eux ; réponds à mes questions pour me faire connaître tes deux choix. A ton tour, je te demanderai de prendre la carte de l'un des garçons que tu as choisis, les défis sont au dos. Lance le dé et lis à voix haute le défi correspondant à ton lancer. A ce

moment, le bouton 1 déclenche un minuteur de 30 secondes.

Si ton défi dit ... 'pendant 30 secondes', appuie sur 1 quand tu es prête, tu devras faire ce qui t'est demandé jusqu'à la sonnerie finale sans l'arrêter.

Si ton défi dit : 'tu as 30 secondes pour...', tu dois appuyer aussitôt sur 1 (sauf si tu dois préparer quelque chose).

A la fin de chaque défi, je vous laisse quelques secondes pour vous mettre d'accord : la joueuse a-t-elle réussi ? Lorsque toutes les joueuses ont tenté leur premier défi, je vous demanderai si vous avez réussi avant de lancer le deuxième défi.

Mode test : pour t'entraîner
Indispensable avant la première partie pour savoir utiliser le micro et les différents boutons. Pour cela, appuie sur 3 et maintiens le bouton enfoncé pendant que tu pousses l'interrupteur sur la position '1'. Quand j'appelle ta couleur, entraîne-toi à dire 'moi' et 'pas moi' et à reconnaître les sons.
Quand tu es prête à jouer, appuie sur 1 et l'émission commence immédiatement.