

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



RIGOLOFOLIE/FUN PARTY

© 1990 Jumbo – un jeu de David Mair pour 2 à 8 joueurs
également publié par Piatnik en 1997 sous le titre Verrück verknotet !

Résumé du jeu

Chaque joueur déplace "Monsieur Rigolo" sur le plateau de jeu en fonction des indications données par les dés. Pendant son tour de jeu le joueur doit toucher la partie de son corps représentée sur la case où "Monsieur Rigolo" s'arrête et, en même temps, toucher aussi toutes les parties de son corps déjà rassemblées sur son tableau de marque. Le joueur le plus souple, capable de toucher toutes les parties du corps figurant sur son tableau de marque gagne la partie.

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- "Monsieur Rigolo"
- 8 tableaux de marque
- 2 dés (1 dé "couleurs", 1 dé "chiffres")
- 80 jetons

Préparation

On donne à chaque joueur un tableau de marque et 10 jetons. On place "Monsieur Rigolo" sur la case de départ, au centre du plateau. On détermine lequel des joueurs commence la partie ; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Roulement du jeu : quand arrive le tour d'un joueur, il lance les deux dés et déplace "Monsieur Rigolo". Le dé "chiffres" indique de combien de cases se déplace "Monsieur Rigolo". Le dé "couleurs" détermine sa direction. Les quatre couleurs du dé correspondent aux quatre côtés du plateau de jeu : par exemple, si on obtient la couleur verte, "Monsieur Rigolo" devra se diriger du côté vert. Les deux autres faces du dé sont blanches. Si on a la chance d'obtenir blanc, on a le droit de choisir direction de "Monsieur Rigolo".

Si "Monsieur Rigolo" s'arrête sur une case représentant une partie du corps, le joueur pose un jeton et sur cette même partie du corps figurant sur son tableau de marque et doit toucher ensuite son propre corps à l'endroit indiqué, avec le pouce ou l'index.

Puis le joueur suivant joue à son tour, en partant de la dernière case où "Monsieur Rigolo" s'était arrêté. C'est de cette façon que les joueurs peuvent rassembler les différentes parties du corps, mais, chaque fois que c'est leur tour, les joueurs doivent toucher **en même temps** toutes les parties du corps déjà rassemblées sur leurs tableaux de marque.

Vous avez gagné...

Si vous êtes le seul à pouvoir encore jouer ou si vous avez rassemblé le premier toutes "les parties de votre corps" et que votre souplesse vous permet de les toucher toutes les dix en même temps.

Vous avez perdu...

Si vous ne pouvez pas toucher en même temps toutes les parties du corps que vous avez rassemblées à ce moment-là. Vous êtes alors éliminé et les autres joueurs poursuivent la partie.

Attention !

1. On doit toucher les parties de son corps avec l'index ou le pouce. On a le droit de se servir de ses deux index et/ou de ses deux pouces.
On peut utiliser les parties du corps qu'on a déjà rassemblées pour "faire le lien". Un exemple : un joueur possède déjà le FRONT, l'OREILLE et le COUDE. Ce joueur arrive grâce à "Monsieur Rigolo" sur GENOU. Il peut alors toucher son GENOU en se servant de son COUDE.
2. Lorsqu'un joueur arrive sur une case où figure un point d'interrogation, il a le droit de choisir une partie du corps qu'il ne possède pas encore.
3. Lorsqu'un joueur arrive sur une case représentant une partie du corps qu'il a déjà, il doit la céder à un joueur qui ne la possède pas encore. (Si vous pensez que cette "nouvelle" partie du corps va défavoriser un joueur en lui donnant une série impossible à faire, et donc l'éliminer, c'est bien évidemment lui que vous choisirez).
Ce dernier posera un jeton sur cette partie du corps figurant sur son tableau de marque et devra ensuite toucher en même temps toutes "les parties de son corps" selon les règles décrites ci-dessus. Le jeu continue avec le joueur qui devait normalement effectuer son tour de jeu.
4. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une partie du corps que tout le monde possède déjà, il a le droit de considérer cette case comme une "case point d'interrogation" et choisir une partie du corps qu'il n'a pas encore.
5. Lorsqu'un joueur arrive sur "Start" ("Départ"), il perd son tour.
6. Lorsque, d'après les indications des dés, "Monsieur Rigolo" devrait sortir du plateau de jeu, il doit être placé sur le côté opposé du plateau, dans la même rangée, et continuer son déplacement. (Voir le dessin 1.)
7. Toucher les différentes parties de son corps ne doit pas forcément durer très longtemps, mais vos partenaires doivent pouvoir contrôler que cela se fait dans les règles.
8. Pour plus de clarté les parties du corps figurent au verso des règles du jeu.

A l'attention des GYMNASTES...

Maintenant ça devient vraiment sérieux! Chaque joueur doit continuer de toucher les parties de son corps déjà rassemblées, même si ce n'est pas son tour de jeu. S'il n'y arrive pas, il est éliminé.