

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



2 - 4 joueurs

SUPER DÉFI

BUT DU JEU

Etre le premier à atteindre la case "ARRIVEE" après avoir réalisé les meilleurs scores aux différents jeux imposés.

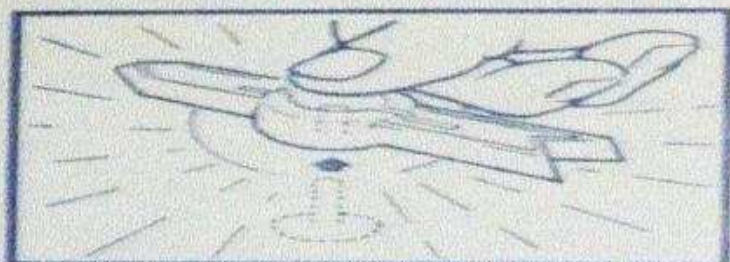
CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu
1 flèche (2 parties)
1 "green" de golf, 1 tee, 1 club
1 butoir, 7 quilles, 4 jetons
1 billard, 1 tapis de billard auto-collant, 1 queue de billard
4 boules (de 4 couleurs)
32 cartes avec lettres et images au verso

1 pendule comprenant: 1 base, 1 tige, 1 fil, 1 poids, 1 pivot et fiche rotative
1 support d'anneaux (en 2 parties), 4 anneaux
4 pions
1 sablier
2 dés

PRÉPARATION

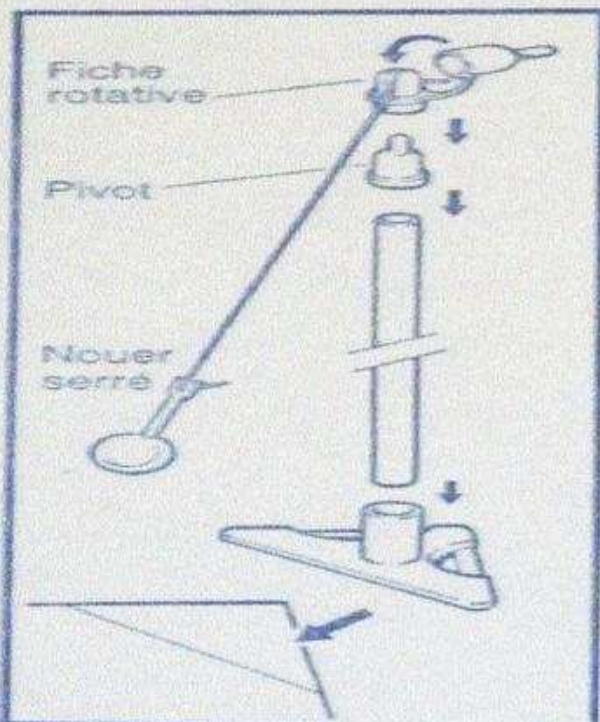
1. S'assurer que tous les trous prédécoupés de la planche soient dégagés.
2. Détacher tous les éléments en plastique de leur support. Ne pas séparer les 2 parties de la fiche rotative (voir le schéma ci-dessous).
3. Assembler les divers éléments comme indiqué.



Cadran et flèche



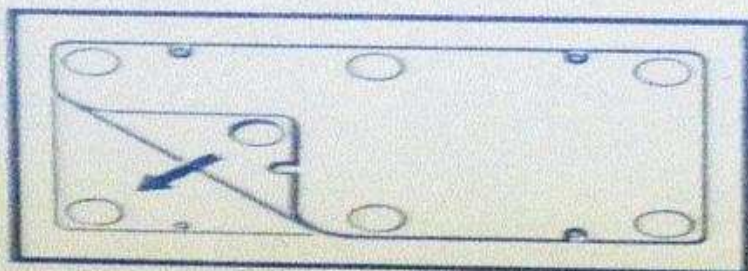
Lancer d'anneaux



Pendule

Passer le fil dans la rainure. Ajuster la longueur du fil pour que le poids arrive juste au-dessus du plateau de jeu.

Billard américain
Détacher la pellicule au dos du tapis et placer soigneusement celui-ci dans le cadre prévu à cet effet.



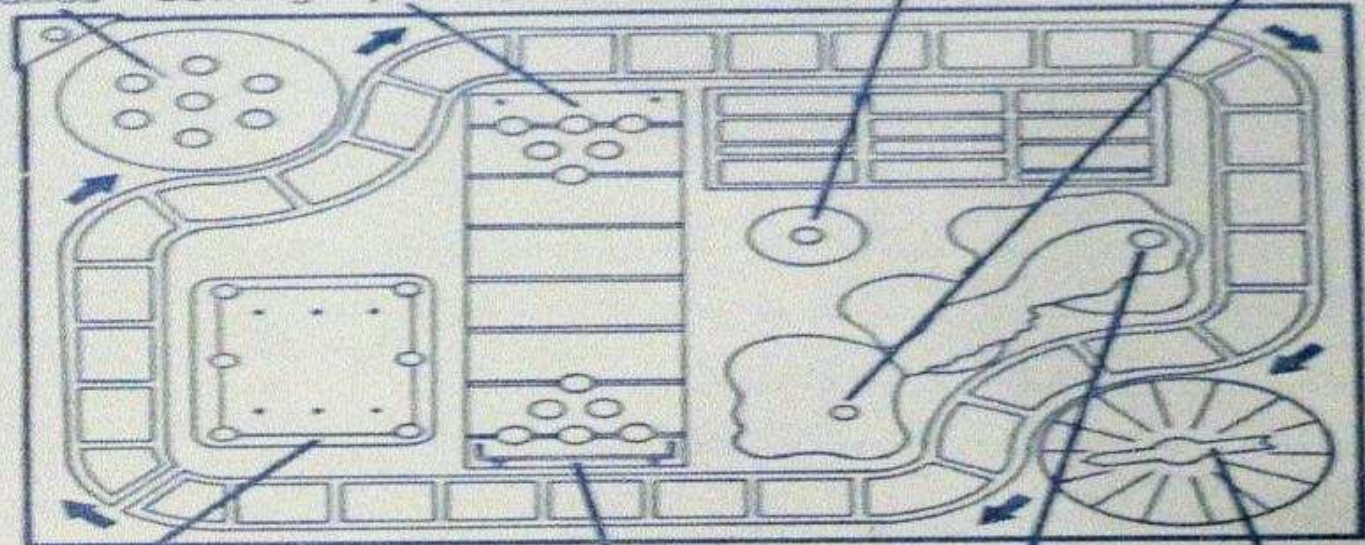
Finition du plateau de jeu

Insérer les fiches situées sous les éléments suivants dans les trous correspondants du plateau de jeu: "green" de golf, tee de golf, butoir pour le jeu de palets et bowling, cadre de billard, support d'anneaux, quilles

bowling et jeu de palets

support d'anneaux

green de golf



cadre du billard butoir (pour l'une ou l'autre des extrémités du terrain de boules) tee cadran et flèche

4. Placer tous les autres éléments près du jeu. Chaque joueur aura besoin d'un crayon et d'une feuille de papier.

PRINCIPE DE JEU

1. Déplacement des pions

Les joueurs déplacent leurs pions sur le circuit en fonction des points obtenus (voir ci-après) à chaque jeu (quilles, bowling, billard...).

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur dont c'est le tour de jouer annonce à tous le jeu (indiqué sur la case où s'est arrêté son pion) auquel chacun devra participer en se conformant à ses règles spécifiques.

Exemple: C'est au joueur A de jouer. Son pion se trouve sur la case "Bowling": tous les joueurs devront faire une partie de Bowling.

2. Les points

— Les points obtenus sont fonction des scores réalisés lors de chaque épreuve (voir chaque jeu ci-après).

— Si deux ou plusieurs joueurs sont ex-aequo, ils avancent tous du nombre de points obtenu.

— Si aucun joueur ne marque de points, leurs pions restent sur la même case.

— Un résumé du score de chaque partie figure sur le jeu.

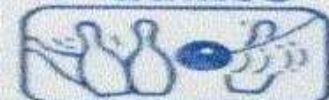
LE JEU

Le premier tour

Chaque joueur prend un pion de couleur et le place sur la case "Départ". Les joueurs lancent les 2 dés à tour de rôle; celui qui obtient le plus grand nombre choisit le jeu avec lequel tous les joueurs commenceront à jouer. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre comme indiqué ci-dessus.

RÈGLES DE JEU SPÉCIFIQUES

1. Quilles



Mettez les 7 quilles debout et faites tourner le pendule une fois. Le joueur qui renverse le plus de quilles marque 3 points, les deux autres meilleurs joueurs obtiennent respectivement 2 et 1 points.

2. Bowling



Placez 6 quilles aux endroits indiqués, à l'extrémité du terrain de boules, puis fixez le butoir derrière elles. Posez une bille sur le point central à l'extrémité opposée du terrain et avec votre doigt, lancez-la en direction des quilles. Mettez de côté les quilles renversées et effectuez

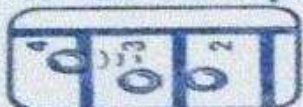
un deuxième tir. Chacun des autres joueurs a également droit à deux tirs. Celui qui renverse le plus de quilles obtient 3 points, les deux autres meilleurs joueurs ont respectivement 2 et 1 points.

3. Billard américain



Placez les trois billes de couleur sur les trois points les plus éloignés de vous et la bille blanche sur le point central qui se trouve près de vous. A l'aide de la queue, vous devez essayer en trois coups d'envoyer la bille blanche percuter les 3 billes de couleur pour que celles-ci aillent dans l'une des "blouses". Une fois que vous avez blousé une bille, retirez-la du jeu. A votre deuxième et troisième essai, vous devez frapper la bille blanche là où elle se trouve. Si vous blousez la bille blanche, vous ne marquez aucun point et votre tour est terminé. Chaque bille blousée rapporte 1 point.

4. Jeu de palets



Celui-ci se joue sur le terrain de bowling avec des jetons. Placez un jeton sur le point central de la rangée de trois qui se trouve près de vous et fixez le butoir à l'autre extrémité du terrain. Projetez l'un après l'autre les 4 jetons. Vous marquez le nombre de points indiqué dans la section dans laquelle le jeton s'arrête. Si un jeton est à cheval sur deux sections, c'est la plus faible qui compte. Le joueur qui a obtenu le meilleur score a 3 points, les deux autres meilleurs joueurs ont respectivement 2 et 1 points.

5. Lancer d'anneaux



Sans que vos mains ne dépassent la bordure extrême du jeu, lancez les 4 anneaux l'un après l'autre. Chaque anneau passé autour du support rapporte 1 point.

6. Golf



Placez la balle blanche sur le tee et essayez de l'envoyer dans le trou du green en la frappant avec le club. Chaque joueur a droit à trois lancers. Chaque lancer réussi rapporte 1 point.

7. Le rami des mots



Vous remarquerez que certaines voyelles ont des trémas; utilisez-les comme des lettres normales. Le jeu consiste à former un mot de cinq lettres.

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.

Le reste constitue la pioche et les cartes sont placées de telle sorte que la face apparente des cartes représente l'image.

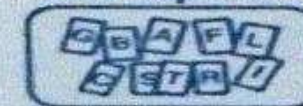
1er cas: vous réussissez à former un mot de 5 lettres avec les 5 cartes que l'on vient de vous distribuer: étalez alors vos cartes - vous obtenez 3 points. Les autres joueurs essaient de composer également des mots avec leurs cartes.

1 mot de 4 lettres rapporte 2 points.

1 mot de 3 lettres rapporte 1 point.

2ème cas: si au premier tour aucun joueur ne parvient à former un mot de 5 lettres, chacun à leur tour ils piochent une carte, en jette une et ce, jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à former un mot de 5 lettres.

8. Le plus long mot



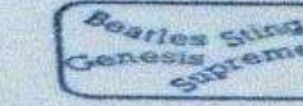
Mélangez les cartes et alignez-en dix sur la table, lettre apparente. Retournez le sablier. Tous les joueurs doivent alors penser au mot le plus long qu'ils peuvent former avec les lettres. Quand le temps imparti est écoulé, chaque joueur écrit son mot; celui qui a formé le mot le plus long obtient 3 points, les deux autres meilleurs joueurs obtiennent respectivement 2 et 1 points.

9. Le jeu du baccalauréat



Alignez six lettres sur la table et faites tourner la flèche du disque pour déterminer le sujet. Essayez ensuite de noter six mots dans la catégorie déterminée, chacun de ces mots commençant par l'une des six lettres présentées. Il n'y a pas de délai imposé pour trouver les mots, la partie s'arrêtant lorsque les joueurs le décident. Ils lisent alors leurs mots à tour de rôle et rayent de leur liste les mots qui figurent également sur la liste des autres joueurs. Le joueur qui a trouvé le maximum de mots obtient 3 points, les deux autres meilleurs joueurs obtiennent respectivement 2 et 1 points.

10. Les mots en chaîne



Ce jeu consiste à faire soit:

A) Un enchaînement de mots en reprenant la dernière lettre d'un mot comme première lettre du mot suivant et ainsi de suite:

Exemple: Beatles – Sting – Genesis – Supremes

B) Un enchaînement de mots en reprenant la dernière syllabe d'un mot pour en composer un nouveau et ainsi de suite.

Exemple: Omoplate – Plate bande – Bandit

– Avant de tourner la flèche du disque précisez à quel jeu vous jouez: A) ou B) pendant cette partie.

– Faites tourner ensuite la flèche et annoncez un mot ayant trait au sujet correspondant.

Le joueur situé à votre gauche reprend la dernière lettre ou syllabe (suivant le jeu retenu) pour former un mot et ainsi de suite.

Si un joueur met trop de temps pour trouver un mot, il doit se retirer de la partie et les autres joueurs continuent la partie là où elle avait été interrompue.

Le dernier joueur en jeu obtient 3 points, les deux autres meilleurs joueurs obtiennent respectivement 2 et 1 points.

Si tous les joueurs restent encore en jeu et que l'un d'eux annonce une syllabe ou une lettre à partir de laquelle aucun autre joueur ne peut former de mot, ce joueur marque 3 points et les autres n'ont rien.

11. Le jeu de Kim



Prenez les cartes illustrées et mélangez-les. Placez-en sept sur la table, illustration visible et retournez le sablier. Chaque joueur essaie de mémoriser les illustrations pendant le temps imparti. Ensuite le joueur qui a distribué les cartes les ramasse et les pose face cachée. Tous les joueurs commencent aussitôt à noter le nom des objets dont ils se souviennent (utilisez une feuille de papier vierge pour éviter toute tricherie).

Pour déterminer le temps de recherche vous pouvez utiliser le sablier ou bien vous arrêter d'un commun accord. On vérifie alors les noms en retournant les cartes. On doit rayer tout objet noté qui ne figure pas sur l'une des cartes et en pénalité on doit rayer un mot correct. Le joueur qui a le plus de noms obtient 3 points; les deux autres meilleurs joueurs obtiennent respectivement 2 et 1 points.

12. Ouvrez l'œil

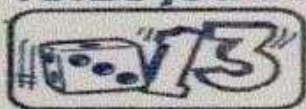


Mélangez les cartes et choisissez-en une au hasard, placez-la, lettre visible, sur la table et retournez le sablier.

Tous les joueurs inscrivent les noms d'objets ou parties d'objets qu'ils voient autour d'eux et commençant par cette lettre.

Quand le temps imparti est écoulé, les joueurs lisent à haute voix leur liste et les objets qui figurent sur plusieurs listes sont éliminés. Le joueur à qui il reste le plus grand nombre de mots marque 3 points. Les deux meilleurs scores suivants marquent respectivement 2 et 1 points.

13. Le jeu du 13



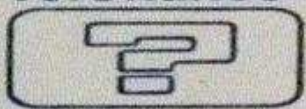
Lancez un dé autant de fois que vous le voulez en essayant de totaliser le nombre 13. Vous pouvez décider d'arrêter à tout moment même si votre total est inférieur à 13, mais si vous dépassez ce total, vous êtes éliminé et ne marquez aucun point. Le joueur qui a réalisé le score le plus proche de 13 marque 3 points, les deux autres meilleurs joueurs ont respectivement 2 et 1 points.

14. Toujours plus



Lancez deux dés et additionnez les points obtenus. Recommencez l'opération en continuant de totaliser les points. Vous pouvez choisir d'arrêter de lancer les dés à tout moment. Mais attention: si vous obtenez un "1" vous perdez tous vos points et ne marquez rien. Le joueur qui a réalisé le total le plus élevé obtient 3 points, les deux autres meilleurs joueurs obtiennent respectivement 2 et 1 points.

15. Chance



Si vous vous trouvez sur cette case lorsque c'est à vous de désigner un jeu, vous pouvez choisir le jeu que vous préférez.

LE GAGNANT

Le joueur qui atteint le premier la case "ARRIVEE" remporte la partie. Si deux ou plusieurs joueurs se trouvent proches de la ligne d'arrivée et vont la franchir ensemble, c'est le joueur qui marque le plus de points au cours de ce dernier jeu qui est déclaré vainqueur de toute la partie.

En France: MB France, Service Contrôle Qualité, B. P. 13, 73370 Le Bourget du Lac.
En Belgique: Hasbro-MB S. A., Digue du Canal 109-111, 1070 Bruxelles.