

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



TOU**T** LE
MON**D**E EST
PRÊ**T** ?
ALORS
C'EST PART**I** !

Fais tourner la roue en la tenant par le sommet du pivot. C'est le moment que vous attendez toutes : la roue peut être arrêtée sur une de ces trois cases :

- Une case indiquant soit une épreuve soit une question de la plus haute importance.
- Une case indiquant "Inventez une question ou une épreuve" (ce peut être complètement fou, mais cela doit rester drôle).
- Une case "Prends une carte dans chaque paquet"

1. Si la roue s'arrête sur une case indiquant une épreuve ou une question, essaie d'accomplir l'épreuve ou de répondre à la question, l'une ou l'autre pouvant être embarrassante. De cette façon, tu marqueras les points inscrits sur la case.

Certaines épreuves doivent être accomplies en temps limité pour marquer des points. Si tu ne parviens pas à accomplir l'épreuve ou tellement mal que les autres joueuses pensent qu'elle est ratée, tu ne marques pas de point.

N'oublie pas : ce sont tes amies, et néanmoins adversaires, qui jugeront de ton succès et décideront si tu es digne de remporter les points.

Si tu es trop timide et que tu penses que cette épreuve n'est pas pour toi ou si tu ne peux vraiment pas répondre à cette question... c'est à toi de voir. Mais réfléchis bien car... tu dois alors prendre un gros bouton rouge autocollant et te le coller sur ta figure pour tout le reste de la partie.

Mais ne t'inquiète pas trop si tu es un peu timide, car tu ne seras pas la seule à avoir des boutons.

2. Si la roue s'arrête sur une case indiquant "Inventez une question ou une épreuve", alors là, bon courage. Toutes les autres joueuses vont se réunir pour inventer une question ou une épreuve que tu devras surmonter. Mais faites vite, les filles - personne n'aime attendre. Et soyez sympa, c'est quand même votre copine !

Si tu réponds correctement ou si tu réussis l'épreuve, bravo, tu marques les points. Sinon, dépêche-toi de te coller un de ces vilains boutons rouges sur la figure.

Remarque: si tu tombes plusieurs fois sur une même case au cours de la partie, tu devras relancer la roue si elle indique une question à laquelle tu avais déjà répondu. Ou tenter à nouveau l'épreuve si tu veux gagner les points.

3. Si la roue s'arrête sur une case "Prends une carte dans chaque paquet", tu dois prendre la première carte des paquets, aux 4 coins du plateau de jeu. Lis les cartes silencieusement et décide à quelles joueuses elles correspondent le mieux. Assure-toi que personne ne voit ce qui est écrit et pose chaque carte, face cachée, devant les joueuses. Tu peux décider de donner toutes les cartes à une seule joueuse ou de les répartir entre les joueuses. Tu peux même garder celles qui te correspondent le mieux, c'est à toi de voir. Mais n'oublie pas -ces renseignements sont confidentiels- garde bien les cartes face cachée jusqu'à la fin de la partie.
Tu ne marques pas de points.

La gagnante

La joueuse qui marque les scores doit annoncer à haute voix si une joueuse a atteint 25 points. Cette joueuse est la grande gagnante. C'est la seule qui a le droit de lire ses cartes. (Les autres doivent immédiatement remettre leurs cartes, sans les regarder, dans les piles autour du plateau de jeu.)

Le résultat

Maintenant regardez bien la réaction de la gagnante lorsqu'elle lira les cartes : "Waouh, quelqu'un trouve que j'ai de très beaux cheveux" ou "Mince alors, il paraît que j'adore flirter". Et ce qui est vraiment drôle, c'est que la gagnante ne sait pas qui lui a donné chaque carte.

La prochaine fois

Maintenant, tout le monde a envie de recommencer très vite une autre partie, surtout celles qui n'ont pas gagné. Alors, mélange les cartes, réparties-les en 4 piles égales et pose-les aux angles du plateau de jeu. Après environ 4 parties, retourne le disque "épreuves" ou utilise l'autre disque pour renouveler les épreuves et les questions.

MB
JEUX

14557F0397

© 1997 Hasbro International Inc.
Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A.,
Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac
Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Instructions

Secrets & FOLIES

Le Jeu Des
CONFIDENCES
entre
Bonnes Copines

Liste des objets que
vous devez garder à
portée de main...

Contenu:

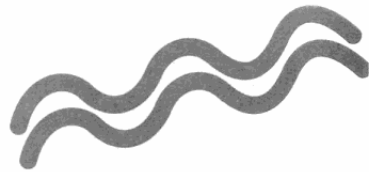
Support de jeu, pivot,
2 disques "épreuves" (recto-verso),
disque cache, 96 cartes, feuille de
"boutons" autocollants,
livret d'instructions.

Radio, sèche-cheveux, maquillage,
chronomètre ou horloge, peigne,
barrettes, gobelet plein d'eau.

PRINCIPES DE BASE

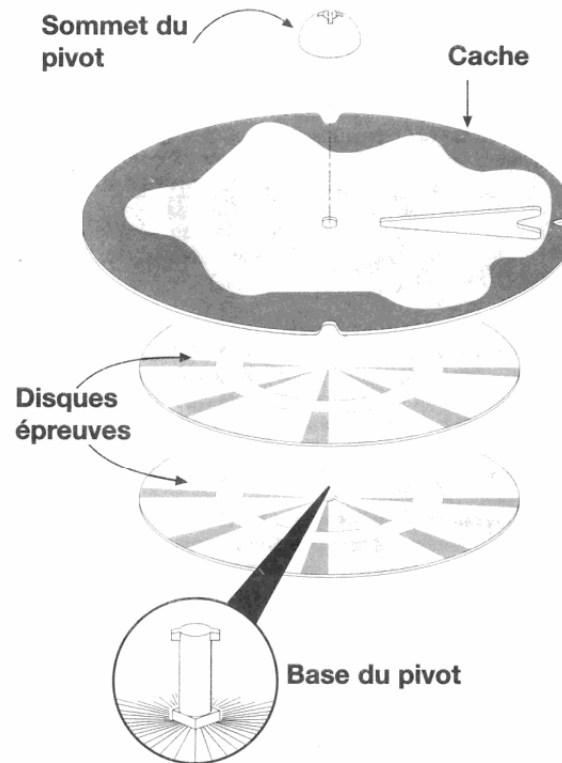
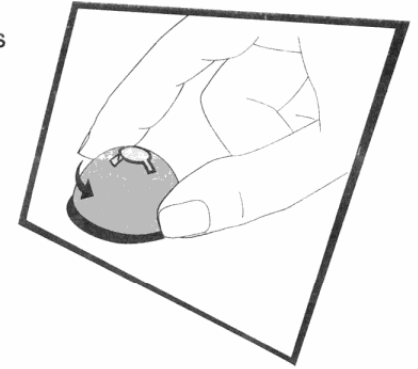
Chaque fois que tu fais tourner la roue, tu as de grandes chances de tomber sur une case "épreuve". Nous parlerons des autres cases plus tard. A chaque épreuve correspond un nombre de points. Si tu acceptes le défi et accomplis brillamment l'épreuve, tu marqueras ces points. Essaie d'être la première à obtenir 25 points et tu seras alors la grande gagnante ! Maintenant, revenons sur terre — tu ne gagneras ni une voiture de sport ni des vacances de rêve, mais bien mieux que cela - des renseignements sur toi-même.

Tout au long du jeu, les joueuses accumulent des cartes. Elles indiquent par exemple, "Personnalité pétillante", "Adore les potins", ou encore "Se tortille en marchant". Les joueuses donnent ces cartes aux joueuses à qui elles correspondent le mieux. Mais il y a un piège : seule la gagnante peut retourner ses cartes en fin de partie. Ne serais-tu pas ravie de découvrir que quelqu'un pense que tu es super-intelligente, très populaire ou que tu as une très jolie peau - ou même les trois à la fois ?



Préparation (la première fois que vous jouez)

1. Evide les perforations carrées au centre des disques "épreuves" puis emboîte les disques sur la base du pivot. Pose le disque cache par-dessus puis fixe le sommet du pivot sur sa base. Enfonce-le puis tourne et remonte-le pour fermer le pivot.



2. Pose la roue ainsi assemblée dans le support de jeu en faisant correspondre les encoches.
3. Détache toutes les cartes de leur support. Partage les cartes en quatre piles égales et pose-les, face cachée, dans les angles du support de jeu. Ne les lis pas pour l'instant. Elles contiennent des renseignements importants : seule la gagnante aura le droit d'en prendre connaissance à la fin du jeu.
4. Garde les autocollants "boutons" à portée de main.
5. Une des joueuses prend un crayon et un papier pour noter les scores.
6. La joueuse qui le veut commence la partie.