

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





Règles du jeu

But du jeu

Mieux se connaître, mieux "se découvrir" et passer un bon moment entre amis.

Composition du jeu

320 fiches dont

- 140 questions "connaissances"
- 180 questions "relations"
- 12 cartes "pénalités"
- 3 cartes numérotées : 1 - 2 - 3

Préparation

Chaque joueur prend 3 cartes "pénalité" qu'il dispose devant lui face cachée.

On dispose le sabot distributeur de fiches au centre.

On tire au sort ou on désigne celui qui commence la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur désigné commence la partie, en tirant au hasard une fiche dans le sabot et pose la question qui est inscrite à une personne de son choix.

Cette question peut être une question "connaissances" ou une question "relations".

1. Questions "connaissances"

Dans ce cas, la personne questionnée doit répondre en essayant de se rapprocher le plus possible de la réponse inscrite sur la fiche.

- **Si le questionneur est satisfait de la réponse**, il doit retourner devant lui une carte "pénalité".
- **Si le questionneur n'est pas satisfait de la réponse**, il devra lire à haute voix la réponse et faire appel au vote des autres participants afin de confirmer son jugement.
- Dans le cas où la majorité confirme son jugement, **la personne qui a mal répondu** devra retourner une carte "pénalité".
- Si l'ensemble des participants ne confirme pas le jugement du questionneur, c'est le **questionneur** qui retournera devant lui une carte "pénalité".

2. Question "relations"

La question inscrite sur la fiche doit être posée :

- à une femme, si elle porte la mention "question pour femme",
- à un homme, si elle porte a mention "question pour homme",
- indifféremment à une femme ou à un homme, si elle porte la mention "question mixte".

La personne qui questionne annonce que c'est une question "relations".

Le questionneur doit se saisir des 3 cartes 1, 2, 3 et pose la question en donnant les trois possibilités de réponse inscrites sur la fiche.
Avant que la personne questionnée réponde, le questionneur devra anticiper sur la réponse et posera devant lui une carte, face cachée 1, 2 ou 3 correspondant au numéro de la réponse qu'il pense obtenir du questionné.
Le questionné répond alors, et le questionneur doit retourner la carte numérotée pour confirmer ou non son jugement anticipé.

- **Si le questionneur a bien jugé** donc gagné, le questionné devra retourner devant lui une carte "pénalité".
- **Si le questionneur a mal jugé** donc perdu, il devra retourner devant lui une carte "pénalité".

NB. : Pour ces questions "relations", il faut obligatoirement répondre par une des trois possibilités proposées sur la fiche.
Si aucune solution ne vous convient, retenez la moins mauvaise.
Si plusieurs solutions vous conviennent, ne retenez que celle pour laquelle vous éprouvez la plus grande préférence.

Dans les deux cas vous devrez accompagner votre réponse en y ajoutant vos commentaires qui sont le reflet de votre personnalité.

Pour préserver l'intérêt de la partie, nous conseillons vivement aux joueurs de "jouer le jeu".

N'adaptez pas vos réponses en fonction de vos liaisons familiales ou amicales.

Vos réponses doivent être le fruit de votre personnalité, sincères et spontanées. Autrement, vous faussez le jeu et c'est contraire au but recherché.

Quelle que soit la réponse donnée au questionneur, c'est alors à la personne questionnée de tirer ensuite une fiche, et de poser une question à la personne de son choix, sauf à la personne qui vient de lui poser une question.

Gages

Le joueur qui aura ses 3 cartes "pénalité" retournées se verra attribuer un gage par la personne qui lui aura provoquée sa troisième pénalité.

Les joueurs pourront déterminer d'un commun accord, avant d'engager la partie, les limites des gages qu'ils attribueront.

Ces gages peuvent être :

- se dévêtir (pour chaque gage un vêtement)
- un acte (de tout ordre doux, dur, sexy...)
- une question très intime.

C'est aux joueurs de fixer les limites des gages, compte tenu de l'orientation et de la physionomie qu'ils veulent donner au jeu.

Une fois son gage accompli, la personne retournera à nouveau ses 3 cartes "pénalité" face cachée et continuera la partie avec les autres participants.

Conseils

Lorsque le nombre de participants le permet, il est préférable de ne pas poser les questions à son partenaire ou conjoint.

Le jeu n'en sera que plus intéressant.

Ce jeu contient 12 cartes "pénalité" pour 4 joueurs ; si vous voulez augmenter le nombre des joueurs, confectionnez et rajoutez d'autres cartes "pénalité".