

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 ★★☆☆ modifiable 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



SIZEUP

Auteur: Ikhwan Kwon | Design: Felix Kindelán

MATÉRIEL DE JEU

- 100 cartes nombre (de 1 à 100)
- 68 cartes challenge suggérant ce qu'il faut mesurer (50 cartes corps, 6 cartes objet, 12 cartes freestyle)
- 1 mètre ruban
- 3 règles de jeu

MISE EN PLACE

Mélange les cartes nombre et distribue-en 10 à chaque joueurs (9 s'il y a 9 joueurs et 8 s'il y a 10 joueurs). Les cartes nombre restantes constituent la pioche. Mélange les cartes challenge et fais-en une pile. Place le mètre ruban à portée de main de tous les joueurs.

Il y a deux manières de jouer : avec ou sans cartes challenge.

Nous recommandons de commencer à jouer avec les cartes challenge. La version sans cartes challenge est expliquée plus loin.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à collecter 5 cartes challenge en faisant les estimations de mesure les plus proches de la réalité.

LE JEU

Le joueur ayant le sourire le plus large commence. Il pioche une carte challenge et la place face visible au milieu de la table. Il décide quelle personne ou objet fera l'objet du challenge, c'est-à-dire ce qui sera mesuré. Il ne peut décider d'être lui-même l'objet du challenge. Le joueur annonce ensuite si ce tour sera joué en centimètres ou en millimètres. Si la carte challenge ne peut pas être jouée (par exemple, la carte challenge est une carte corps suggérant de mesurer un tatouage et aucun des joueurs n'a de tatouage), la carte sera jouée comme une carte freestyle. Les joueurs pourront donc décider librement ce qu'ils veulent mesurer.

Tous les joueurs — incluant le joueur qui a pioché la carte challenge — estiment secrètement la taille. Chaque joueur choisit la carte nombre la plus proche de son estimation et la pose face cachée sur la table. Les joueurs peuvent aussi décider de jouer 2 cartes nombre. La valeur des deux cartes s'additionne.

Exemple : $17 + 30 = 47$

Lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes nombre, celles-ci peuvent être retournées et dévoilées. Le joueur qui a initié le challenge mesure ce qui doit être mesuré. Le joueur qui a fait l'estimation la plus proche remporte la carte challenge.

Exemple : la bonne réponse est 35. Si un joueur a estimé 38 et un autre 30, le joueur qui a estimé 38 gagne ce tour.

En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent tous une carte challenge. Un joueur prendra la carte challenge qui vient d'être jouée, le ou les autres prendront une carte challenge dans la pioche.

Exemple : la bonne réponse est 35. Un joueur a répondu 33 et un autre 37. Ils remportent tous les deux une carte challenge.

Conseil : Pour les petites mesures telles qu'un sourcil, un doigt, une dent etc., il est recommandé de jouer le tour en millimètres. Pour les grandes mesures, il peut être utile de jouer deux cartes nombre.

FIN DU TOUR

Les cartes nombre qui viennent d'être jouées sont placées dans une pile de défausse. Chaque joueur pioche 1 ou 2 carte(s) nombre pour remplacer sa ou ses cartes jouée(s). Si un joueur a joué 1 carte nombre, il en piochera 1. Si un joueur a joué 2 cartes nombre, il en piochera 2. Si la pioche est vide, mélanger et jouer avec la pile de défausse.

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur à gauche du joueur qui a commencé, pioche la nouvelle carte challenge et ainsi de suite).

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le premier joueur à collecter 5 cartes challenge gagne.

IMAGINATIF ?

COMMENT JOUER SANS CARTE CHALLENGE

Le premier joueur choisit une partie du corps, un objet ou toute autre chose à mesurer. Mais il ne peut mesurer son propre corps. Il choisit également si les réponses doivent être données en centimètres ou en millimètres.

LES CARTES CHALLENGE



Mesure n'importe quel objet, partie du corps, distance entre 2 objets ou personnes, etc.



Mesure n'importe quel objet



Mesure la circonférence, comme indiqué



Mesure la distance de manière bien droite, comme indiqué