

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



FRANÇOISE BOUCHER PRÉSENTE



LE JEU QUI REND
**SUPER
HAPPY**
MÊME LES JOURS POURRIS !

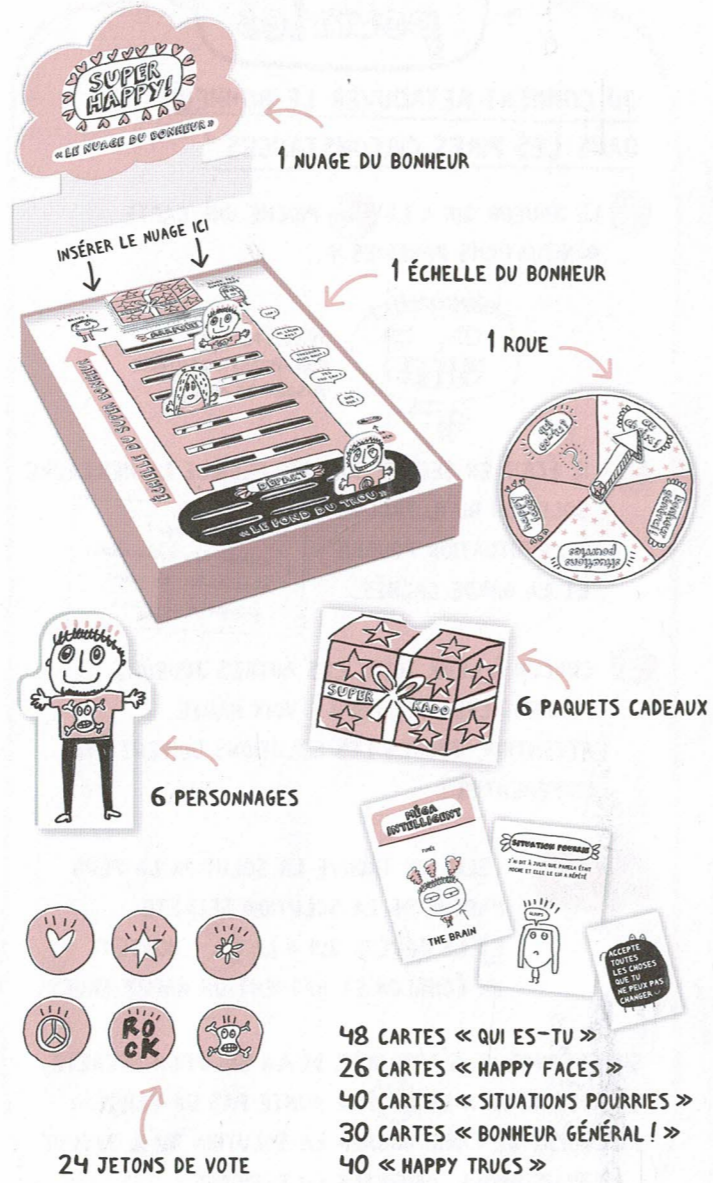


TROP BIEN !

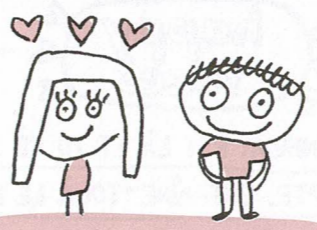
Nathan



1 matériel



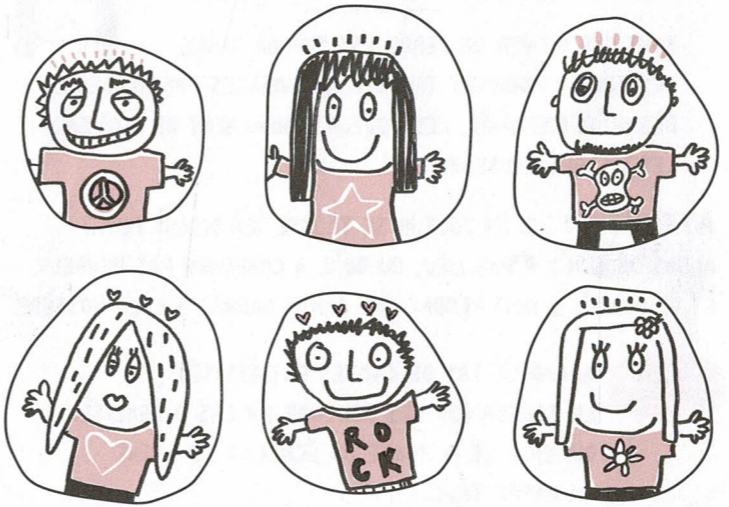
MUNISSEZ-VOUS DE PETITES FEUILLES DE PAPIER ET DE STYLOS.



but du jeu
GRAVIR TOUS LES ÉCHELONS DE L'ÉCHELLE POUR ARRIVER AU NUAGE DU BONHEUR EN AYANT PASSÉ UN SUPER MOMENT ENSEMBLE (ET GAGNER UN CADEAU) !

2 mise en place

CHAQUE JOUEUR CHOISIT SON PERSONNAGE ET LE PLACE « AU FOND DU TROU ». IL PREND LES 4 JETONS DE VOTE DE LA COULEUR ET DU MOTIF DE SON TEE-SHIRT ET SON PAQUET CADEAU.



LES CADEAUX !

- 1 CHAQUE JOUEUR POSE SON JETON DE VOTE SUR LA TABLE, CÔTÉ SYMBOLE DE COULEUR CACHÉ, PUIS ON LES MÉLANGE BIEN.
- 2 CHAQUE JOUEUR PIOCHE UN JETON. AU DOS FIGURE LE SYMBOLE DU JOUEUR À QUI IL DOIT FAIRE UN CADEAU. IL ÉCRIT CE QU'IL VA LUI OFFRIR SUR UN MORCEAU DE PAPIER, LE SIGNE, LE PLIE, LE MET DANS LE PAQUET CADEAU DE SON DESTINATAIRE ET LE POSE EN HAUT DE L'ÉCHELLE.
(LES CADEAUX DOIVENT ÊTRE GRATUITS !)
je t'offre un massage du pied gauche (de la part de Léa)
demain je te fais des lasagnes (de la part de Papa)
- SI UN JOUEUR PIOCHE SON PROPRE JETON, IL L'ÉCHANGE AVEC UN AUTRE JOUEUR.

3 comment jouer ?

- LES JOUEURS CHOISSENT QUI COMMENCE (LE + JEUNE, LE + VIEUX, OU CELUI QUI A LE + GRAND SOURIRE...)
- 1 CE JOUEUR FAIT TOURNER LA ROUE : LA FLÈCHE INDIQUE LE MINI-JEU À RÉALISER. IL Y A 4 MINI-JEUX DIFFÉRENTS. (VOIR LES RÈGLES DE CHAQUE MINI-JEU AU DOS)
SI LA FLÈCHE INDIQUE « AU CHOIX » : LE JOUEUR CHOISIT LE MINI-JEU QU'IL VEUT.
 - 2 LE GAGNANT DU MINI-JEU FAIT MONTER SON PERSONNAGE D'UN ÉCHELON (ON PEUT METTRE PLUSIEURS PERSONNAGES L'UN DERRIÈRE L'AUTRE SUR LE MÊME ÉCHELON). IL REÇOIT ÉGALEMENT UN « HAPPY TRUC », PETIT CONSEIL DE BONHEUR PERSO À LIRE AVEC ATTENTION !
 - 3 QUAND LE MINI-JEU EST FINI, LE JOUEUR PASSE LA MAIN AU JOUEUR QUI SE TROUVE À SA GAUCHE.

4 les mini-jeux

qui es-tu?



BIEN SE CONNAÎTRE,
UNE VOIE VERS LE BONHEUR !

1 LE JOUEUR QUI A LA PIOCHE ET ÉTALE 4 CARTES « QUI ES-TU » SUR LA TABLE, FACE VISIBLE.

2 TOUS LES JOUEURS VOTENT (Y COMPRIS CELUI QUI A LA) EN POSANT LEURS JETONS, FACES CACHÉES, SUR CHAQUE CARTE :

POUR L'ADJECTIF QUI DÉFINIT LE MIEUX LE JOUEUR QUI A LA .

POUR CELUI QUI LE DÉFINIT LE MOINS BIEN.

(LES JETONS CORRESPONDENT À UN VOTE BLANC ET SERVENT JUSTE À BROUILLER LES PISTES.)

3 LES JOUEURS RETOURNENT LES JETONS ET ÉCARTENT LES . LA CARTE QUI A OBTENU LE PLUS DE VOTES IDENTIQUES (OU) EST LA CARTE GAGNANTE.

EN CAS D'ÉGALITÉ ENTRE 2 CARTES, LE L'EMPORTE TOUJOURS SUR LE .

FIN DU MINI-JEU TOUS CEUX QUI ONT MISÉ (DE LA BONNE FAÇON) SUR CETTE CARTE MONTENT UN ÉCHELON VERS LE BONHEUR ET GAGNENT UN HAPPY TRUC.

happy faces

PARFOIS LE BONHEUR EST LÀ ET TU NE T'EN RENDS MÊME PAS COMPTE. ENTRAÎNE-TOI À LE REPÉRER !

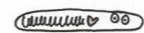
1 BIEN MÉLANGER LES CARTES « HAPPY FACES » ET LES POSER EN PAQUET SUR LA TABLE, FACE CACHÉE.

2 CHACUN SON TOUR, EN COMMENÇANT PAR CELUI QUI A LA , LES JOUEURS RETOURNENT UNE CARTE AU MILIEU DE LA TABLE.

3 DÈS QUE 2 VISAGES HEUREUX IDENTIQUES APPARAÎSENT, IL FAUT ÊTRE LE + RAPIDE À POSER SON DOIGT SUR UN DES 2 VISAGES EN DISANT « POUËT ». LE JOUEUR LE + RAPIDE GAGNE LES 2 CARTES, IL EN RETOURNE UNE AUTRE ET LE JEU REPREND.



4 SI LE VER DE TERRE APPARAÎT, TOUT LE JEU S'INVERSE ! IL FAUT ALORS ÊTRE LE PLUS RAPIDE À TROUVER 2 VISAGES PAS HEUREUX IDENTIQUES.



TANT QUE LE VER DE TERRE EST SUR LA TABLE, LES JOUEURS DOIVENT TROUVER LES VISAGES PAS HEUREUX. DÈS QU'IL DISPARAÎT, LES JOUEURS CHERCHENT DE NOUVEAU LES VISAGES HEUREUX.

ATTENTION : SI UN JOUEUR SE TROMPE (EN DISANT POUËT ALORS QU'IL N'Y A PAS LIEU, OU QU'IL A CONFONDU PAS HEUREUX ET HEUREUX), IL DOIT RENDRE UNE CARTE GAGNÉE S'IL EN POSSÈDE.

FIN DU MINI-JEU QUAND LE TAS DE CARTES EST ÉPUISÉ, LE JOUEUR (OU LES JOUEURS EN CAS D'ÉGALITÉ) QUI EN A LE + MONTE UN ÉCHELON ET GAGNE UN HAPPY TRUC.

situations pourries

OU COMMENT RETROUVER LE BONHEUR DANS LES PIRES CIRCONSTANCES !

1 LE JOUEUR QUI A LA PIOCHE UNE CARTE « SITUATIONS POURRIES ».



JE DOIS PORTER MON APPAREIL DENTAIRE JUSQU'À 35 ANS...

2 IL ÉCRIT EN SECRET SUR UNE FEUILLE LA MEILLEURE SOLUTION QU'IL TROUVE À LA SITUATION POURRIE ET LA GARDE CACHÉE.

*trop top !
j'aurai des réductions
étudiantes au ciné
jusqu'à 35 ans*

3 CHACUN À LEUR TOUR, LES AUTRES JOUEURS DONNENT LEUR SOLUTION À VOIX HAUTE. ATTENTION, TOUTES LES SOLUTIONS DOIVENT ÊTRE DIFFÉRENTES !

FIN DU MINI-JEU CELUI QUI TROUVE LA SOLUTION LA PLUS PROCHE DE LA SOLUTION SECRÈTE ET LE JOUEUR QUI A LA MONTENT UN ÉCHELON ET GAGNENT UN HAPPY TRUC.

SI PERSONNE NE S'APPROCHE DE LA SOLUTION SECRÈTE, LE JOUEUR QUI A LA NE MONTE PAS UN ÉCHELON ET CHOISIT DE FAIRE GAGNER LA SOLUTION QU'IL TROUVE LA PLUS DRÔLE, ORIGINALE OU EFFICACE !

bonheur général!

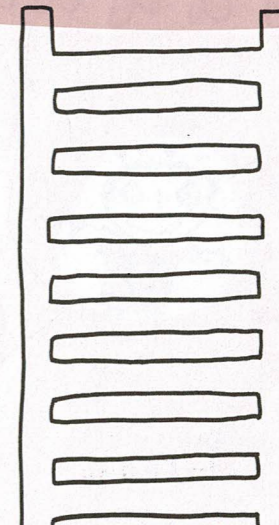
RIEN QUE D'ÊTRE ENSEMBLE C'EST LE BONHEUR, PROFITEZ-EN, C'EST GRATUIT !

1 LE JOUEUR QUI A LA PIOCHE UNE CARTE « BONHEUR GÉNÉRAL ! ». LISEZ-LA ET FAITES L'ACTIVITÉ TOUS ENSEMBLE. JUSTE POUR LE FUN ! PERSONNE NE GRIMPE UN ÉCHELON.



fin de la partie

QUAND UN JOUEUR ATTEINT LE HAUT DE L'ÉCHELLE, C'EST FINI, IL A GAGNÉ. MAIS COMME ON EST SYMPA, TOUT LE MONDE A LE DROIT D'OUVRIER SON CADEAU !



Nathan

Un jeu conçu par Les Jiges Hilarés
Concept original, textes et illustrations de FRANÇOISE BOUCHER.
D'après « le livre qui te rend super méga heureux »,
Editions Nathan, 2013 (Paris, France)

© 2015 Diset. Tous droits réservés.
Fabrique et distribue sous licence marque Nathan par Diset S.A. :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr
service consommateurs : info.france@diset.com
Réf. 31 486