

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



TOURNEFABLES

- 3 joueurs ou plus
- Placez le plateau **TOURNEFABLES**, puis les 5 roulements sur le support

Le principe :

à partir de 5 éléments désignés par les roulements (animal, personnage, lieu, moyen de locomotion, objet), il faut créer les meilleures histoires et gagner le premier 3 manches. Les talents : imagination, rapidité d'esprit, humour, facilités d'expression.

LA REGLE DU JEU :

- Le plus jeune désigne d'abord le joueur qui constituera le jury en faisant tourner un roulement : c'est celui qui se trouve le plus en face de l'index.
 - Le joueur-jury fait tourner les 5 roulements. En s'arrêtant, ils indiquent :
 - un animal (éléphant, vipère, araignée, cochon, baleine ou cigogne)
 - un personnage (sorcière, savant, grand-mère, clown, aviatrice ou institutrice)
 - un lieu (désert, grenier, jungle, planète, île ou grotte)
 - un moyen de locomotion (voilier, tapis volant, sous-marin, fusée, tricycle ou voiture de course)
 - un objet (moulin à café, diamant, pinceau, bretelles, poêle, ordinateur)
 - A partir de ces 5 éléments, tous les joueurs sauf le joueur-jury essaient de créer la meilleure fable. On se sera mis d'accord à l'avance sur un temps de réflexion et chacun peut s'aider d'un papier et d'un crayon.
 - Chaque joueur raconte sa fable et le joueur-jury indique quelle est à son avis la meilleure. Son avis est sans appel et l'auteur de cette fable gagne la manche.
 - Pour la manche suivante, on change de joueur-jury en prenant le joueur placé à droite du précédent.
- Le gagnant est le premier joueur qui a gagné 3 manches.

REMARQUE

Avant de commencer, le joueur-jury peut indiquer sur quel critère il décide de juger les fables : la plus drôle, la plus triste, la plus étonnante, la plus courte, la plus poétique, la plus mystérieuse, loufoque, effrayante, préhistorique, futuriste etc...

TOURNELETTRES

- 2 joueurs ou plus, munis d'un papier et d'un crayon.
- Placez le plateau **TOURNELETTRES**, puis les 5 roulements sur le support

Le principe :

chacun doit trouver le plus rapidement possible 5 mots avec un nombre de lettres désigné, et contenant au moins 3 des 4 consonnes également désignées par les roulements. Les talents : orthographe, mémoire, rapidité d'esprit.

LA REGLE DU JEU

- Le plus jeune fait tourner les 5 roulements. En s'arrêtant, ils indiquent :
 - un chiffre X compris entre 7 et 12 : c'est le nombre de lettres des mots à trouver,
 - 4 consonnes, qui sont imposées pour les mots.
 - Le joueur annonce ces données à haute voix et donne le signal du départ.
 - Chaque joueur cherche alors 5 mots de X lettres, comprenant obligatoirement les 4 consonnes désignées, ou à la rigueur 3 mais pas moins. Il est interdit de dépasser le nombre de lettres fixé.
- Exemple : le nombre 10 et les lettres N,P,T,R ont été désignés par les roulements. On peut proposer les mots : PATRIMOINE et PATRIARCHE.
- Chacun note ses mots et le premier qui en a trouvé 5 arrête le jeu.
 - Si aucun joueur ne trouve 5 mots, on arrête la manche d'un commun accord.
 - On fait le décompte des points de chaque joueur de la manière suivante : - 3 points par mot où les 4 consonnes sont présentes (PATRIMOINE = 3 points) - 1 point par mot où 3 des 4 consonnes sont présentes (PATRIARCHE = 1 point). Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points après 5 manches. Les noms propres et les pluriels sont admis. Seuls les verbes à l'infinitif, les participes présents et passés sont autorisés. Le tiret ne compte pas pour une lettre. Le dictionnaire sert de référence.

REMARQUES

On peut diminuer le nombre de mots à trouver (2, 3 ou 4 à la place de 5) ou on peut appliquer une règle un peu différente : au lieu d'arrêter le jeu lorsqu'un des joueurs a trouvé 5 mots, on se fixe une durée de temps (2 ou 3 minutes, ou plus) et le nombre de mots à trouver n'est plus limité. On peut également élargir les limites des mots à trouver en autorisant par exemple les verbes conjugués à tous les temps et à toutes les personnes.

TOURNEGAGES

- 2 joueurs ou plus
- Placez le plateau **TOURNEGAGES**, puis les 5 roulements sur le support

Le principe :

gagner des points en se rapprochant le plus possible, sans le dépasser, d'un nombre cible choisi à l'avance. Si l'on dépasse le nombre fixé, on reçoit un gage. Si on ne le réussit pas, on ne marque pas de points. Les talents : sens de la tactique, assurance, astuce et... chance.

LA REGLE DU JEU

- Le plus jeune désigne d'abord le joueur qui aura la responsabilité des scores en faisant tourner un roulement : c'est celui qui se trouve le plus en face de l'index. Avec un papier et un crayon, il comptabilisera les gains et les pertes des joueurs.
- Il choisit un nombre entre 60 et 80. Ce nombre devient la cible dont on doit se rapprocher le plus possible sans la dépasser.
- A tour de rôle, chaque joueur lance les 3 roulements où les faces d'un dé sont représentées. Le "comptable" note pour chaque joueur le total des chiffres indiqués. A chaque tour, il viendra s'ajouter à celui des tours précédents.
- Arrivé à 10 points ou moins du nombre-cible, chaque joueur peut décider de ne lancer qu'un ou deux roulements, ou même de ne plus lancer les roulements-dés pour cette manche.
- La manche est terminée lorsque plus aucun joueur ne décide de relancer les roulements.

Le gagnant de la manche est celui qui atteint le nombre-cible ou qui en est le plus proche. Il marque 2 points (il peut y avoir plusieurs gagnants, dans ce cas chacun marque 2 points).

• Le joueur qui est le plus éloigné du nombre-cible, ou celui qui le dépasse est le perdant. Il doit effectuer un gage que le gagnant de la manche aura désigné grâce aux 2 autres roulements. (exemple : les 2 roulements indiquent 3. et .5 : le perdant devra réaliser le gage 35). S'il réussit le gage, il marque 1 point. S'il le rate ou refuse de le faire, il n'obtient pas de point.

• Si plusieurs joueurs dépassent le nombre-cible ou ont réalisé le même total, ils lancent chacun leur tour un roulement. Le perdant de la manche est celui qui obtient le chiffre le plus élevé, c'est lui qui devra effectuer le gage.

• Les joueurs ni gagnants ni perdants marquent 1 point.

• La manche suivante peut alors commencer.

Le gagnant de la partie est celui qui atteint 6 points.

REMARQUES

- Le nombre cible peut être changé entre chaque manche.
- C'est l'ensemble des joueurs qui décident de la réussite ou non du gage.
- Le perdant de la dernière manche doit tout de même réaliser son gage.

TOURNEMIMES

- 3 joueurs ou plus
- Placez le plateau **TOURNEMIMES**, puis les 5 roulements sur le support

Le principe :

reconnaître rapidement les mimes des autres joueurs et atteindre le premier 10 points. Les talents : sens de l'observation et de la communication, astuce, vivacité d'esprit.

LA REGLE DU JEU

- Le plus jeune désigne d'abord le joueur qui réalisera le premier mime en faisant tourner un roulement : c'est celui qui se trouve le plus en face de l'index.
- Ce joueur lance 4 roulements :
 - Le roulement désignant une couleur
 - Les 3 roulements indiquant un thème de mime à réaliser (chaque thème se trouve sur la rondelle de la couleur désignée en premier)

Exemple : la couleur mauve a été désignée. On regarde sur la rondelle mauve dans quel thème le joueur devra réaliser son mime (exemple: thème des métiers)

- Le joueur désigné réalise un mime dans le thème choisi (exemple : boulanger)
- Les autres joueurs essaient de le deviner le plus vite possible mais attention : chaque joueur ne peut formuler que 3 propositions.
- Le premier qui trouve le mime lance le roulement situé sur la rondelle marquée un, deux ou trois points. Il marque le nombre de points indiqués et c'est lui qui doit réaliser le mime de la manche suivante.
- Il lance les 4 roulements pour indiquer le nouveau thème de mime à effectuer.

Le gagnant de la partie est le premier joueur qui obtient 10 points.

REMARQUES

Silence absolu pour le joueur qui mime.

Si le mime n'est pas trouvé, le joueur doit en réaliser un autre dans le même thème.