

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



THÉMAX

Un jeu de Alexandre Mack et Pascale Trossero – © 2003 Tromack éditions – www.themax.fr

Amis joueurs, nous vous remercions d'avoir choisi THEMAX et vous souhaitons un excellent moment.

Préambule : par mesure de sécurité, nous vous conseillons de retirer de la table de jeu tout objet susceptible d'être cassé ou renversé (verre, bouteille, carafe, etc.) et de prendre 15 mn pour lire attentivement la règle.

BUT DU JEU

Etre la première équipe à atteindre la case d'arrivée, en pariant sur des questions et des épreuves, et bien sûr en apportant la bonne réponse.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu,
- 1 sabot de 240 cartes THEMAX (contenant 1200 questions-réponses),
- 1 jeu de 64 cartes BANCO (soit 128 épreuves et surprises),
- 3 pions de couleur - 3 crayons à papier - 1 bloc de feuilles - 1 sablier,
- 42 jetons.

PRÉPARATION DU JEU

1. Installez le plateau de jeu, posez les cartes BANCO (faces cachées) à l'emplacement indiqué et sortez le sabot de cartes THÉMAX.
2. Formez 2 à 3 équipes de deux joueurs minimums.
3. Distribuez 1 pion, 4 jetons de 3 crédits, 4 de 2 crédits et 4 de 1 crédit par équipe (le reste des jetons est replacé dans le sac qui servira de banque).
4. Distribuez une feuille par personne et au moins 1 crayon par équipe.

Voilà, vous êtes prêts à jouer.

LES CASES

CASES EN ÉTOILE : il s'agit du départ et de l'arrivée (marquées D et A).

CASES THÉMAX : leurs couleurs correspondent aux couleurs des questions des cartes THEMAX et sont marquées par les logos SQUIZZ, Q-IXX, KASIMO, BOULIT et NIMBUS.

CASES BANCO : elles sont marquées BANCO et représentent les épreuves (toutes les équipes jouent).

LES LOGOS

SQUIZZ : questions de culture générale de type QCM.

NIMBUS : questions de connaissances plus techniques, de niveaux un peu plus difficiles.

Q-IXX : questions de QI, math, logique, bon sens, etc.

BOULIT : questions de français, orthographe, grammaire, dictées, proverbes, etc.

KASIMO : questions sur les capacités à s'exprimer, à créer, à imaginer, etc.

LES CARTES

THÉMAX : la face encadrée de bleu comporte les questions, le verso encadré de rouge comporte les réponses (respectez l'ordre de tirage des cartes et replacez les toujours à l'arrière du sabot).

NB : Les cartes THEMAX sont numérotées et respectent une alternance régulière de thèmes pour agrémenter la diversité des questions.

BANCO : une face comportant deux épreuves jaunes et grises.

A retenir : toutes les informations, dont certaines vous paraîtront surprenantes, déstabilisantes, sont issues de dictionnaires, encyclopédies et diverses sources officielles. Elles remettent ainsi en cause bon nombre d'idées reçues.

ATTENTION : IMPORTANT

Nous appellerons "LECTEUR", la personne qui tire une carte THEMAX ou BANCO pour la lire aux joueurs. Il devra toujours prendre soin de déchiffrer la question ou consigne, ainsi que la réponse correspondante, avant de l'énoncer aux autres joueurs car il peut être concerné dans certains cas pour la mise en place de consignes ou pour jouer lui aussi. Il est donc important que lui, et lui seul, lise la carte et qu'il change de personne à chaque tour de jeu.

DÉBUT DU JEU

Chaque équipe place son pion sur l'une des 5 couleurs de son choix de la case départ. L'équipe qui commence est celle qui s'est installée en premier autour de la table de jeu.

Pour démarrer, l'équipe se voit poser une question THÉMAX par le lecteur de l'équipe située à sa droite. La question doit bien évidemment correspondre à la couleur ou logo de la case. Si la bonne réponse est donnée l'équipe avance son pion sur la 1^{ère} case de la piste ; si elle échoue, elle place son pion sur la couleur située à gauche de la précédente. Puis c'est à l'équipe suivante de jouer et ainsi de suite jusqu'à sortir de la case départ. Jusque là aucun pari n'est joué. Il en va de même pour chaque équipe. Le sens normal du jeu sera

toujours de droite à gauche (sens des aiguilles d'une montre).

Plusieurs équipes peuvent se retrouver sur une même case.

SUITE DU JEU

Une fois sorti de la case Départ voici comment procéder : l'équipe en jeu se trouve donc sur une case THÉMAX, alors le lecteur de l'équipe de droite tire une carte THEMEX, lit le thème à haute voix ainsi que le logo, puis demande à l'équipe de parier sur ce thème. L'équipe peut miser de 1 à 3 crédits maximums. Une fois la mise placée sur la case centrale (la partie CREDITS) le lecteur pose la question.

Les joueurs ont à ce moment 1 sablier pour donner la réponse.

- Si celle-ci est juste, l'équipe avance du nombre de crédits misés, récupère sa mise et attendra le prochain tour de jeu pour répondre à une nouvelle question.
- Si la réponse est fautive ou hors temps, l'équipe perd sa mise (qui est placée en banque : le sac) et recule du nombre de crédits misés moins 1 (pour 3 crédits misés reculer de 2 cases, pour 2 misés reculer de 1 case et pour 1 misé rester sur place) ce qui peut ramener une équipe sur la case départ et l'obliger à recommencer la phase de début du jeu.

LE "POUR-SUIVRE"

(une fois que toutes les équipes sont sur la piste)

Lorsqu'une équipe a parié et avant que le lecteur ne pose la question THEMEX, l'équipe qui se trouve à gauche de l'équipe en jeu a le droit d'annoncer haut et fort : "pour-suivre°" (ceci est valable aussi à 2 équipes).

A cet instant elle place le même montant de mise que l'équipe en jeu au centre du plateau : cela signifie que lorsque la question a été posée et que le temps s'est écoulé les 2 équipes donnent leur réponse (priorité est donnée à la première équipe et bien sûr, le lecteur ne joue pas).

- L'équipe qui donne la bonne réponse empoche tous les crédits misés, avance du total des mises et fait reculer l'autre équipe du montant de sa mise moins 1.
- Si personne ne donne la réponse les crédits vont en banque et les 2 équipes reculent de leur mise moins 1.

Ensuite, le sens normal du jeu reprend et c'est à l'équipe qui a "pour-suivi" de jouer.

Une équipe qui se trouve sur une case BANCO peut "pour-suivre" une équipe placée sur une case THÉMAX (l'inverse n'est pas possible), de même qu'une équipe qui se trouve sur la case départ ou arrivée ne peut en "pour-suivre" une autre (et réciproquement).

CASE BANCO : elle est importante car elle permet de se renflouer en crédits.

Lorsqu'une équipe tombe sur cette case, une épreuve inter-équipes doit se jouer. Un lecteur adverse prend une carte sur le haut du paquet et demande à l'équipe de choisir jaune ou gris. Puis il lit l'épreuve, met en place les consignes, et participe ou non (selon indications) à l'épreuve. Toutes les équipes sont concernées et doivent obéir aux consignes : mises à parier, temps à respecter, etc.

A l'issue de l'épreuve :

- Si une équipe gagne ; elle avance alors son pion du nombre total de mises jouées (une équipe peut donc avancer de 9 cases max.), empoche l'ensemble des mises et attend son prochain tour de jeu (les équipes qui ont perdu ne bougent pas).
- Si aucune équipe ne gagne, alors chacune reste à sa place, les mises sont placées sur la partie POT de la case centrale et pourront être gagnées sur une prochaine épreuve BANCO (en plus des nouvelles mises imposées). Par contre, les mises situées sur le pot ne comptent pas pour avancer. En aucun cas, le pot ne peut-être empoché sur une question THÉMAX.

Puis, le jeu reprend normalement avec l'équipe située à gauche de celle qui est tombée sur la case Banco.

REMARQUE : si une ou plusieurs équipes se retrouvent "à sec" de crédits elles peuvent en racheter en passant leur tour de jeu et en reculant d'autant de cases que de crédits demandés (max 3 crédits).

FIN DU JEU

Une équipe est déclarée gagnante lorsqu'elle arrive sur la case Arrivée et qu'elle répond juste à la question posée ou qu'elle gagne un Banco.

Pour cela, il suffit à l'équipe d'avoir le nombre de points suffisant pour atterrir sur la case arrivée et se placer sur la couleur de son choix. Si elle ne répond pas, il lui faudra alors procéder comme au départ : elle ne mise plus mais change de couleur par la gauche à chaque mauvaise réponse, ce qui peut bien évidemment laisser le temps aux autres d'arriver. Les équipes qui sont sur la piste doivent continuer à miser pour rejoindre la case arrivée.

CONSEILS UTILES :

C'est un jeu d'équipe, alors n'hésitez pas à partager le "travail" en cas de besoin.

Chaque question THÉMAX est reliée de loin ou de près au thème de la carte ; cela peut donc toujours vous orienter dans vos réflexions.

Tous les modèles, dessins, textes, logos, marques sont déposés et sont la propriété exclusive des Jeux TROUA CK Editions.

THÉMAX est en vente sur : www.themax.fr