

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



De 2 à 6 joueurs - Dès 12 ans

# TOUCHE PAS A MON POSTE!

## CONTENU :

169 cartes Thématiques • 30 cartes L'Interro du poste • 15 cartes Tête de mort  
6 cartes Je zappe, Je mate • 1 roulette • 1 sac de transport (100% coton)



**(F)** ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois.  
Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.



**(D)** ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.  
Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr.

Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren.

**(NL)** WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.  
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.



©H2O Productions / Banijay Group  
©2012 D8

REF. 75036 / 75037

# Lansay

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
[www.lansay.fr](http://www.lansay.fr)

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Avant de commencer la partie, séparez les cartes par type : 1 paquet de cartes **L'Interro du poste**, un paquet de cartes **Tête de mort** et 1 paquet de cartes **Thématiques** (pour la première partie, pensez à bien mélanger ces cartes pour ne pas toujours tomber sur les mêmes thématiques).

Chacun leur tour, les joueurs lancent la roue pour déterminer la couleur de la question ou l'action qui leur sera demandée (ou case spéciale).

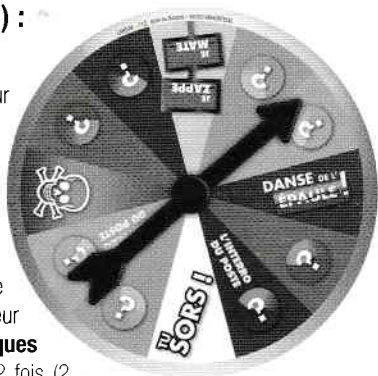
Le joueur à la gauche de celui dont c'est le tour lui pose la question. (Une seule question posée par carte).

S'il répond correctement il remporte la carte, sinon elle est remise sous le tas.

Le but de la partie est d'être le premier à réunir un nombre de cartes choisi en début de partie. La partie peut durer plus ou moins longtemps selon le nombre de cartes choisi. Par exemple pour une partie de 45 minutes environ avec 4 joueurs, choisissez de rassembler une dizaine de cartes.

## LA ROULETTE (12 CASES) :

- 1 case **TU SORS** → Le joueur passe son tour et change de place en venant se mettre entre 2 autres joueurs
- 1 case **DANSE DE L'ÉPAULE** → Après avoir effectué une belle danse de l'épaule, le joueur lance la roue pour déterminer la couleur de sa question (cartes **Thématiques** obligatoirement) puis peut jouer 2 fois (2 cartes différentes avec la question de la couleur de la roulette)
- 1 case **JE ZAPPE, JE MATE** → Le joueur prend une carte **Je zappe, Je mate** qu'il peut utiliser quand il veut comme joker pour passer une question
- 1 case **TÊTE DE MORT** → Le joueur qui tombe dessus pioche une carte **Tête de mort** et doit suivre les instructions
- 1 case **VERTE** → Questions de niveau facile
- 2 cases **ORANGES** → Questions de niveau moyen
- 2 cases **ROUGES** → Questions de niveau moyen
- 1 case **VIOLETTE** → Questions de niveau difficile
- 1 case **VERTE L'INTERRO DU POSTE** → Questions de niveau facile
- 1 case **VIOLETTE L'INTERRO DU POSTE** → Questions de niveau difficile



## LES CARTES :

- Il y a deux types de cartes questions, les cartes **Thématiques** avec chacune 4 questions de couleurs (et donc de difficultés) différentes et les cartes **L'Interro du poste** où le joueur, s'il répond correctement peut donner le gage indiqué sur la carte à n'importe quel autre joueur. Attention, si le joueur répond mal, c'est lui qui devra exécuter le gage !
- Le joueur qui tombe sur cette case reçoit une carte **Je zappe, Je mate** qu'il pourra utiliser à n'importe quel moment de la partie. Ces cartes permettent de passer la question et de jouer avec une nouvelle carte. La question posée sur la nouvelle carte sera de la même couleur que la question initiale. On ne peut avoir plus d'une carte par personne. La carte est remise en jeu après avoir été utilisée. Cette carte peut être jouée sur l'ensemble des cartes (cartes **Thématiques, L'Interro du poste** ou **Tête de mort**).
- Les cartes **Tête de mort** sont des cartes gage. Celui qui tombe sur la case pioche une carte et doit relever le défi indiqué.

