

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



TROQUONS!

Un jeu vraiment très, très...

Pour 3 à 8 joueurs, à partir de 13 ans

Une création signée Yves Hirschfeld
Éditée par Le droit de perdre

NOTE DE L'AUTEUR

Comme son nom l'indique, **Troquons !** est un jeu de troc. Comme son nom ne l'indique pas, **Troquons !** est aussi un jeu qui permet de concevoir des maximes et proverbes malicieux, stupides, brillants ou... trop cons ! Grâce à **Troquons !**, vous allez vous découvrir des dons de moraliste subtil(e), capable de résumer la vie en quelques images puissantes. Mais restez vigilant, car vous risquez à tout moment de passer pour un(e) parfait(e) imbécile... Profondeur d'esprit et/ou platitude des encéphalogrammes, tel est l'imprévisible voyage que je vous propose au pays de la loufoquerie.

TROQUONS - LA RÈGLE OFFICIELLE

55x2



55x2



55x2



20



10



8



8



Posez les cartes **Sujet**, **Verbe** & **Morale** en 3 piles entre les joueurs.
Chacun reçoit 3 cartes (**S-V-M**) + 1 **T'es Génial(e)!** et 1 **T'es Troquons!**.

Choisissez de jouer avec **le circuit blanc**  **OU le circuit bleu**
Ceci vaut pour toute la partie.

But du jeu : Être le premier à atteindre 7 points de « génialitude » !

Chacun regarde en secret ses cartes **S-V-M**, qui forment une maxime.

Ex. : **L'ÉXCÈS**

PEUT ENVAHIR TES SENS

COMME LA MOUTARDE

Vous ne pouvez pas combiner les textes des circuits blanc et bleu,
mais vous pouvez parfois inverser l'ordre conseillé (**S-V-M**).

Ouvrez maintenant la phase de troc en déclarant : « Troquons ! ».



L'objectif est de réaliser une maxime efficace qui plaira aux autres.
Troquer n'est pas obligatoire, mais permet d'améliorer sa maxime.

- On ne peut troquer que des cartes de même nature (**S**<>**S** ; **V**<>**V** ; **M**<>**M**).
- Vous pouvez **troquer autant que vous voulez entre joueurs...**
- ...mais juste 1 seule fois avec **la pioche** : placez votre carte, face lisible, en **remise**, à côté de la pile correspondante, et prenez celle du haut.
- Chacun peut ensuite troquer librement avec la ou les cartes de **la remise**.

À l'issue de la phase de troc, **chaque joueur dévoile sa maxime à voix haute**. Le plus jeune commence. Il pose ses 3 cartes, faces lisibles, devant lui. Si sa maxime est claire pour tous, il passe la parole à son voisin de gauche. Si on lui dit « Qu'as-tu voulu dire par là ? », il doit expliquer sa maxime !

Après lecture des maximes, **chacun doit voter** en plaçant, **faces cachées** : une carte **T'es génial(e) !** à côté de la maxime qu'il a préférée et l'autre carte **T'es Troquons !** à côté de la maxime qu'il a le moins appréciée.

NB : Il est interdit de voter pour soi ou de donner ses 2 votes au même joueur.

Découvrez les votes et faites le bilan : **1 carte T'es génial(e) ! rapporte 1 point**, les cartes **T'es Troquons !** n'en font pas perdre mais vous invitent à progresser... Commencez à cumuler des petits cubes :  = 1 point  = 3 points.

Éliminez les cartes **S-V-M** déjà utilisées et redistribuez les cartes vote. Chacun récupère 1 **T'es génial(e) !** et 1 **T'es Troquons !** pour le tour suivant. Le premier joueur à avoir 7 points ou plus gagne la partie. En cas d'ex æquo, ils sont plusieurs vainqueurs, mais **une nouvelle manche ne se refuse pas !**

QUELQUES VARIANTES... EN ATTENDANT LES VÔTRES !

RDV sur ledroitdeperdre.com ou facebook.com/ledroitdeperdre

- 1) En rendant 1 point, un joueur peut combiner librement les textes des circuits blanc et bleu. Ses possibilités augmentent, mais le coup est risqué...
- 2) Avant chaque tour, annoncez une nouvelle combinaison de circuits !
Ex. : avec « Bleu-Blanc-Bleu », chacun devra réaliser sa maxime avec un **Sujet** du circuit bleu, un **Verbe** du circuit blanc et une **Morale** du circuit bleu. Vous pouvez aussi annoncer « Blanc-Blanc-Bleu », « Bleu-Bleu-Bleu », etc. Cette règle vous permettra de créer plus d'1 million de proverbes !