

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



the #UPSIDEDOWNCHALLENGE game

Un jeu d'action et d'adresse pour 2 à 6 joueurs* à partir de 7 ans

Jeux Ravensburger® n° 20 672 8 · Rédaction : Stefanie Fimpel

Illustrations : James Rey Sanchez – bright agency (boîte), Sandra Ribowski (cartes)

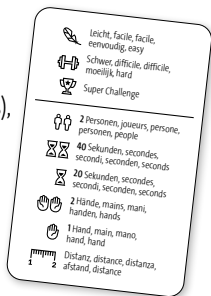
Règles : Sandra Ribowski · Design : DE Ravensburger · Licence : Zing Global Ltd.

Contenu :

1 paire de lunettes à vision inversée,
32 cartes, 1 carte Aide de jeu « Symboles »,
1 livret annexe « Cartes Action », 1 sablier (20 secondes),
1 planche prédécoupée de 36 jetons (32 jetons Gain
et 4 avec une étoile jaune).

Autre matériel nécessaire

3 rouleaux de papier toilette vides (de même diamètre et même hauteur !), 1 stylo avec capuchon, des feuilles de papier, 1 cuillère à café, 2 gobelets, 1 saladier, un peu d'eau.



Important : Ne jetez pas la planche après avoir détaché les jetons !

Elle est utilisée pour le jeu.

But du jeu :

Le vainqueur est le premier joueur à gagner 5 jetons. À plus de 6 joueurs, réduisez ce nombre de jetons ou notez les points sur une feuille de papier.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place du jeu :

Laissez de côté les 2 cartes « Super-Challenges » pour l'instant. Vous pourrez tenter de relever ces défis plus tard. Mélangez les cartes restantes puis posez ce paquet sur la table, face cachée. Détachez les jetons de la planche prédécoupée. Préparez les lunettes, le sablier, la carte Aide de jeu et les jetons avec une étoile jaune séparés des jetons Gain. Vous aurez aussi besoin de la planche prédécoupée et de la boîte. Gardez également les rouleaux de papier toilette, le stylo, la cuillère à café, les gobelets et le saladier à portée de main.

À l'attention des joueurs portant des lunettes

Retirez-les avant de jouer : Pour des raisons techniques, vous ne pouvez malheureusement pas les porter sous les lunettes à vision inversée.

Vous avez en plus besoin de feuilles de papier

Déchirez une feuille en deux morceaux inégaux, puis roulez-les pour former une petite boulette d'environ 1 cm de diamètre et une grosse de 5 cm. Sur une autre feuille, dessinez 4 points sur une face et 6 sur l'autre. Numérotez ces points au hasard respectivement de 1 à 4 et de 1 à 6.

Mettez-vous d'accord sur le niveau de difficulté adopté par chaque joueur

Les défis faciles (pour les plus jeunes, par exemple) sont indiqués par une plume sur les cartes ; les plus difficiles, par une masse marquée.

C'est parti !

La partie se déroule dans le sens horaire.
Le plus jeune joueur commence et pioche une carte sans la montrer aux autres.
Il existe 2 types de cartes :

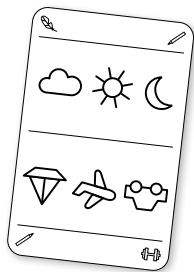


Carte Dessin (symbole Crayon)

Le joueur actif choisit « secrètement » 1 des 3 motifs correspondant à son niveau. Il pose ensuite la carte face cachée devant lui, puis prend le stylo et une feuille de papier. Quand il est prêt, il met les lunettes et donne le signal.

Un des autres joueurs retourne alors le sablier. Pour un défi Dessin, le joueur dispose de 40 secondes. Les autres retourneront de nouveau le sablier une fois le temps écoulé.

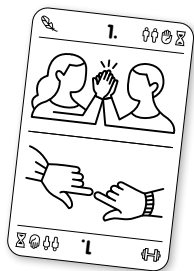
Si, durant le temps imparti, un autre joueur devine ce qu'il a dessiné, tous les deux (le joueur actif et celui qui a deviné) remportent 1 jeton. Dans le cas contraire, personne ne gagne rien. Dans des parties avec des enfants plus jeunes, la carte Dessin peut rester face visible. Un même joueur peut donner plusieurs réponses. Le dessinateur a également le droit de tenir la feuille de l'autre main.



Carte Action (1 à 15)

Le joueur pose la carte face visible devant lui. Les défis sont détaillés dans le livret annexe ; les symboles sont, eux, expliqués sur la carte Aide de jeu.

Quand le joueur est prêt, il met les lunettes et donne le signal. Un des autres joueurs retourne alors le sablier. Si le joueur réussit le défi dans le temps imparti, il gagne 1 jeton ; sinon, il ne gagne rien.



Remarque : Le joueur dispose de plusieurs tentatives dans le temps imparti. Les autres sont chargés de lui passer le matériel si nécessaire et de retourner le sablier.

Fin de la partie :

Le vainqueur est le premier joueur à avoir gagné 5 jetons. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs en même temps, un dernier défi les départagera.

Précautions importantes

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Attention. Ne pas porter les lunettes trop longtemps. Danger de chute et de blessure en cas d'activité physique ou l'utilisation de machines.

Précautions d'emploi à respecter

N'utiliser les lunettes qu'en présence d'un adulte.

Les lunettes sont à porter avec précaution car elles peuvent provoquer vertiges, nausées, vomissements, voire des crises d'épilepsie, selon la sensibilité variable d'un individu à un autre. Dès les premiers symptômes, retirer les lunettes.

Ne pas courir, marcher vite, ni effectuer de mouvements complexes tout en portant les lunettes. Risque de chute. N'utiliser les lunettes qu'en position assise.

Vérifier l'aire de jeu et écarter tout danger potentiel avant de commencer à jouer, tels que des objets coupants, pointus ou brûlants, risquant de provoquer des blessures.

Livret annexe « Cartes Action »

La plupart des défis Action nécessitent une mise en place ne faisant pas partie intégrante du défi. Vous pouvez donc vous servir de vos deux mains.

Le sablier n'est retourné par les adversaires que lorsque le joueur actif est prêt. À l'exception des cartes 4, 6, 7 et 12 où le joueur actif retourne lui-même le sablier.

Pour certains défis, le matériel nécessite des cartes. Utilisez celles déjà piochées ou celles de la pioche.

Carte 1



High Five : Tape dans la main tendue et immobile d'un adversaire.



E.T. : Touche l'index tendu et immobile d'un adversaire avec ton index.

Carte 2



Basket-Box : *Couche la boîte sur la table (à 2 longueurs de boîte de toi).* Lance la grosse boulette de papier dedans.



Chamboule-tout : *Empile un rouleau sur les deux autres, comme indiqué.* Fais tomber **tous** les rouleaux en lançant la grosse boulette de papier (à 2 longueurs de boîte de toi).

Carte 3



Tour : *Prépare 2 rouleaux couchés et 1 carte sur la table.* Empile-les dans l'ordre suivant : rouleau – carte – rouleau.



Tour Extrême : Comme ci-dessus, mais en ajoutant une 2^{de} carte au-dessus.

Carte 4



Cache-sablier : *Retourne le sablier.* Recouvre-le avec un rouleau, sans le faire tomber.



Tir au but : *Forme des poteaux avec 2 rouleaux (écartés de 10 cm) ; d'une pichenette, fais passer la petite boulette de papier entre les deux.*

Carte 5



Course à l'œuf : Place un rouleau sur la table. Tiens la cuillère dans ta main d'écriture. Pose la petite boulette dessus. Amène la cuillère avec la boulette en équilibre jusqu'au rouleau et fais-la tomber dedans.



Course à l'œuf Extrême : Comme ci-dessus, mais avec ta **mauvaise** main.

Carte 6



Pyramide : Place 3 rouleaux sur la table.

Empile-les pour former une pyramide sans les faire tomber.



Pyramide Extrême : Place 2 rouleaux et le sablier sur la table. Retourne le sablier. Empile le sablier sur les deux rouleaux pour former une pyramide, sans les faire tomber.

Carte 7



Couvercle : Couche un rouleau et pose cette carte Action sur la table. Redresse le rouleau et recouvre-le avec la carte.



Couvercle Extrême : Pose cette carte sur la table. Prépare le sablier. Retourne-le, puis pose la carte en équilibre dessus.

Carte 8



Cartes alignées : Pose 2 cartes n'importe comment sur la table. Tourne les cartes pour qu'elles soient bien parallèles.



Cartes alignées Extrême : Pose 4 cartes n'importe comment sur la table. Forme un rectangle avec les cartes.

Carte 9



Capuchon : Pose le stylo et son capuchon séparément sur la table. Rebouche le stylo.



Reste au sec ! : Prépare un saladier et 2 gobelets, dont 1 avec de l'eau. Transvase l'eau d'un gobelet à l'autre au-dessus du saladier.

Carte 10



Écris un nom : *Prépare une feuille et un stylo. Écris un nom de 4 lettres*.*



Écris un nom Extrême : *Un adversaire place une feuille sur le couvercle de la boîte et la replie sur les bords. Il les tient ensuite verticalement devant lui. Écris un nom de 4 lettres dessus.*

Carte 11



Points reliés : *Prépare un stylo et la feuille de papier avec les points numérotés de 1 à 4. Relie les points dans l'ordre croissant.**



Points reliés Extrême : *Comme ci-dessus, mais avec les points de 1 à 6.**

Carte 12



20 secondes pile : *Pose un jeton sur la table et prépare le sablier. Retourne le sablier et place le jeton dessus.*



20 secondes pile Extrême : *Comme ci-dessus, mais avec 3 jetons.*

Carte 13



À la pêche aux boules : *Prépare la cuillère, pose le couvercle de la boîte sur la table et lance la petite boulette dedans. Sors la boulette de la boîte à l'aide de la cuillère.*



Cartapulte : *Pose le couvercle de la boîte un peu éloigné du bord de table et pose la carte à moitié en équilibre sur le bord. D'un revers de la main, catapulte-la dans la boîte.*

* La feuille peut être tenue à deux mains pour l'empêcher de glisser.

Carte 14



Bingo ! : Prépare la planche prédécoupée et les 4 jetons avec une étoile jaune. Place les jetons dans les trous selon le modèle indiqué.



Bingo Extrême : Comme ci-dessus.

Carte 15

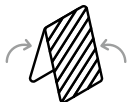


La cible : Prépare le stylo. Un adversaire tient la planche prédécoupée verticalement vers toi. Passe la pointe du stylo à travers **un** des trous marqués en noir sur la carte.



La cible Extrême : Comme ci-dessus.

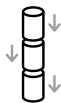
Les  **Super-Challenges** sont difficiles et proposent des défis supplémentaires.



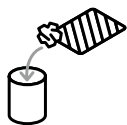
Prépare 2 cartes. Fais-les tenir verticalement l'une contre l'autre à la manière d'un château de cartes.



Prépare la grosse boulette de papier. Désigne l'adversaire qui t'enverra la boulette et rattrape-la.



Prépare 3 rouleaux couchés sur la table. Empile-les pour former une tour.



Place un rouleau debout sur la table. Tu as besoin d'une carte et de la petite boulette de papier. Prend la carte en main et pose la boulette dessus. Amène la carte avec la boulette en équilibre jusqu'au rouleau et fais-la tomber dedans.