

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)



MAIS QUI SONT-ILS ?

# wooZwoo

RÉPONSES ET ANECDOTES



EDITIONS | PRISMA

## Comment jouer ?

Chaque manche se joue en un à quatre tours selon la perspicacité des joueurs. Une manche correspond à une célébrité à reconnaître.

Le joueur le plus jeune mélange l'ensemble des photos et les dépose en vrac dans le couvercle de la boîte, côté visuel vers le haut.

Il tire une photo au hasard, la montre à l'ensemble des joueurs tout en la gardant en main et en prenant soin de bien cacher les indices se trouvant au dos. Dans le même temps, le joueur à sa gauche retourne le sablier.

Tous les joueurs peuvent proposer une réponse, sauf celui qui tient la carte.

Le premier qui donne la bonne réponse remporte la carte et la pose devant lui. Si personne ne trouve la réponse, le sablier est retourné pour un deuxième tour. À cette occasion, le maître du jeu donne le premier indice, et ainsi de suite pour le troisième et le quatrième tour.

Le gagnant devient le maître du jeu.

Si au terme du quatrième tour, personne n'a trouvé le personnage célèbre, le maître du jeu pose la carte sur la table et crée une défausse. Le joueur qui s'occupait du sablier devient alors le maître du jeu.

Le jeu s'arrête lorsque toutes les photos ont été tirées ou bien lorsque les joueurs le décident. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de photos.

---

*« La célébrité m'a apporté un gros avantage :  
les femmes qui me disent "non" sont plus belles qu'autrefois. »*

*Woody Allen*