

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 (Saône-et-Loire), 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





RÈGLE DU JEU

La règle du jeu est conçue pour 2 couples. Vous trouverez à la suite les variantes pour 3 et 4 couples.

PRINCIPE DU JEU ET PRÉPARATION

Le but du jeu est de donner la même réponse que son partenaire aux questions posées afin de marquer le plus de points. Le couple qui obtient le meilleur score à l'issue de la finale gagne la partie.
Montage du matériel :

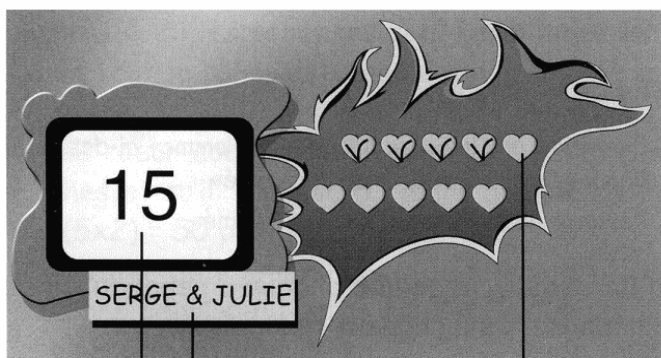
Vous trouverez dans la boîte de jeu 2 planches comportant chacune deux pupitres et une planche avec 8 «Cartons-réponses». Séparez les différents éléments et formez les 4 pupitres par pliage. Détachez dans les 4 coins du plateau de jeu l'excédent de carton afin de pouvoir y encastrent les pupitres (aidez-vous de la photo à l'arrière de la boîte de jeu). Le plateau et les «Cartons» sont plastifiés afin d'y inscrire les scores et les réponses à l'aide des feutres effaçables à sec. Recommandation : rebouchez les crayons feutre aussi souvent que possible, vous augmenterez leur durée de vie. Vous pouvez utiliser tout type de feutre effaçable à sec mais surtout pas de marqueur indélébile. Ne pas écrire directement sur les cartes de jeu qui ne sont pas plastifiées.

Répartition des joueurs autour du plateau :

Les joueurs prennent place autour du plateau de jeu de sorte que les partenaires d'un même couple se trouvent face à face. Chaque couple a sa zone de marquage sur le plateau (1).

Les joueurs utilisent les pupitres pour poser les cartes. Les partenaires de chaque couple prennent un «Carton» de la même couleur sur lequel ils inscriront leur réponse (2).

1. Les différentes zones de marquage

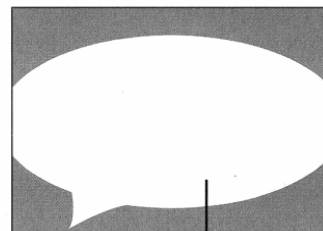


Inscrire le score au fur et à mesure du déroulement de la partie

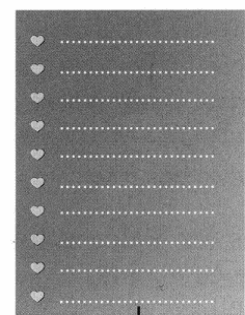
Inscrire les prénoms

Cocher un coeur à chaque bonne réponse du questionnaire de la Finale

2. Le "Carton"



Inscrire la réponse aux questions des 2 premières phases de jeu



Inscrire les 10 réponses au questionnaire de la Finale

Le jeu se déroule en 3 phases :

Les questions «Homme» : Hommes et femmes répondront à 6 questions concernant les hommes.

Les questions «Femme» : Femmes et hommes répondront à 6 questions concernant les femmes.

Le questionnaire de la finale : Pour gagner, le couple devra donner le maximum de bonnes réponses aux 10 questions de la finale.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LES QUESTIONS «HOMME»

La partie débute avec les questions destinées aux hommes. Ce sont les femmes qui posent les questions qui figurent sur le côté bleu des cartes.

Chaque femme pioche :

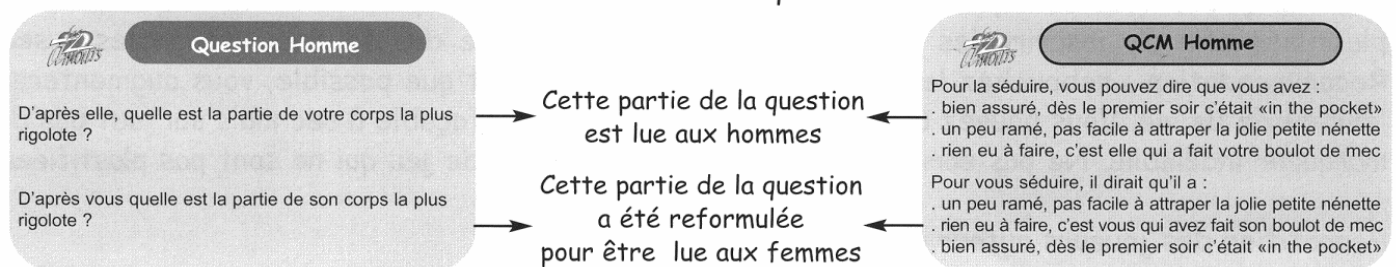
- 1 carte «Question Homme» sur laquelle figure une question ouverte,

- 2 cartes «QCM Homme» sur lesquelles figurent une question à choix multiple avec 3 propositions de réponse. Au total, 6 questions sont posées dans cette phase de jeu.

Les femmes posent les cartes piochées sur leur pupitre respectif.

Sur chaque carte, la question est présentée sous deux formulations différentes ; il y a l'aller de la question formulée dans le genre masculin et donc lu aux hommes, et le retour de la question formulée dans le genre féminin et lu aux femmes (3).

3. Les cartes de question



La plus jeune des femmes débute le jeu et pose la question figurant sur l'une des cartes qu'elle a piochée. Elle commence par lire aux hommes la première partie de la question. Les hommes doivent alors inscrire simultanément la réponse sur leur «Carton». Puis elle lit la deuxième partie de la question et c'est au tour des femmes d'inscrire la réponse sur leur «Carton» simultanément. S'il s'agit d'une «Question Homme», question où la réponse est libre, la réponse doit être brève et non ambiguë ; s'il s'agit d'une «QCM Homme», il faut choisir l'une des 3 propositions de réponse et inscrire une partie de la phrase sur le «Carton» (4).

4. Les exemples de réponse

Exemple d'une réponse à la «Question Homme» ci-dessus (3) Exemple d'une réponse à la «QCM Homme» ci-dessus (3)

Réponse de l'homme : «Mes orteils»

Réponse de l'homme : «Un peu ramé»

Réponse de sa femme : «Ses orteils»

Réponse de sa femme : «Un peu ramé»

Tous les joueurs lèvent ensuite leur «Carton» afin de découvrir ce que chacun a répondu. Si les partenaires au sein d'un couple ont donné la même réponse, ils marquent des points.

Marquage des points :

Les questions n'ont pas toutes la même valeur :

- «QCM Homme» : si les réponses sont identiques, le couple marque 5 points.

- «Question Homme» : si les réponses sont identiques, le couple marque 10 points.

Chacun inscrit le cumul de ses points sur sa zone de marquage sur le plateau (1).

On enchaîne ensuite sur une autre question et ainsi de suite jusqu'à ce que les 6 questions «Homme» aient été posées. On passe ensuite à la deuxième phase de jeu «Les Questions femme».

LES QUESTIONS «FEMME»

Les hommes prennent les cartes utilisées dans la première phase de jeu au dos desquelles figurent les questions «Femme». L'un d'entre eux remplace une des cartes «QCM Femme» par une carte question «Bonus». Au total, 2 «Questions Femme», 2 «QCM Femme» et 1 question «Bonus» sont posées dans cette phase de jeu. L'homme le plus jeune commence et lit la première partie de la question aux femmes qui inscrivent alors la réponse simultanément sur leur «Carton». Puis à leur tour, les hommes inscrivent leur réponse après que la seconde partie de la question ait été lue. Les joueurs lèvent ensuite leur «Carton» afin de découvrir les réponses. Si les réponses d'un couple sont les mêmes, ils marquent des points :

- «QCM Femme» : si les réponses sont identiques, le couple marque 5 points.
- «Question Femme» : si les réponses sont identiques, le couple marque 10 points.
- «Question Bonus» : si les réponses sont identiques, le couple marque 15 points.

La question «Bonus» est la dernière question de cette phase de jeu. C'est une question à laquelle il faut répondre le plus spontanément possible. Les points des première et deuxième phases de jeu sont cumulés. Quand la série de questions «Femme» est terminée, les couples vont jouer la finale.

LA FINALE

Chaque couple joue la finale. Le couple en retard au score ou le couple le plus jeune (en cas d'égalité) commence et se met d'accord sur la répartition des rôles de chaque partenaire au sein du couple :

- l'un va remplir le questionnaire
- l'autre disposera ensuite d'une minute pour donner le maximum de réponses.

Le partenaire désigné pour remplir le questionnaire tire une carte finale. S'il s'agit d'un homme, il tire une carte «Finale Homme», s'il s'agit d'une femme, elle tire une carte «Finale Femme». Sur cette carte figurent 10 questions (5 au recto de la carte et 5 au verso). Le joueur lit les questions à voix basse et utilise le dos de son «Carton» pour venir inscrire, à l'abri des regards, les réponses à ces 10 questions. Il confie ensuite la carte de questions et le «Carton» comportant ses réponses à un joueur du couple adverse qui va jouer le rôle d'animateur.

On retourne le sablier et le couple dispose d'une minute pour donner un maximum de réponses. L'animateur va demander au joueur ayant rempli le questionnaire si son partenaire connaît la réponse à la 1ère question qu'il lit à voix haute. Exemple : «Connait-il votre série policière préférée ?»

- si le joueur répond «Oui», son partenaire peut tenter une réponse
- si le joueur répond «Non», on passe à la 2ème question.

Quand une réponse est donnée, l'animateur vérifie la réponse inscrite sur le «Carton» qui lui a été confié. Si les réponses sont les mêmes, on coche un cœur jaune sur le plateau.

Quand tout le sable est écoulé, on arrête le questionnaire même si certaines questions n'ont pas été posées et on compte le nombre de cœurs cochés que l'on vient ajouter au score précédent. Chaque cœur coché vaut 2 points. Si un couple a totalisé 40 points au cours des deux premières manches et qu'il a coché 5 cœurs dans le cadre de la finale, son score à la fin de la partie est de $40 + (5 \times 2) = 50$ points.

L'animateur doit jouer le jeu de la rapidité pour lire les questions et vérifier les réponses afin de ne pas pénaliser l'autre équipe.

C'est ensuite au tour du second couple de jouer la finale. Le couple qui a cumulé le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les couples sont départagés avec une question «Bonus».

Variantes pour 3 et 4 couples

Le principe de jeu est identique à la règle ci-dessus. En revanche, à l'issue des deux premières phases de jeu, seuls les 2 couples ayant obtenu le meilleur score jouent la finale.

Jeu de société Les Z'Amours © 2002 Columbia Television Game Shows, Inc. Tous droits réservés. Une adaptation en partenariat avec France Télévisions Distribution du jeu télévisé «Les Z'Amours» produit par Sony Pictures Television Production (France) pour France 2.



Cette règle originale a été retrouvée et mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs du forum Parlons jeux ... en août 2006 – <http://www.ludorama.net/forum/>