

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



LES RÈGLES

10+ | 5-20
âge | joueurs

Comment jouer à 20 secondes de feu

BUT DU JEU

Réaliser des défis le plus vite possible, afin que l'équipe adverse manque de temps pour réaliser les siens. Si le sablier s'écoule et qu'une équipe n'a pas fini son défi, elle perd le tour ! La partie se joue en trois tours gagnants !

DÉFIS

Chaque carte propose deux défis. L'arbitre décide avant le tour quel côté il veut jouer.

Cite 4 trucs qui puent !

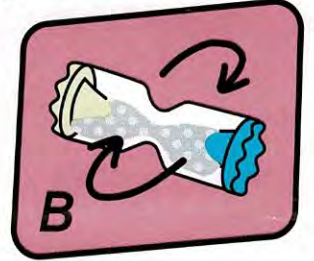
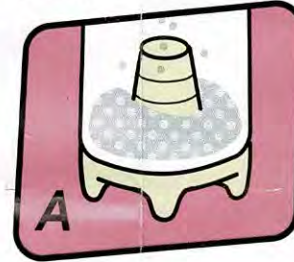
Attrape un objet avec tes orteils !

MISE EN PLACE

Désignez l'arbitre de cette battle ! Son job est de lire et valider les défis, et de gérer le sablier. Les autres joueurs forment deux équipes en deux rangées qui se font face. L'arbitre prépare le sablier sonore en laissant s'écouler le sable jusqu'à la deuxième ligne de marquage (image A).

BÂTONS

Chaque équipe reçoit un bâton et le donne au joueur qui réalisera le premier défi. Dès qu'il a fini, il passe le relais à son voisin dans l'équipe.

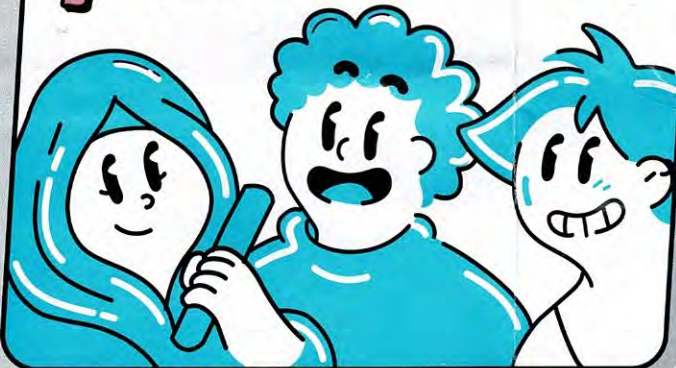


Il y a maintenant 20 secondes de part et d'autre. L'arbitre pose le sablier à l'horizontale, puis le fait tourner sur lui-même (image B). Chaque embout pointe vers une équipe et désigne ainsi les équipes Bleus et Jaunes.

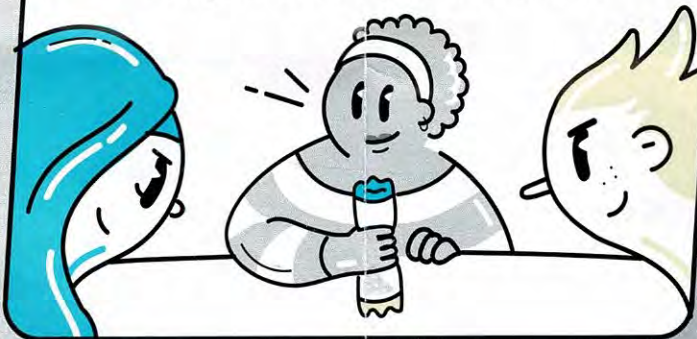
JOKER

Chaque équipe a une carte « Au secours ! ». Si un joueur ne parvient pas à réaliser un défi, il peut demander de l'aide à tous ses coéquipiers en retournant cette carte. Elle ne peut être jouée qu'une fois par tour !

1 Les Bleus commencent toujours le premier tour.



2 L'arbitre lève le sablier, embout bleu vers le haut. C'est parti, le temps s'écoule pour les Bleus.



3 L'arbitre lit rapidement la carte Défi (du côté choisi avant le tour).

Prends un stylo et fais-toi un tatouage !



4 Le premier joueur des Bleus réalise rapidement le défi. (Son équipe ne peut pas l'aider, sauf si c'est précisé ou si le joker « Au secours ! » est utilisé).



5 Les Bleus ont fini, l'arbitre retourne le sablier côté jaune et lit une nouvelle carte Défi pour les Jaunes.



6 Les Jaunes réalisent leur défi au plus vite.



7 L'arbitre retourne le sablier côté bleu et lit un nouveau défi.



8 Ainsi de suite, jusqu'à ce que le bruit du sablier s'arrête. L'équipe qui manque de temps perd, l'autre gagne le tour !



À REJOUER!

En tant qu'arbitre, si tu estimes qu'un défi n'a pas été réalisé correctement, tu peux demander à ce que le défi soit mieux réalisé, avant de le valider et de retourner le sablier. L'arbitre fixe librement son niveau d'exigence !

VICTOIRE

Après chaque tour, l'arbitre prépare de nouveau le sablier avec 20 secondes de chaque côté. L'équipe qui vient de perdre le tour commence au tour suivant. La première équipe qui gagne trois tours est déclarée Vainqueur Tout Puissant ! Changez d'arbitre, changez les équipes et c'est reparti !




bigpotato.com
    
@bigpotatogames