

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Bienvenue chez les CH'TIS

## Règle du Jeu

### LES CONSEILS DE DANY BOON

Chalut tchiote biloute ! Juste un tchiot mot : ch'parie qu'eun'fois kt'ora joué avec Nouzautes tizaut auchi, tu parlaras ch'ti !  
D'jà, adopte « el'Ch'ti-Attitude ». Les Ch'tis sont des gins chimpes (simples), authentiques et comme eul'dit l'canchon (comme le dit la chanson) : « I zont din leu cœur, l'choleil qui minque à leu dehors ».

### QUELQUES PETITS CONSEILS POUR BIEN PARLER CH'TI. REMPLACE :

- « EN » par « IN » ? « Remplace » devient « Rimplace »
  - Le son « SSE » par « CHE » ? « Conseil » devient « Concheils »
  - La terminaison AI devient O ? « J'voudro » à la place de « je voudrai »
  - On a eune tindince (tendance) à supprimer les « E » : « Tu parleras » devient « Tu parlaras » « Tu deviendras » devient « Tu d'viendras »
  - On supprime souvent aussi le « L » après le B « Agréabe » au lieu de « Agréable », aimabe, charitab...
- Et pou finir : Sache que Din ch'Nord, des patois in'da plein, (il y en a énormément) d'eune vill' à eun aut, d'eune région à l'aut, ça canche (cela change) et in n'da nin in qui prime su l'aut (il n'y en a pas un qui prime sur l'autre).  
Alors, vas-y SAQUE DIN Tiot Biloute et prin du plaisir HEEIINN...  
Et au plaisir de t'vir bientôt din not bieille région !

### BUT DU JEU

Chaque joueur est un facteur en vélo. Le but du jeu est d'être le premier à avoir distribué ses lettres et à être retourné au centre de tri, en possédant 2 cartes Friterie « Momo ».

### THÈMES DES CARTES « ÉPREUVES ET QUESTIONS »

#### 1. CARTES JULIE ABRAMS : CHANTE EN CH'TI

Des paroles de chansons connues sont écrites sur la carte en Ch'ti. Le joueur doit les chanter en Ch'ti. Les adversaires doivent deviner le titre et l'interprète de la chanson.

#### 2. CARTES MME BAILLEUL : CULTURE CH'TI

Le joueur doit répondre à une question sur la culture générale du Nord.

#### 3. CARTES FABRICE CANOLI : DICTION – QUO QU'TU DIS TI ?

Le joueur lit la phrase en Ch'ti. Les autres joueurs doivent traduire cette phrase en français.

Note : Une traduction exacte n'est pas nécessaire. La traduction est acceptée si le sens de la phrase correspond à la traduction.

#### 4. CARTES YANN VANDERNOOUT : VRAI OU FAUX ?

Le joueur doit répondre par vrai ou par faux à des questions portant sur le nord et le film Bienvenue chez les Ch'tis.

#### 5. CARTES ANNABELLE DECONNINCK : TRADUIRE

Une phrase en Ch'ti est lue, le joueur doit la traduire en français.

#### 6. CARTES PHILIPPE / ANTOINE : CARTES PIÈGES OU AIDES.

#### 7. CARTES FRITERIE « MOMO » :

QUESTIONS SUR LA GASTRONOMIE DU NORD.

### PRÉPARATION DU JEU

- Poser les cartes « Lettres » face cachée sur la table et les mélanger.
- Chaque joueur pioche au hasard le nombre de cartes « Lettres » suivant :
  - Partie à 6 joueurs : 5 lettres
  - Partie à 5 joueurs : 6 lettres
  - Partie à 4 joueurs : 7 lettres
  - Partie à 3 joueurs : 8 lettres
  - Partie à 2 joueurs : 10 lettres

Les lettres non piochées ne sont pas utilisées pour la partie. Les joueurs devront remettre ces lettres à leur destinataire dans l'ordre de leur choix.

NOTE : Il est possible qu'une personne pioche plusieurs cartes « Lettres » destinées au même destinataire.

• Les cartes « Épreuves et Questions » sont triées par catégorie : Annabelle Deconninck, Julie Abrams, Madame Bailleul, Yann Vandernoout, Fabrice Canoli, Philippe / Antoine, Friterie Momo. Chaque paquet ainsi constitué doit être placé dans les alvéoles à l'intérieur de la boîte.

### DÉBUT DU JEU

• Pour gagner leur vélo et pouvoir commencer le jeu, les joueurs doivent effectuer des épreuves d'équilibre afin de savoir s'ils sont aptes à monter sur leur vélo. Chaque joueur décide l'épreuve que devra effectuer son voisin de gauche, et juge de sa réussite ou non à l'épreuve.

### ÉPREUVES DE DÉPART :

- Bouger ses narines
- Bouger ses oreilles
- Mettre son doigt sur son nez en passant son bras sous son genou
- Imiter Dany Boon

### CONTENU

- 1 notice
- 1 plateau
- 6 pions vélos
- 220 cartes :
  - 28 cartes Friterie « Momo »
  - 30 cartes « Lettres »
    - 6 Annabelle Deconninck
    - 6 Madame Bailleul
    - 6 Yann Vandernoout
    - 6 Fabrice Canoli
    - 6 Julie Abrams)
  - 140 cartes « Épreuves et Questions »
    - 28 cartes Julie Abrams
    - 28 cartes Madame Bailleul
    - 28 cartes Fabrice Canoli
    - 28 cartes Yann Vandernoout
    - 28 cartes Annabelle Deconninck
  - 22 cartes Philippe Abrams (Kad Merad) et Antoine Bailleul (Dany Boon)

Dany Boon  


- Imiter un cycliste ivre
- Imiter le bruit de la sonnette de vélo
- Faire une grimace
- En équilibre sur une jambe, toucher l'autre genou avec le coude
- Imiter Dany Boon faisant « Hein... »
- Toucher son nez avec sa langue

Les joueurs pourront également inventer eux-mêmes des épreuves de départ.

- Le plus jeune commence par effectuer son épreuve d'équilibre. Les épreuves se déroulent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si un joueur ne réussit pas son épreuve, son voisin de droite lui en imposera une autre au prochain tour.
- Le 1er joueur à avoir réussi son épreuve sera le 1er à commencer la partie une fois que tous les joueurs auront réussi leur épreuve d'équilibre.
- Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### DÉROULEMENT DU JEU

- Les joueurs posent leur vélo sur le centre de tri.
- Le plateau compte 7 cases, chacune étant représentée par un carré de couleur:
  1. Le centre de tri : carré jaune contenant une flèche bleue. Les joueurs ne s'arrêtent pas sur cette case pendant le jeu, elle sert uniquement de départ et d'arrivée.
  2. Les maisons des destinataires des lettres :
    - Annabelle Deconninck : carré rose
    - Julie Abrams : carré turquoise
    - Madame Bailleul : carré violet
    - Yann Vandernoout : carré vert
    - Fabrice Canoli : carré bleu

### 3. La Friterie « Momo » : carré rouge

Vous pouvez aussi positionner vos vélos sur les photographies correspondant aux cases....

- Les joueurs avancent d'une seule case à la fois, dans le sens indiqué par les flèches (sauf quand ils se rendent à la Friterie « Momo »).
- Pour remettre une lettre à son destinataire, le joueur doit se placer sur la case correspondante et répondre à la question ou réaliser l'épreuve demandée sur la carte correspondante au personnage.
- **ATTENTION !** Il n'est possible de déposer qu'une seule lettre par bonne réponse. Si un joueur a plusieurs lettres à remettre au même destinataire, il devra refaire un tour du plateau ou passer par la Friterie « Momo » pour revenir chez le destinataire de sa lettre.
- Le joueur tente de répondre à la question ou de réaliser l'épreuve demandée, qu'il ait ou non une lettre à remettre à ce destinataire.
- L'inscription au centre de la case indique la personne qui doit tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondant au personnage pour la lire à haute voix :
  - **MI (MOI)** : le joueur ayant son pion sur la case tire la carte (cases Julie Abrams et Fabrice Canoli).
  - **TI (TOI)** : la personne ayant son pion sur la case choisi un autre joueur, qui sera chargé de tirer la carte et de la lire (cases Annabelle Deconninck, Mme Bailleul, Yann Vandernoout).

#### CASES TI :

**MME BAILLEUL (CULTURE CH'TI),  
YANN VANDERNOOUT (VRAI OU FAUX),  
ANNABELLE DECONNINCK (TRADUIRE).**

#### 1. CAS N°1 : LE JOUEUR A UNE LETTRE A REMETTRE AU DESTINATAIRE

##### • BONNE RÉPONSE :

Le joueur dépose sa lettre à côté du plateau et se rend sur la case suivante. Au prochain tour, il pourra tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondante et tenter de répondre à la question.

##### • MAUVAISE RÉPONSE :

Le joueur tire une carte « Philippe / Antoine » et effectue l'action demandée (Exemples d'actions : « Passe ton tour », « Donne une enveloppe au joueur de ton choix »).

#### 2. CAS N°2 : LE JOUEUR N'A PAS DE LETTRE À REMETTRE AU DESTINATAIRE

##### • BONNE RÉPONSE :

Le joueur peut avancer sur la case suivante. Au prochain tour, il pourra tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondante pour tenter de répondre à la question.

##### • MAUVAISE RÉPONSE :

Le joueur tire une carte « Philippe / Antoine » et effectue l'action demandée.

#### CASES MI :

#### 1. CARTES JULIE ABRAMS, CHANTE EN CH'TIS

Lorsque le titre et l'interprète sont trouvés, le joueur ayant chanté ainsi que le 1er joueur à avoir deviné la réponse sont avantagés :

- a. Joueur ayant chanté : Si ce joueur a une lettre à remettre à Julie, il la dépose à côté du plateau.

Que ce joueur ait ou non une lettre à remettre à Julie, il avance sur la case suivante. Au prochain tour, il pourra tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondante pour tenter de répondre à la question.

b. Adversaire ayant découvert le titre et l'interprète de la chanson :

• **CAS N°1** : la 1ère personne à donner le titre et l'interprète possède une lettre à remettre au destinataire correspondant à la case où il se trouve.

Le joueur dépose sa lettre et avance d'une case. Il devra répondre à la carte « Épreuves et Questions » correspondante au tour suivant.

• **CAS N°2** : la 1ère personne à donner le titre et l'interprète ne possède pas de lettre à remettre au destinataire correspondant à la case où il se trouve.

Le joueur avance d'une case. Au prochain tour, il pourra tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondante pour tenter de répondre à la question.

• **CAS N°3** : la personne se trouve sur la Friterie « Momo ». Si le joueur possède moins de 2 cartes Friterie « Momo », il en gagne une. Qu'il possède ou non des cartes Friterie « Momo », il avance sur la case de son choix.

Dans le cas où aucun joueur n'aurait découvert le titre et l'interprète, le joueur ayant chanté tire une carte « Philippe/Antoine » et effectue l'action demandée.

#### 2. CARTES FABRICE CANOLI, DICTION

##### – QU'QU' TU DIS TI ?

Le joueur lit la phrase en ch'ti. Les autres joueurs doivent traduire cette phrase en français.

Dans le cas où la phrase a été bien traduite, le joueur ayant lu la phrase en ch'ti ainsi que le premier joueur ayant traduit la phrase sont avantagés :

a. Joueur ayant lu la phrase en ch'ti :

Si ce joueur a une lettre à remettre à Fabrice, il la dépose à côté du plateau.

Que ce joueur ait ou non une lettre à remettre à Fabrice, il avance sur la case suivante. Au prochain tour, il pourra tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondante pour tenter de répondre à la question.

b. Adversaire ayant traduit la phrase :

• **CAS N°1** : la 1ère personne qui traduit la phrase possède une lettre à remettre au destinataire correspondant à la case où il se trouve.

Le joueur dépose sa lettre et avance d'une case. Il devra répondre à la carte « Épreuves et Questions » correspondante au tour suivant.

• **CAS N°2** : la 1ère personne qui traduit la phrase ne possède pas de lettre à remettre au destinataire correspondant à la case où il se trouve.

Le joueur avance d'une case. Au prochain tour, il pourra tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondante pour tenter de répondre à la question.

• **CAS N°3** : la personne se trouve sur la Friterie « Momo ». Si le joueur possède moins de 2 cartes Friterie « Momo », il en gagne une. Qu'il possède ou non des cartes Friterie « Momo », il avance sur la case de son choix.

Dans le cas où aucun joueur n'aurait réussi à traduire la phrase, le joueur tire une carte « Philippe/Antoine »

et effectue l'action demandée.

#### LA FRITERIE « MOMO »

Les joueurs doivent manger un ch'ti coup pour récupérer des forces et finir leur tournée !

• Pendant la partie, les joueurs passent à la Friterie « Momo » à n'importe quel moment et autant de fois qu'ils le veulent.

• À chaque fois qu'un joueur se rend à la Friterie « Momo », il tire une carte correspondante :

##### • BONNE RÉPONSE :

Le joueur prend la carte Friterie « Momo » et se rend sur la case de son choix. Au prochain tour, il pourra tirer la carte « Épreuves et Questions » correspondante et tenter de répondre à la question.

Le joueur conservera sa carte Friterie « Momo » jusqu'à la fin de la partie si il ne les perd pas à cause des cartes Philippe / Antoine. Une fois qu'il a gagné deux cartes Friterie « Momo », il n'est plus obligé de repasser à la Friterie « Momo », sauf s'il le décide.

##### • MAUVAISE RÉPONSE :

Le joueur repose sa carte Friterie « Momo » et reste sur la case. Au prochain tour, il devra tirer une autre carte Friterie « Momo » et tenter de répondre à la question, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à trouver une réponse juste et à gagner sa carte Friterie « Momo ».

• Les joueurs sont obligés de passer à la Friterie « Momo » et d'avoir au moins 2 cartes en main avant de pouvoir rentrer au centre de tri.

• Un joueur ne peut pas posséder plus de 2 cartes Friterie « Momo ». S'il répond correctement à 2 questions alors qu'il possède déjà 2 cartes Friterie « Momo », il ne gagne pas de nouvelle carte.

• **ASTUCE** : Répondre correctement à une carte Friterie « Momo » permet au joueur de se rendre chez n'importe quel personnage.

Dès qu'un joueur a distribué toutes ses lettres et qu'il a gagné 2 cartes Friterie « Momo », il retourne au centre de tri. Il est le grand gagnant et le meilleur facteur du « Nord entier ! »

© 2008 HIRSCH / PATHE RENN PRODUCTION / TF1 FILMS PRODUCTION / LES PRODUCTIONS DU CH'TIMI / CRRVA NORD-PAS-DE-CALAIS.

Auteur des Textes et Questions : Sylkriss

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois en raison de la présence de petites pièces détachables susceptibles d'être avalées.

**Lansay**.com



112 quai de bezons  
95100 ARGENTEUIL  
FRANCE

