

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 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



FAMILIAL

Dès 12 ans

De 2 à 6 joueurs
ou 2 équipes de joueurs

CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 396 cartes
- 6 pions



RÈGLES DU JEU

INFORMATION :
CE JEU CONTIENT
3 PAQUETS DE CARTES

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Mettez à part les 6 cartes bonus, puis mélangez bien l'ensemble des cartes des 3 paquets pour n'en former qu'un. Il est important de bien les mélanger pour que les types de cartes similaires ne se retrouvent pas à côté pendant la partie. Placer ensuite les cartes dans leur boîtier.
- Dépliez le plateau. Choisissez de jouer individuellement ou en équipes puis posez les pions choisis sur la case départ du plateau ayant comme symbole :



LES CARTES

Toutes les cartes ont 4 couleurs de questions au verso, relatives aux couleurs des cases du plateau (orange, violet, bleu et vert).

IL EXISTE 4 TYPES DE CARTES DIFFÉRENTES :

• CARTES ILLUSTRÉES (x 173)

Recto : illustration.

Verso : 4 questions sont relatives à la/les photo(s) du recto.

• CARTES THÈMES (x 164)

Recto : nom du thème de la carte.

Verso : les 4 questions (ou les 4 réponses) sont liées au thème. Il faut donc bien l'avoir en tête pour trouver la réponse !

• CARTES ALÉATOIRES (x 53)

Recto : point d'interrogation.

Verso : les 4 questions concernent des chansons, des artistes ou des groupes qui n'ont pas de rapport entre eux. Elles ont été sélectionnées aléatoirement.

Chaque carte aléatoire se termine par une chanson à faire deviner aux autres joueurs. Le maître du jeu passe alors la carte à un joueur qui devient acteur de la question. Il doit faire deviner la réponse en fredonnant, sifflant ou mimant.

• CARTES BONUS (x 6)

Voir les règles en équipe.



RÈGLES DU JEU

2 types de règles du jeu sont exposées ci-après :

- Jouer à 2 équipes : c'est l'idéal s'il y a assez de joueurs et différentes générations dans chaque équipe (joueurs jeunes et moins jeunes).
- Jouer individuellement : il y aura alors plus de compétition entre les joueurs. C'est l'idéal si l'âge des joueurs est à peu près le même et s'il y a 2 à 4 joueurs seulement (à noter que jouer individuellement à 6 est aussi possible).

RÈGLES POUR JOUER EN ÉQUIPE

Les joueurs se répartissent en 2 équipes. Chaque équipe prend 3 cartes bonus différentes. Vous décidez quelle équipe commence. Un joueur de l'équipe qui ne commence pas sera le « maître du jeu » pendant ce premier tour. Le maître du jeu doit changer à chaque tour dans l'équipe qui ne joue pas.

DÉROULEMENT DU JEU

Le maître du jeu prend la dernière carte, celle au fond de la boîte contenant les cartes, et montre la photo (ou nom du thème ou point d'interrogation). Les cartes Bonus « couper le son » ou « zapping » peuvent alors éventuellement être jouées (voir ci-après le paragraphe « Cartes Bonus »).

Le maître du jeu pose la première question de la carte (orange), si l'équipe adverse répond correctement, son pion va sur la prochaine case orange du plateau.

Les questions suivantes sont ensuite posées, dans l'ordre de la carte. À chaque bonne réponse, l'équipe peut avancer son pion sur la prochaine case de couleur correspondant à la question.

Si l'équipe répond bien aux 4 questions à la suite, son pion se trouve forcément sur une case verte. Le maître du jeu repose alors la carte dans sa boîte, mais tout devant cette fois. Les rôles des 2 équipes sont alors inversés.

- En cas de mauvaise réponse :

Si l'équipe dont c'est le tour donne une mauvaise réponse, le maître du jeu pose alors la même question aux joueurs de sa propre équipe. Si la réponse est correcte, ils peuvent déplacer leur pion sur la prochaine case dont la couleur correspond à celle de la question. S'ils ne répondent pas correctement, le maître du jeu lit la bonne réponse à voix haute. S'il reste des questions sur la carte, c'est ensuite dans tous les cas à l'équipe adverse à celle du maître du jeu de reprendre son tour.

CARTES « ALÉATOIRES »

Le maître du jeu désigne un joueur dans l'équipe dont c'est le tour et lui passe la carte. Le joueur désigné doit alors faire deviner la chanson de la dernière question au reste de son équipe. Si un joueur de son équipe trouve la réponse, il peut avancer le pion.

Si le joueur ne connaît pas la chanson à faire deviner, ou si l'équipe donne une mauvaise réponse, c'est au maître du jeu de tenter de la faire deviner à sa propre équipe. S'il ne connaît pas non plus la chanson, la carte est remise dans la boîte et personne ne marque le point. Le joueur désigné pour faire deviner la chanson doit être différent d'un tour à l'autre.

CARTES « BONUS »

Il y a 3 cartes bonus, utiles uniquement pour ce mode « Équipes » et utilisables une fois seulement pour chaque équipe. Une fois la carte jouée, elle doit être mise de côté (dans la boîte de jeu par exemple).

CARTE « COUPER LE SON »

Permet d'imposer le silence au joueur de votre choix de l'équipe adverse, pendant toutes les questions de la carte piochée. Il est conseillé d'utiliser ce bonus quand on sait que le joueur connaît bien le chanteur ou le groupe évoqués. Cette carte doit être jouée aussitôt que la carte questions est piochée et montrée aux joueurs



par le maître du jeu. Les autres joueurs de l'équipe adverse peuvent bien entendu répondre aux questions.



CARTE « ZAPPING »

Permet à l'équipe de prendre une autre carte si le recto de celle piochée par le maître du jeu adverse ne les inspire pas (utilisée souvent pour les cartes illustrées si le visuel n'est pas reconnu). Elle doit être jouée aussitôt que la carte est piochée par le maître du jeu et que le recto est visible.



CARTE « AVANCE RAPIDE »

Permet à l'équipe de passer à la prochaine question de la carte ; l'équipe du maître du jeu ne peut pas non plus y répondre. Elle peut être jouée à n'importe quel moment du tour de l'équipe.

CASES SPÉCIALES DU PLATEAU



• Symbole pause

Si un pion s'arrête sur une case « Pause » pendant le tour de son équipe, l'équipe perd son tour et la carte est remise dans la boîte (rien ne se passe si ce n'était pas le tour de l'équipe).



• Symbole haut-parleur

Si un pion s'arrête sur cette case, le maître du jeu pose alors la prochaine question de la carte à tous les joueurs (ou la question de la prochaine carte si le tour est fini). Le joueur le plus rapide à répondre permet alors à son équipe d'avancer son pion sur la case de couleur correspondante. Le jeu reprend ensuite son cours normal.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une équipe doit avancer son pion mais qu'il n'y a plus de case de la bonne couleur entre son pion et l'arrivée, elle met son pion sur la case arrivée, ayant comme symbole :



En suivant les règles énoncées précédemment, une équipe est déclarée gagnante dès qu'elle répond correctement à une question alors que son pion est sur le logo du jeu (peu importe la couleur de la question).

RÈGLES POUR JOUER EN SOLO

Le plus jeune joueur commence et le joueur à sa droite est le maître du jeu pour ce premier tour.

DÉROULEMENT DU JEU

Le maître du jeu prend la dernière carte, celle au fond de la boîte contenant les cartes, et montre la photo (ou nom du thème ou point d'interrogation) au joueur à sa gauche, dont c'est le tour.

Il pose la première question de la carte (orange), si le joueur répond correctement, son pion va sur la prochaine case orange du plateau.

Les questions suivantes sont ensuite posées, dans l'ordre de la carte. À chaque bonne réponse, le joueur peut avancer son pion sur la case de couleur correspondant à la question.

S'il répond bien aux 4 questions à la suite, son pion se trouve obligatoirement sur une case verte. Le maître du jeu repose alors la carte dans sa boîte, mais tout devant cette fois. C'est alors le joueur dont c'était le tour qui devient maître du jeu et interroge le joueur suivant, à sa gauche.

• En cas de mauvaise réponse :

Si le joueur dont c'est le tour donne une mauvaise réponse, le maître du jeu pose alors la même question au joueur suivant, à la gauche de celui ayant mal répondu. Si la réponse est correcte, il peut déplacer son pion sur la prochaine case dont la couleur correspond à celle de la question. Sinon c'est encore au joueur à sa gauche, et ainsi de suite de tenter de répondre. Si aucun n'y parvient, le maître du jeu lit la bonne réponse à voix haute. S'il reste des questions sur la carte, c'est ensuite dans tous les cas au joueur à gauche du maître du jeu de reprendre son tour.

CARTES « ALÉATOIRES »

Le joueur dont c'est le tour doit faire deviner la chanson de la dernière question aux autres joueurs. Si la réponse est trouvée, le joueur qui pose la question et celui qui a trouvé la réponse en premier avancent chacun leur pion. Sinon la carte est remise dans la boîte et personne ne marque le point. Le maître du jeu connaissant la réponse, il ne peut pas participer. Dans le cas d'une partie à deux joueurs, c'est le maître du jeu qui garde la carte et tente de faire deviner la réponse à son adversaire. En cas de bonne réponse, les 2 joueurs avancent leurs pions.

Si le joueur ne connaît pas la chanson à faire deviner, c'est le maître du jeu qui peut tenter de la faire deviner aux autres joueurs. Le joueur qui a vu la question ne participe pas à ce tour. Si le maître du jeu ne connaît pas non plus la chanson, la carte est remise dans la boîte et personne ne marque le point.

CASES SPÉCIALES DU PLATEAU



• Symbole pause

Si un joueur arrête son pion sur une case « Pause » pendant son tour, il perd son tour et la carte est remise dans la boîte (rien ne se passe si ce n'était pas son tour).



• Symbole haut-parleur

Si un pion s'arrête sur la case « haut-parleur », le maître du jeu pose alors la prochaine question de la carte à tous les joueurs (ou la question de la prochaine carte si le tour est fini). Le joueur le plus rapide à répondre peut alors avancer son pion sur la case de couleur correspondante. Le jeu reprend ensuite son cours normal.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur doit avancer son pion mais qu'il n'y a plus de case de la bonne couleur entre son pion et l'arrivée, il place son pion sur la case arrivée, ayant comme symbole :



En suivant les règles énoncées précédemment, un joueur est déclaré vainqueur dès qu'il répond correctement à une question, alors que son pion est sur la case du logo du jeu.

À RETENIR

Si vous avez encore quelques doutes concernant la compréhension des règles, voici quelques points importants à retenir :

- Il n'y a pas besoin de dé pour avancer.
- Il est fréquent qu'un pion saute plusieurs cases d'un coup.
- La couleur de la case où se trouve votre pion, ne détermine pas la couleur de la question à laquelle vous devez répondre, c'est l'inverse ! La couleur de la réponse que vous avez trouvée vous indique sur quelle case vous positionner.



(FR) ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

(DE) ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält Kleinteile. Erstickungsgefahr Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird.

(NL) WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft.



UNIVERSAL MUSIC FRANCE

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

REF. 75039