

***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**



Si la réponse ne vous paraît pas évidente (rappelons qu'elle peut être variable selon les joueurs), n'hésitez pas à en discuter ensemble... mais ne vous fâchez surtout pas !

Le gagnant du tour de jeu devient lecteur du tour de jeu suivant. Il devra alors lire la phrase de la couleur de dos de la carte qu'il vient de gagner.

Exemple :

*Julien vient de lire une carte au dos rouge. Manuelle est la plus rapide à répondre correctement. Elle gagne donc la carte rouge de Julien, la glisse sous son tas de carte, puis lit pour le tour de jeu suivant la phrase rouge de la première carte de sa pioche (qui a un dos jaune, par exemple).*

*Le vainqueur du prochain tour de jeu lira alors une phrase jaune quand il aura remporté la carte jaune de Manuelle.*

## Fin de la partie

Une partie de *Déclic Family* s'arrête dès qu'un joueur donne ou perd sa dernière carte.

Le gagnant est alors le joueur qui a le plus grand nombre de points devant lui.

En cas d'égalité, une dernière phrase est lue pour départager les ex aequo.

### Variante pour les plus jeunes

Seul le plus rapide à avoir répondu correctement gagne la carte du lecteur, qu'il pose alors devant lui.

Le premier joueur à épuiser son tas de cartes est alors le vainqueur.

© 2011 Ferti. All rights reserved. v1.0  
<http://www.ferti-games.com> - [ferti@orange.fr](mailto:ferti@orange.fr)  
*Déclic Family* est fabriqué en Union Européenne.

# Déclic Family

*Un jeu de Julien Sentis - Illustrations de Pierô*

## But du jeu

Les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par **Vrai** ou **Faux** à des phrases que les joueurs lisent tour à tour. La plupart de ces phrases ont la particularité d'avoir une réponse variable en fonction de paramètres divers (joueurs, lieux, moments...).

Selon la réponse choisie, chaque joueur doit poser l'une ou l'autre de ses mains sur la cible au centre de la table. Tous les joueurs, excepté le lecteur de la carte, répondent en même temps. Le premier joueur à avoir répondu correctement gagne un point.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte devant lui, le vainqueur est celui qui possède le plus de point.

## Matériel

72 cartes à dos colorés (avec 5 phrases chacune au recto), 1 cible en mousse, 8 bracelets élastiques, 1 livret de règles.

## Préparation du jeu

### *1. Présentation*

Si besoin, les joueurs rappellent leurs prénom, nom et âge aux autres joueurs, en début de partie. Ils se mettent également d'accord sur les limites physiques de la pièce où ils se trouvent.

### *2. Choix des mains **Vrai** et **Faux***

Après avoir choisi un élastique, chaque joueur l'entortille au choix sur un

de ses poignets, une de ses mains, ou un de ses doigts. La main ainsi marquée sert dorénavant à répondre **Vrai**. La main non marquée sert à répondre **Faux**.

Le marquage des mains permet à chacun de différencier à tout moment sa main **Vrai** de sa main **Faux** et facilite l'attribution ou la perte de carte à la fin de chaque tour de jeu.

### 3. Mise en place de la cible

La cible ronde est placée au centre de la table, à égale distance des joueurs.

### 4. Mise en place des cartes

Les 72 cartes sont mélangées, puis on en distribue 5 à tous les joueurs. Chacun place ses cartes faces cachées en une pile devant lui. Les autres cartes sont remises dans la boîte, sauf une qui sera la première à être lue dans la partie.

## Déroulement du jeu

À chaque nouvelle partie, nous vous conseillons de changer la place des joueurs, afin qu'aucune routine ne s'installe. Le premier joueur est désigné au hasard.

À chaque tour de jeu, un joueur devient le lecteur de cartes. Il ne joue pas ce tour-ci (il n'aura donc pas à répondre par **Vrai** ou **Faux**). Les autres joueurs placent leurs deux mains à plat devant eux, à égale distance de la cible, et vont jouer pour gagner la carte lue.

On choisit une couleur au hasard parmi les 5 couleurs de cartes.

### 1. Lecture d'une phrase

Au premier tour de jeu, le lecteur prend la carte écartée lors de la distribution des cartes et lit la phrase de la couleur choisie.

Il est préférable de lire d'abord la carte silencieusement « dans sa tête », pour ensuite la lire à haute voix (en maintenant au besoin le suspense).

#### Remarques :

. lorsque le lecteur lit une phrase utilisant le tutoiement (exemple : *Tu es un garçon*), elle concerne chaque joueur individuellement.

. beaucoup de phrases d'ordre général n'ayant qu'une seule réponse possible, les mentions « -V- » pour Vrai, ou « -F- » pour Faux, sont précisées afin d'éviter toute contestation.

Dès que la lecture de la phrase est finie, les joueurs autres que le lecteur doivent répondre le plus vite possible par **Vrai** ou **Faux** en plaçant la main adéquate sur la cible (ou sur la main d'autres joueurs plus rapides).

*Une pile de mains entassées se forme alors.*

Une fois sa main posée, il est interdit de l'enlever ou de la changer.

### 2. Décompte des points

Une fois que tous les joueurs ont répondu à la phrase lue, le lecteur regarde :

. qui a été *le plus rapide à répondre correctement* : il lui donne la carte qu'il tient en main (celle-ci est placée en évidence devant le vainqueur : il vient de gagner 1 point) ;

. qui a été *le plus rapide à se tromper* : ce dernier défause définitivement une de ses cartes gagnées (qui est remise dans la boîte) ; s'il n'a pas encore gagné de points, il défause une carte de sa pile ;

. les autres joueurs ne gagnent et ne perdent rien.