

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL DE JEU :



- 5 cartes défi du maître
- 5 cartes borne recto-verso
- 6 cartes score (vertes positives)
- 6 cartes score (rouges négatives)
- 88 cartes défis recto-verso

- 1 sablier de 30 secondes
- 1 dé
- 1 mètre ruban
- 1 règle de jeu



PRINCIPE DU JEU :

Vous allez devoir estimer la réponse aux questions posées sur les cartes défis.

La réponse est toujours un nombre ou un chiffre. Certaines cartes ont des réponses fixes, d'autres des réponses variables ; vous aurez parfois besoin du mètre ruban pour vérifier la réponse.

Vous disposez de **30 secondes** pour classer les cartes défis dans l'ordre croissant en y incluant une borne. Pas besoin de connaître la réponse exacte, c'est le classement qui compte.

MISE EN PLACE :



Chaque joueur reçoit **1 carte score rouge** et **1 carte score verte**.



Chaque joueur pose près de lui ses deux cartes score ; le zéro tourné vers le joueur.

Tirez au sort un 1^{er} joueur : ce joueur prend le sablier, le dé, le mètre ruban, le paquet de cartes défis, les cartes borne et les cartes défis du maître.
Il est le Maître du Tour.

TOUR DE JEU :

1) Le rôle du Maître du Tour

Le Maître du Tour ne participe pas au classement des défis. Il arbitre les litiges et est le responsable des mesures faites avec le mètre.

Il a d'autres fonctions détaillées ci-après :

- Pour chaque joueur : il prend les **2 premières cartes défis du paquet** ; il les place sous une carte défi du maître afin de les cacher et donne ce paquet au joueur ; il est interdit de regarder ses cartes pour le moment.



- Il donne **1 carte borne** à chaque joueur ; il peut décider que tous les joueurs joueront avec la même valeur (**45**) ou il peut donner une valeur différente à chacun (**entre 30 et 55**). Chaque joueur pose la borne reçue devant lui.



- Il lance le dé et le met au milieu de la table, bien visible de tous. Ce dé est utilisé pour certains défis.

- Il invente un défi que les joueurs devront classer avec leurs autres cartes défis ;

ce défi est représenté par la carte défi du maître de chaque joueur.

Ce défi est une question qui doit être résolue avec l'environnement physique proche et la réponse doit pouvoir se compter ou se mesurer.

Exemples de défis : le nombre d'ampoules dans la pièce, la distance entre la porte et la fenêtre, le tour de mollet du maître du tour...



Il lance enfin la phase de classement des défis ; pour cela, il retourne le sablier qu'il cache derrière ses mains de sorte que les joueurs ne puissent pas le voir et annonce le top départ.

2) Classement des cartes

Les joueurs jouent simultanément et individuellement.

Au top départ du Maître du Tour, les joueurs peuvent prendre connaissance des cartes reçues.

Attention, il est interdit de retourner les cartes car la réponse est parfois au verso. Dans ce cas, le Maître du Tour pénalisera le joueur en lui donnant une carte de la pioche qui sera placée sous sa carte score rouge.

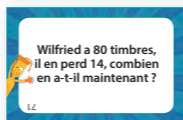
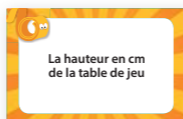
Les joueurs doivent classer leurs cartes, pendant la durée du sablier, en respectant les points suivants :

- Le classement se fait en colonne : de la carte estimée la plus basse en bas de la colonne vers la carte estimée la plus haute au sommet de la colonne.
- **La carte borne** doit absolument faire partie de la colonne.
- Le joueur n'est pas obligé de poser toutes ses cartes. Les cartes non jouées doivent être données au Maître du Tour avant la fin du sablier.

Le joueur peut modifier l'ordre des cartes pendant la durée du sablier.

Peu importe l'unité de mesure ; seul compte le résultat.

Exemple de classement :



Lorsqu'un joueur a terminé, il lève les mains et annonce qu'il a fini ; il ne pourra alors plus modifier l'ordre de ses cartes.

Le premier joueur ayant classé toutes ses cartes avant la fin du sablier gagne une carte de la pioche qu'il place sous sa carte score verte.

Les autres joueurs finissant avant la fin des 30 secondes n'ont pas ce bonus.

Lorsque le temps du sablier est écoulé, le Maître du Tour annonce « **top final** » ; les joueurs n'ayant pas encore terminé redonnent les cartes défis non utilisées au Maître du Tour. Ils recevront chacun une carte de la pioche, placée sous leur carte score rouge comme pénalité.

3) Décompte des points

Le Maître du Tour donne la réponse de son défi.
Le joueur situé à gauche du Maître du Tour retourne ses cartes l'une après l'autre et vérifie l'ordre.

La carte doit être prise par le bas et tournée sur elle-même de sorte que la réponse apparaisse en haut à droite.



La réponse est indiquée sur la carte ou doit être mesurée ou doit être calculée.

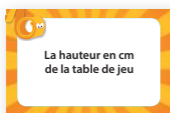
La série doit être croissante, de la plus petite valeur estimée à la plus grande. Chaque carte doit être supérieure ou égale à la précédente y compris à la carte borne.

- Si une carte n'est pas correctement placée, la carte est retirée et mise immédiatement sous la **carte score rouge**.
- Si la carte est correctement placée, le joueur laisse la carte dans la colonne. Une fois toutes les cartes vérifiées, les cartes toujours présentes dans la colonne sont mises sous la **carte score verte**.
- Les cartes borne sont rendues au Maître du Tour et ne rapportent pas de point.
- La carte défi du maître est rendue au Maître du Tour qui la remplace par une carte de la pioche, placée sous la carte score correspondante.

Puis chaque joueur fait de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple de décompte :

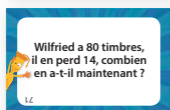
- La carte défi du maître est correctement classée car elle est inférieure à la carte borne et donne donc un point vert.
- La carte défi bleue est bien supérieure à la carte défi du maître mais elle est mal placée par rapport à la carte borne et donne donc un point rouge.
- La carte défi jaune est correctement classée car elle est supérieure à la fois à la carte borne et à la fois à la carte défi du maître et donne donc un point vert.



La réponse est 80.



La carte borne ne rapporte pas de points



La réponse est 66.



La réponse est 23.



4) Nouveau tour

Les cartes récupérées par le Maître du Tour sont remises sous la pioche. Les cartes borne sont remises au centre de la table.

Le joueur placé à la gauche du Maître du Tour devient le nouveau Maître du Tour et un nouveau tour commence selon les règles habituelles.

Gestion des cartes score :

Quand un joueur a obtenu **5 cartes rouges** ou **5 cartes vertes**, il remet ces cartes sous la pioche et tourne sa carte score d'un quart de tour de sorte que le score nouvellement atteint pointe vers lui.



Dans cet exemple, le score du joueur serait de 7 points (5 valeur de la carte + 2 cartes placées en dessous).



FIN DE PARTIE :

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont été Maître du Tour une fois (2 fois à trois joueurs).

Le vainqueur peut être alors désigné.

Cherchez les deux joueurs (ou plus si ex-aequo) ayant le moins de points rouges ; parmi eux, le joueur avec le plus de points verts l'emporte.

Exemple : Alix a **10 points verts** et **4 points rouges**, Christophe a **12 points verts** et **5 points rouges**, Laëtitia a **9 points verts** et **2 points rouges**. Alix a gagné car elle fait partie des 2 joueurs avec le moins de points rouges et elle a le plus de points verts.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de points rouges l'emporte.

En variante, vous pouvez augmenter le nombre de cartes défis données à chaque joueur (3 + défi du maître). D'autres variantes sont proposées sur notre site Internet : www.vikinggames.fr.



RÉSUMÉ DU JEU

But du jeu :

Estimer la réponse des différentes cartes défis et les classer dans l'ordre croissant avant la fin du sablier.

Préparation :

Chaque joueur reçoit **2 cartes** : 1 rouge, 1 verte.
Le premier joueur est le Maître du Tour ; il prend le sablier, le dé, le mètre, les cartes défis, les bornes et les cartes défi du maître.

Tour de jeu :

1) Maître du Tour :

- Donne 2 cartes défis à chaque joueur, placées sous une carte défi du maître ;
- Donne une borne à chaque joueur ;
- Lance le dé ;
- Invente son défi et l'annonce ;
- Retourne le sablier et donne le top départ.



2) Classement des cartes :

Tous les joueurs jouent simultanément.

- 30 secondes pour classer ses cartes ;
- Classement en colonne de bas en haut ;
- De la plus petite valeur vers la plus grande ;
- Chaque carte doit être supérieure ou égale à la précédente ;
- La borne est obligatoire dans la colonne ;
- Interdiction de retourner ses cartes ;
- Poser toutes ses cartes n'est pas obligatoire ;
- Cartes non posées données au Maître du Tour.

Premier à tout poser : 1 carte placée sous sa carte verte.

Hors délais : 1 carte placée sous sa carte rouge.

3) Décompte des points :

- 1 carte bien placée est mise sous sa carte verte.
- 1 carte mal placée est mise sous sa carte rouge.

Fin de partie :

Quand tous les joueurs ont été Maître du Tour une fois.
Chercher les 2 joueurs ayant le moins de points rouges.
Parmi eux, celui avec le plus de points verts l'emporte.

