

***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.***

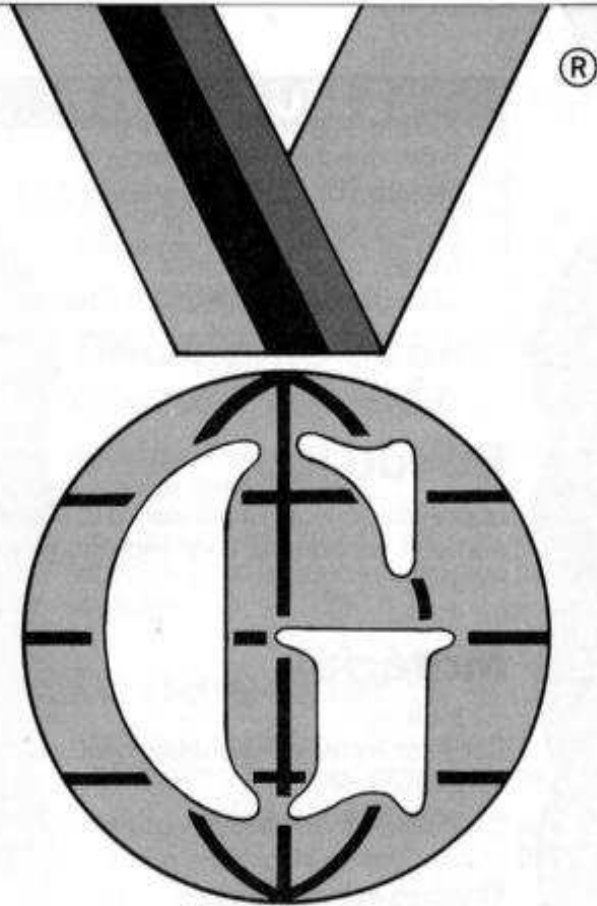
***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***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)***

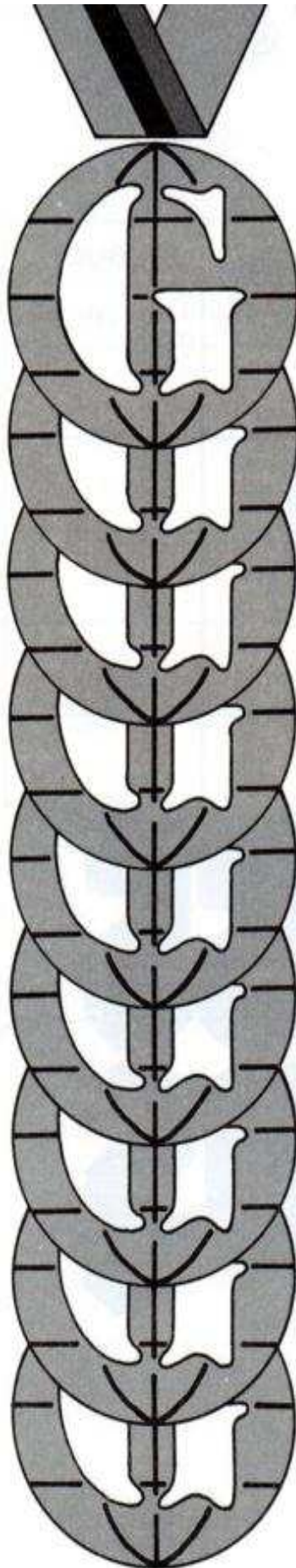
**ESCALE À JEUX**





LE JEU <sup>®</sup>  
**GUINNESS**  
DES  
**RECORDS**





## LE JEU EN BREF

Type: questions et réponses  
Nombre de joueurs/équipes: 2 à 6  
Age: à partir de 12 ans  
Durée: 60 à 90 minutes  
Connaissances ○●○○○ Chance

### But du jeu:

Le premier joueur qui parvient à la case Arrivée (n° 39) gagne la partie. Il est nommé champion du monde de l'évaluation des records.

### Matériel:

- 1 plateau
- 507 cartes avec 3 questions chacune
- 6 pions, 1 dé
- 1 boîte à cartes, 1 bloc.

### Préparation:

Mélangez bien les cartes et mettez-les dans la boîte à cartes, côté questions face aux joueurs.

Chaque joueur prend son pion et le pose sur une des flèches de départ.

Le bloc est partagé en 6 carnets égaux. Chaque joueur en prend un. Il ne manque plus qu'un crayon, et c'est parti...

### Le jeu:

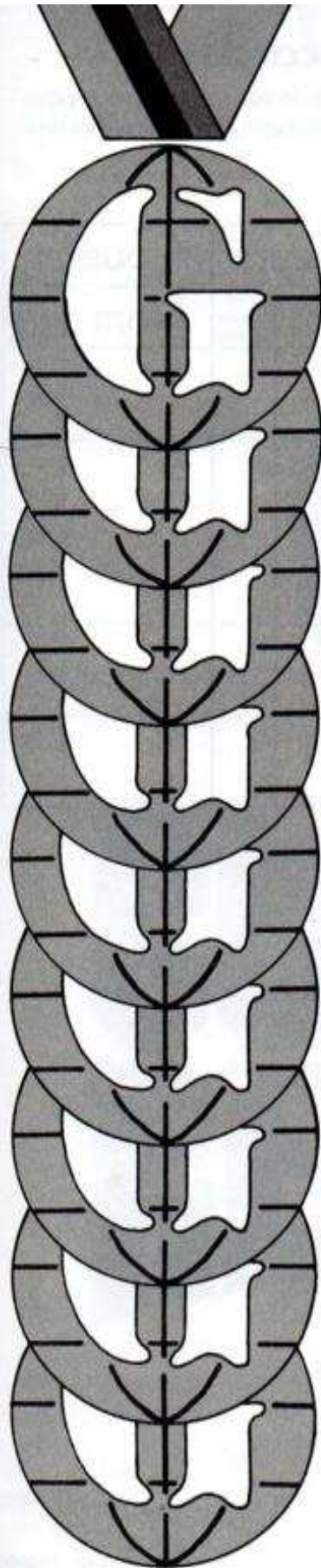
L'un des joueurs prend la première carte du porte-cartes, lance le dé et lit la question indiquée par les points du dé. Ni le joueur, ni les autres participants n'ont évidemment le droit de lire les réponses qui sont au dos.

### Première évaluation:

Tous les joueurs notent – chacun pour soi – la réponse qu'ils donneraient à la question posée.

Il n'y a aucune discussion, estimation en commun, échange d'informations pendant cette première évaluation.

Les joueurs notent simplement un **chiffre** sur leur bloc (longueur, poids, valeur...) avec l'unité de mesure correspondante (millimètres, tonnes, francs...), une **date**, un **lieu**. Le chiffre noté peut être un nombre entier ou fractionné. **Exemples:** 12,7mm – 63,924 tonnes – 1.263.427 F. ...



Dès que tous les joueurs ont noté leur évaluation, chacun annonce son résultat, en commençant par celui qui a lu la question.

Cette première évaluation est provisoire. Elle sert d'orientation, et chacun va décider s'il la maintient ou s'il l'augmente ou la diminue après avoir entendu l'estimation des autres joueurs.

## Deuxième évaluation:

Chaque joueur inscrit son évaluation définitive.

Il peut garder sa première évaluation, ou la modifier sous l'influence des autres joueurs.

Chacun annonce alors, à tour de rôle, son résultat définitif. Le joueur qui a lu la question retourne la carte et donne la réponse véritable.

## Le classement:

- Le joueur dont l'évaluation est la plus proche du record enregistré gagne 3 points et fait avancer son pion de 3 cases.
- Le second, celui dont l'évaluation vient juste après celle qui est la plus proche du record, gagne 2 points et avance son pion de 2 cases.
- Tous les autres font avancer leur pion d'une seule case.
- Si deux joueurs ou plus ont exactement le même résultat, ils avancent du même nombre de cases.
- Si un joueur, par chance ou parce qu'il connaissait le record, trouve le chiffre, la date ou le lieu exact, il obtient 2 points supplémentaires et avance donc de 5 cases.

La carte qui vient d'être utilisée est rangée tout au fond de la boîte à cartes, et le joueur assis à gauche du premier lecteur tire une nouvelle carte, jette le dé et lit la question correspondante.

## Fin de la partie:

Le jeu prend fin dès qu'un pion se pose sur la case 39 ou la dépasse. Le joueur qui gagne la partie devient Champion du Monde de l'évaluation des records. Les autres joueurs se partagent les titres suivants, selon la case sur laquelle se trouve leur pion à la fin de la partie:

Case	Titre
01 à 19	Champion local
20 à 24	Champion départemental
25 à 29	Champion régional
30 à 34	Champion de France
35 à 38	Champion d'Europe
39	Champion du Monde



## Le livre d'or des records:

Il est indispensable de garder la trace de vos records; vous pouvez tracer (dans le fond de la boîte par exemple) le livre d'or des Champions du Monde:

2 joueurs		3 joueurs		4 joueurs		5 joueurs		6 joueurs	
Nom	Nombre de cartes	Nom	Nombre de cartes	Nom	Nombre de cartes	Nom	Nombre de cartes	Nom	Nombre de cartes

