

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

Contenu :
54 cartes

But du jeu :
Répète l'histoire inventée par les autres joueurs à partir des cartes qui ont déjà été jouées et imagine la suite de l'histoire.

Le jeu :

- Bats les cartes et empile-les à l'envers (dessins cachés) : c'est la pioche que tu poses au milieu de la table.
- C'est le plus jeune joueur qui commence. Il commence son histoire par « Il était une fois... » et retourne la première carte de la pioche. Le joueur imagine alors la première phrase de l'histoire. À lui d'imaginer l'histoire au gré de sa fantaisie – à condition que le dessin de la carte soit cité dans la phrase.

Exemple : la première carte retournée est un « extra-terrestre ». Le joueur pourra dire, par exemple, « Il était une fois un extra-terrestre qui est arrivé sur la terre ».

- Le joueur replace la carte à l'envers sur la pioche (dessin caché).
- La main passe alors au joueur suivant (le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Ce joueur doit répéter ce qu'a dit le premier joueur : il retourne alors la première carte pour voir s'il l'a bien retenue. Il retourne ensuite la carte suivante : à partir de cette nouvelle carte, il imagine la suite de l'histoire.

Exemple : si le deuxième joueur a retourné une carte portant le dessin d'une « sucette », le joueur dira : « Il était une fois un extra-terrestre qui est arrivé sur la terre et est parti acheter une sucette ».

- Ces deux cartes sont alors replacées sur la pioche et la main passe au joueur suivant. Le jeu se poursuit de la même façon : chaque joueur retourne une nouvelle carte et l'histoire devient de plus en plus longue.

Remarque : peu importe que l'histoire soit logique ou non. Les joueurs donnent libre cours à leur imagination et racontent des histoires complètement farfelues.

Le gagnant :
Si un joueur oublie une carte ou fait une erreur en racontant l'histoire, il a perdu la partie : il est éliminé et ne peut donc plus continuer à jouer. Le gagnant sera le dernier joueur à rester en jeu.

Attention !

- Les joueurs ne sont pas obligés de raconter l'histoire mot à mot. Ils peuvent même modifier l'histoire – à condition de la raconter dans le bon ordre des dessins des cartes.

Exemple : un joueur raconte l'histoire de la façon suivante : « Il était une fois un extra-terrestre... qui était allé acheter une sucette ». Le joueur utilise les mots « extra-terrestre » et « sucette » dans le bon ordre. Sa réponse est donc valable.

- Chaque joueur doit dire ce qui est dessiné sur la carte avant de la retourner.

Variante :

Le jeu se déroule de la même façon, à un détail près. Si un joueur oublie l'une des cartes du conte, il perd la main. Il continuera à jouer, mais il passe son tour.

La main passe au joueur suivant qui va raconter l'histoire dans le bon ordre. Le gagnant sera le joueur qui réussira à raconter l'histoire en citant les 54 cartes dans le bon ordre.

