

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**



HOMME **LE DÉFI** FEMME

TM

Objectif du Jeu

Tester vos connaissances du sexe opposé à travers une série de questions basées les univers masculin et féminin. Le premier joueur ou la première équipe à amener ses deux pions de l'autre côté du plateau de jeu remporte la partie.

Mise en place

Homme Femme Le Défi peut être joué individuellement ou par équipes. Chaque joueur ou chaque équipe commence avec deux pions : les femmes ont les pions rouges et les hommes ont les pions bleus.

Placez un de vos pions sur le plateau de jeu et mettez l'autre de côté jusqu'à ce que votre premier pion ait réussi à rejoindre l'autre bord du plateau (ou soit fait prisonnier par votre adversaire).

Comment commencer ?

Les joueurs ou l'équipe Homme commencent sur une des quatre cases bleues marquées du symbole Homme. Les joueurs ou l'équipe Femme commencent sur une des quatre cases bleues marquées du symbole Femme.

Placez des cartes Question et les cartes Joker sur les quatre emplacements correspondants au milieu du plateau.

Maintenant vous êtes prêts à commencer la partie !



Départ Homme



Départ Femme

Comment jouer ?

Décidez à pile ou face lequel des deux sexes commence. Prenons pour exemple que la joueuse féminine gagne. Dans ce cas, le joueur masculin pioche une carte de la pile Question Homme et lui pose l'une des trois questions.

Si elle répond correctement, elle avance d'une case et le joueur masculin lui pose une deuxième question de la même carte. Si elle répond correctement à cette deuxième question, elle avance d'une autre case pour répondre à la troisième et dernière question de la carte. Ainsi, les joueurs avancent d'un maximum de trois cases par tour.

Si elle répond incorrectement à une question, son tour finit et la carte Question est remise au-dessous de la pile. Maintenant c'est au tour du joueur masculin de se faire poser des questions féminines et d'avoir la possibilité d'avancer de trois cases.

Déplacement des pions

Les joueurs peuvent bouger en avant, en diagonale ou sur les côtés. Les pions sauteront les piles de cartes au milieu du plateau de jeu. Elles ne comptent pas comme case.

Une fois que le premier pion d'un joueur atteint le côté opposé du plateau, mettez le deuxième pion sur une de vos cases de départ et continuez comme précédemment.

Tomber sur une case Carte Joker



À chaque fois qu'une femme arrive sur une case Carte Joker Femme, elle pioche une carte Joker Femme et suit ses instructions.



Si par contre une femme arrive sur une case Carte Joker Homme, elle pioche une carte Joker Homme uniquement si elle finit son tour sur cette case. Ceci peut arriver de deux façons :

- 1) Elle répond correctement à la troisième question et avance sur une case Carte Joker.
- 2) Elle répond correctement à une question, avance d'une case sur la case de Carte Joker et donne ensuite une mauvaise réponse à la question suivante, finissant ainsi son tour sur cette case.

L'opposé s'applique pour les hommes.

Faire des prisonniers

Pour faire prisonnier un des pions de votre adversaire :

- 1) Vous devez atterrir sur une case sur laquelle se trouve déjà votre adversaire.
- 2) Ceci doit avoir lieu à la fin de votre tour.
- 3) Le joueur qui devient votre prisonnier doit toujours avoir son deuxième pion pour qu'il puisse continuer à jouer.

Pour libérer un pion prisonnier :

- 1) Vous devez amener votre pion avec succès de l'autre côté du plateau.
- 2) Une fois que vous avez fait ceci, placez de nouveau le pion fraîchement libéré sur sa position de départ et recommencez son trajet.

Types de Cartes



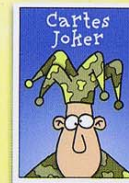
CARTES QUESTION FEMME
Ce sont des questions sur des thèmes 'typiquement' féminins. Les hommes doivent répondre correctement à ces questions pour pouvoir avancer.



CARTES JOKER FEMME
Ces cartes contiennent des instructions pour chacun des deux sexes. Les effets des cartes Joker Femme sont avantageux pour les femmes et désavantagent les hommes.



CARTES QUESTION HOMME
Ce sont des questions sur des thèmes 'typiquement' masculins. Les femmes doivent répondre correctement à ces questions pour pouvoir avancer.



CARTES JOKER HOMME
Ces cartes contiennent des instructions pour chacun des deux sexes. Les effets des cartes Joker Homme sont avantageux pour les hommes et désavantagent les femmes.

Gagner la Partie

Le premier joueur ou la première équipe à amener ses deux pions de l'autre côté du plateau de jeu gagne Le Défi et est proclamé le sexe supérieur !

Partie Courte

Si vous voulez jouer un jeu rapide, donnez à chaque joueur ou équipe un seul pion. Le gagnant est le premier sexe qui peut amener son pion de l'autre côté du plateau. Dans la partie courte, vous ne pouvez pas faire de prisonniers.