

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**





Le jeu des devinettes

Règle du jeu pour plus de 2 joueurs

Préparation du jeu

Même préparation que précédemment.

Distribuer 6 cartes "idée" aux enfants, 4 aux adultes.

Choisir pour toute la partie de jouer au niveau facile (cartes "devinette" côté vert) **ou difficile** (cartes "devinette" côté orange).

But du jeu

Trouver le nom de l'animal figurant sur la carte "devinette" du capitaine.

Le vainqueur est le premier joueur à avoir remporté 3 cartes "devinette".

Début du jeu

Le joueur le plus jeune pioche au hasard une carte "devinette" et la conserve à l'abri des regards. Il devient le **capitaine** jusqu'à ce que l'animal de sa carte ait été deviné. Tant qu'il reste capitaine, il ne tourne jamais la roue.

Le joueur situé à la gauche du capitaine tourne la roue.

- Si la case "question" est désignée : le joueur qui vient de tourner la roue pose une question commençant obligatoirement par "Est-ce que...?", pour tenter de deviner l'animal figurant sur la carte du capitaine. Ce dernier ne peut répondre que par "oui" ou par "non".

- Si la case "pioche" est désignée : le joueur qui vient de tourner la roue tire la carte "pioche" située au-dessus du paquet et la lit à haute voix. Puis il la replace sous la pioche.

Et c'est au joueur situé à sa gauche de tourner la roue.

Dérroulement du jeu

Dès qu'un joueur croit avoir deviné le nom de l'animal, il joue une de ses cartes "idée" pour donner sa réponse, à la fin de son tour ou du tour d'un autre joueur. Toute carte "idée" est perdue même si la réponse est juste !

- **S'il trouve la bonne réponse** : il remporte la carte "devinette". Il devient alors le nouveau capitaine et il tire au hasard une carte "devinette" que les autres devront deviner. L'ancien capitaine redevient un joueur comme un autre. Et on reprend la partie.

- **S'il ne trouve pas la réponse** : c'est au joueur situé à sa gauche de tourner la roue.

Cas particuliers

- Si une carte pioche indique un numéro d'indice qui a déjà été lu, remettre la carte sous le paquet correspondant et en tirer une nouvelle.

- Si, en cours de partie, un joueur n'a plus de carte "idée", il poursuit la partie (car la pioche peut lui en procurer de nouvelles).

- Si, en cours de partie, plus aucun joueur n'a de carte "idée", le vainqueur est celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes "devinette".



Le jeu des devinettes

Règle du jeu pour 2 joueurs

Préparation du jeu

Disposer le plateau de jeu.

Mélanger chaque paquet de cartes "pioche" et "devinette".

Placer les 3 paquets de cartes ("**pioche**", "**idée**" et "**devinette**") sur la table, en prenant soin de cacher la face des cartes "pioche". Mettre la carte cache sur le paquet de cartes "devinette".

Distribuer 6 cartes "idée" à chacun.

Choisir pour toute la partie de jouer au niveau facile (cartes "devinette" côté vert) **ou difficile** (cartes "devinette" côté orange).

But du jeu

Trouver le nom de l'animal figurant sur la carte "devinette" de l'adversaire.

Le vainqueur est le premier joueur à avoir remporté 3 cartes "devinette".

Début du jeu

Chaque joueur pioche au hasard une carte "devinette" qu'il garde cachée.

Les 2 joueurs joueront à tour de rôle.

C'est le joueur le plus jeune qui commence à jouer.

Déroulement du jeu

Le premier joueur tourne la roue.

- Si la case "question" est désignée : le joueur qui vient de tourner la roue pose une question commençant obligatoirement par "Est-ce que...?", pour tenter de deviner l'animal figurant sur la carte de son adversaire (Temporairement capitaine). Ce dernier ne peut répondre que par "oui" ou par "non".

- Si la case "pioche" est désignée : le joueur qui vient de tourner la roue tire la carte "pioche" située au-dessus du paquet et la lit à haute voix. Puis il la replace sous la pioche.

C'est à l'autre joueur de jouer : il tourne la roue à son tour.

Dès qu'un joueur croit avoir deviné le nom de l'animal, il joue une de ses cartes "idée" pour donner sa réponse. Toute carte "idée" est perdue même si la réponse est juste !

- **S'il trouve la bonne réponse** : il remporte la carte "devinette". Son adversaire tire alors une nouvelle carte "devinette" et le joueur qui a donné la bonne réponse rejoue : il tourne à nouveau la roue.

- **S'il ne trouve pas la réponse** : c'est au tour de l'adversaire de jouer.

Cas particuliers

- Si une carte "pioche" indique un numéro d'indice qui a déjà été lu, remettre la carte sous le paquet correspondant et en tirer une nouvelle.

- Si, en cours de partie, un joueur n'a plus de carte "idée", il poursuit la partie (car la pioche peut lui en procurer de nouvelles).

- Si, en cours de partie, plus aucun joueur n'a de carte "idée", le vainqueur est celui qui a remporté le plus grand nombre de cartes "devinette".