

***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**



**FAMILIAL**

**Dès 12 ans**

**De 2 à 6 joueurs  
ou équipes de joueurs**



**CONTENU :**

- 396 cartes dans une boîte, dont :
  - 171 cartes illustrées
  - 110 cartes thèmes
  - 115 cartes aléatoires
- 1 plateau
- 6 pions
- 1 règle du jeu

**INFORMATION :**

**CE JEU CONTIENT  
3 PAQUETS DE CARTES**

**Bonjour !**

**Vous croyez tout connaître sur les logos et les marques ou au contraire ne pas vous y intéresser...  
ce jeu vous surprendra sans doute et vous amusera à coup sûr !**

# RÈGLES DU JEU

**LE JEU PEUT SE JOUER DE 2 À 6 JOUEURS OU ÉQUIPES DE JOUEURS.**

## BUT DU JEU

Arriver sur la case LOGO le plus rapidement possible, grâce à vos connaissances sur les logos et les marques, pour répondre à une ultime question et être le vainqueur !

## DESCRIPTION DES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

Toutes les cartes ont 4 questions au verso, relatives aux couleurs des cases du plateau.

### IL EXISTE 3 TYPES DE CARTES DIFFÉRENTES :

#### - CARTES ILLUSTRÉES

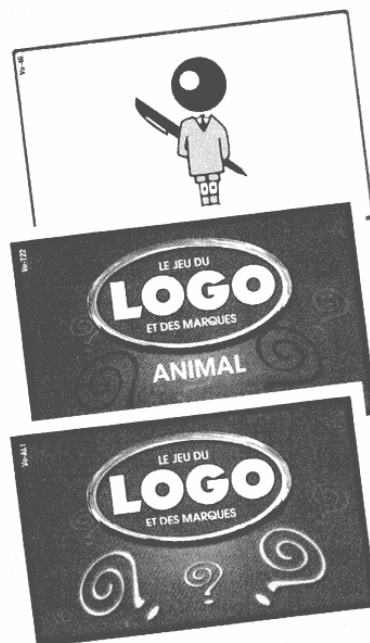
- Recto : illustration  
(logo d'une marque, logo partiel ou image de produit).
- Verso : les 4 questions sont relatives à la marque/produit montré.

#### - CARTES THÈMES

- Recto : nom du thème de la carte.
- Verso : les 4 questions ou les 4 réponses sont liées au thème. Il faut donc bien l'avoir en tête pour trouver la réponse !

#### - CARTES ALÉATOIRES

- Recto : points d'interrogations illustrés.
- Verso : les 4 questions concernent des marques ou produits qui n'ont pas de rapport entre eux. Elles ont été sélectionnées aléatoirement.



## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Mélangez toutes les cartes ensemble pour ne former qu'un seul paquet, et les placer dans la boîte prévue à cet effet. Tous les versos de cartes où apparaissent les questions doivent être du même côté.
- Dépliez le plateau. Choisissez de jouer individuellement ou en équipes puis posez les pions choisis sur la case départ du plateau.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### PARTIE CLASSIQUE (DE 3 À 6 JOUEURS OU ÉQUIPES)

- Le joueur le plus jeune commence.
- Le joueur à sa droite devient alors « l'Animateur » (« l'ANIM' ») pour ce tour. L'ANIM' sera la personne chargée de lire les questions, et il devra faire attention à ne jamais montrer la carte aux autres joueurs, ni même à son équipe si des équipes ont été formées.
- Si vous jouez en équipe, l'ANIM' change à chaque nouveau tour au sein de l'équipe.
- L'ANIM' prend la première carte de la boîte et pose la première question (violette) au joueur. Si la carte est une « carte illustrée » ou « thème », il doit montrer l'illustration au joueur avant de poser la question ou annoncer le thème.

## RÉPONSE CORRECTE

• Si le joueur répond bien, il déplace son pion sur la première case (violette). L'ANIM' lui pose alors le reste des questions de la carte dans l'ordre. Si le joueur répond correctement, il déplace à chaque fois son pion sur la prochaine case correspondant à la couleur de la question.

• Si le joueur répond correctement aux 4 questions de la carte, son pion se trouve donc sur une case rouge (la 4ème case du plateau si c'est le début d'une partie). Son tour est alors fini et la carte doit être reposée dans la boîte, en dernière position.

• C'est alors au joueur à sa gauche de jouer et celui dont le tour vient de s'achever devient l'ANIM' (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre). Chaque tour se déroule ainsi en suivant bien les couleurs des cases du plateau et leur correspondance sur la carte.

• ATTENTION : l'ordre des couleurs sur le plateau n'est pas toujours le même, il se peut donc qu'un pion saute plusieurs cases d'un coup ! A noter, plusieurs pions ont le droit d'être sur la même case.

## RÉPONSE INCORRECTE

• Si le joueur ne trouve pas la bonne réponse, son pion n'avance pas mais ATTENTION on ne doit pas donner la réponse à voix haute à ce moment là !

L'ANIM' pose alors la MÊME question au joueur suivant.

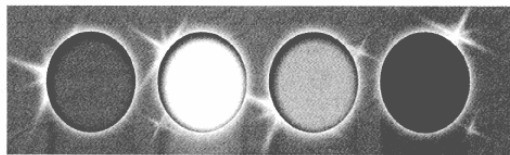
• Si la bonne réponse est donnée, le joueur déplace son pion sur la couleur de la case correspondant à la couleur de la question. L'ANIM' continue alors de poser le reste des questions de la carte à ce joueur ou au prochain joueur à sa gauche s'il répond mal, et ainsi de suite.

Si aucun des joueurs n'arrive à répondre à une question, l'ANIM' annonce alors la bonne réponse. Il pose ensuite la question suivante de la carte au joueur d'origine (celui à sa gauche – le plus jeune si c'est le premier tour).

• Si personne n'arrive à répondre correctement à la dernière question de la carte (Rouge), l'ANIM' annonce la bonne réponse puis replace la carte en dernière position dans la boîte. Ce tour est donc fini et le joueur à la gauche de l'ANIM', devient à son tour ANIM'. Le joueur à la gauche du nouvel ANIM' commence alors à répondre aux questions de la nouvelle carte piochée.

## ZONE FINALE

4 cases de couleur alignées en fin de parcours



Quand un joueur amène son pion en zone finale, et qu'il répond correctement à une question :

• Si elle est de la même couleur que la case où est déjà son pion, il le déplace alors sur le logo du jeu, case finale, et y reste jusqu'à la fin de la partie.

• Si elle est d'une autre couleur que la case où se trouve son pion, il ne déplace pas son pion mais a bien sûr le droit de répondre à la question suivante (sauf si la carte est finie). NB. Si ce cas de figure ne permet pas d'avancer, il est important de garder en tête que bien répondre permet d'accéder à la question suivante et surtout ne laisse pas la possibilité à un autre joueur d'avancer.

• S'il ne répond pas correctement, tout se déroule comme indiqué précédemment.

## REMPORTER LA PARTIE (CASE FINALE LOGO)

Une fois qu'un joueur a atteint la case finale, l'ANIM lui pose directement la question rouge de la carte en cours.

• S'il répond correctement il remporte la partie !

• Sinon, ou si la carte est finie, il reste sur place, et attend son prochain tour, l'ANIM lui reposera alors directement la question rouge.

NB1. Le joueur suivant peut alors tenter de répondre pour déplacer son pion sur une case rouge, et le cours du jeu reprend normalement.

NB2. Le joueur en case finale peut aussi gagner en répondant correctement à la question rouge d'un autre joueur qui ne sait pas répondre.

## PARTIE À 2 JOUEURS

Pour une partie à deux joueurs, il n'y a plus d'ANIM, chacun pioche une carte dès le début du jeu. Le plus jeune joueur commence, donc son adversaire lui pose les questions de la carte.

• Si le joueur répond correctement il avance son pion, les règles classiques s'appliquent.

• S'il ne répond pas correctement, c'est à lui de poser la question de la même couleur à son adversaire, mais sur la carte qu'il a, lui, piochée auparavant.

La partie se déroule ainsi de la même manière que la classique, et les 2 joueurs changent simplement de carte à chaque nouveau tour.

## PARTIE À 2 ÉQUIPES

Si vous avez décidé de jouer une partie en duel, où deux équipes s'affrontent, les règles sont les mêmes que le jeu classique mais il est important de noter le point ci-dessous :

• En cas de réponse incorrecte d'une équipe, l'ANIM' pose la même question aux autres membres de sa propre équipe. Il est donc important qu'il cache bien la carte à chaque fois.

Bonne partie à tous !



Ⓢ ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de bien enlever toutes les protections plastiques ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Ⓢ ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr.

Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Es wird empfohlen, alle schützenden Plastikteile zu entfernen, die nicht Teil des Spielzeugs sind, bevor es dem Kind gegeben wird.

Ⓢ OPGEPAST! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Gevaar voor verstikking.

Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

Het wordt aanbevolen om alle plastic beschermingen te verwijderen die geen deel uitmaken van het speelgoed, voordat u dit aan het kind geeft.



Lansay.com

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - France