

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**





© 1992 O.K.L.A. International

Jouez les langues ! Embarquement immédiat !

DE 2 A 4 EQUIPES (DE 1 JOUEUR OU PLUS)
AGE : A PARTIR DE 12 ANS

5

MATERIEL

- 1 plateau de jeu (divisé en 5 zones indépendantes (zone d'embarquement, Italie, Espagne, Grande-Bretagne, Allemagne), 64 cartes DÉCOUVERTE, 32 cartes JOKER, 8 cartes minirègle, 1 dé, 4 pions.
- 432 cartes Questions-Réponses réparties en 4 boîtes (anglais, allemand, espagnol, italien).

BUT DU JEU

Il s'agit d'effectuer un voyage, à travers des expressions en anglais, allemand, espagnol et italien à reconnaître en français, et d'obtenir des symboles des pays visités, représentés par les cartes DÉCOUVERTE.

PRELIMINAIRES

- * **LES LANGUES** : Les joueurs choisissent ensemble la ou les langues du jeu au début de la partie : on peut jouer avec 1, 2, 3 ou 4 langues.
- * **LES NIVEAUX** : 3 niveaux de difficulté sont prévus, correspondant aux couleurs des cases (vert : débutant, orange : moyen, rouge : confirmé).
IMPORTANT : On peut jouer une partie sur un seul niveau. Dans ce cas, on ne tient pas compte de la couleur des cases.
- * **LES INDICES** : Quand un joueur ne connaît pas la réponse à une question qui lui est posée, il peut demander un indice, en utilisant une carte JOKER. Ces cartes sont tirées au cours du jeu. Les indices LingoFoly's sont signalés par un triangle jaune (▲) sous la réponse à une question.
- * **LES CARTES DÉCOUVERTE** : Au cours du jeu, les joueurs gagnent des cartes DÉCOUVERTE afin de compléter une collection de 4 cartes comprenant les catégories suivantes :

Sites



Spécialités



Traditions



Souvenirs



Chaque catégorie comprend 4 cartes différentes, soit un total de 16 cartes par pays. Une collection est complète lorsque toutes les catégories et tous les pays à visiter sont représentés (par exemple, un site anglais, une tradition allemande, une spécialité espagnole et un souvenir d'Italie).

DEROULEMENT D'UNE PARTIE LINGOFOLY'S

Le jeu se déroule en 3 étapes :

- 1) **L'EMBARQUEMENT** : Les joueurs embarquent vers le pays de leur choix, après avoir correctement traduit une expression dans la langue de leur pays de destination.
- 2) **LES DÉCOUVERTES** : Les joueurs voyagent dans les pays qu'ils ont choisis pour y gagner des cartes DÉCOUVERTE. Ils gagnent ces cartes sur les cases "AÉROPORT" et "LINGOFOLY'S".
- 3) **L'ARRIVÉE** : Le voyage se termine pour les joueurs qui ont complété leur collection de cartes DÉCOUVERTE. Ils doivent répondre les premiers à une dernière question (dont ils choisissent la langue et le niveau).

PREPARATION DU JEU

- * Constituez de 2 à 4 équipes (de 1 joueur ou plus).
- * Pour la première partie, classez dans chaque boîte les cartes d'une même langue (108 cartes par pays).
- * Placez les cartes JOKER sur l'emplacement du plateau.
- * Sélectionnez les cartes DÉCOUVERTE des pays qui vont être visités. Disposez-les par pays sur les emplacements réservés du plateau, en laissant les faces écrites cachées.

COMMENCEMENT D'UNE PARTIE



Chaque joueur (ou équipe) choisit un pion, et le place sur la case Départ. Chacun lance le dé à son tour. Le joueur obtenant le plus grand chiffre commence le jeu. Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé, en commençant par la première case "EMBARQUEMENT". Les déplacements peuvent se faire dans n'importe quelle direction, à condition que le pion reste dans la zone. Plusieurs pions peuvent stationner sur la même case.

QUESTIONS ET REPONSES LINGOFOLY'S

La case d'arrivée d'un pion détermine le type de la question posée au joueur. Le joueur placé à sa droite tire la première carte de la boîte du pays et pose la question du niveau correspondant à la couleur de la case. Une fois jouée, la carte est remise au fond de la boîte d'où elle a été tirée.

IMPORTANT : On peut toujours demander à lire la question avant de donner sa réponse.

EXEMPLE DE CARTE :

3 niveaux de questions progressifs

1) Question : on lit l'expression dans la langue étrangère

2) Le joueur interrogé doit reconnaître cette expression en français

3) Les indices font appel au bon sens et à l'imagination

1	Vocabulaire Nineteen ninety two
2	Film From Russia With Love
3	Expression The more, the merrier
I SPEAK ENGLISH	
1	1992 ▶ l'année de Séville et de Barcelone
2	Bons baisers de Russie ▶ Sean Connery vous embrasse
3	Plus on est de fous, plus on rit ▶ c'est le fou rire !

© 1992

LES DIFFERENTES CASES



Case EMBARQUEMENT : Le joueur qui tombe sur cette case choisit sa destination (Angleterre, Allemagne, Italie ou Espagne). La question est posée dans la langue de ce pays : en cas de bonne réponse, il se rend directement sur la case AÉROPORT centrale du pays et relaie le dé. Dans le cas contraire, c'est au tour du joueur suivant de poursuivre le jeu.



Case JOKER : Le joueur qui tombe sur cette case tire une carte JOKER (Stop, Indice ou Lucky) qui lui indique la marche à suivre. Un utilisées, ces cartes sont replacées sous la pile de cartes JOKER.



Case LINGOFOLY'S : Tous les joueurs sont en compétition pour répondre, sauf celui qui pose la question. La question est posée de la langue du pays visité. Le premier joueur qui trouve la réponse tire une carte DÉCOUVERTE du pays visité. Le tour passe au joueur suivant même si personne ne trouve la réponse. En cas d'égalité, on repose une question à tous les joueurs.



Case ALLER-RETOUR : Le joueur qui tombe sur cette case doit retrouver, à partir du français, la dernière question dans la langue du pays visité : on reprend la dernière question du pays visité et on lit la réponse en français. S'il retrouve l'expression dans la langue, le joueur rit le dé. Sinon, il retourne à la case Départ et rend toutes ses cartes JOKER.



Case AÉROPORT : Le joueur qui tombe sur cette case a le choix entre :
- *gagner une carte DÉCOUVERTE* : s'il répond à une question dans la langue du pays visité, il tire une carte DÉCOUVERTE et relaie le dé. Dans le cas contraire, c'est au tour du joueur suivant de poursuivre le jeu.
- *changer de pays* : le joueur doit traduire une expression dans la langue de son pays de destination. S'il répond correctement, il se rend sur la case AÉROPORT centrale de ce pays et rejoue. Sinon, c'est au tour du joueur suivant de poursuivre le jeu.

LE GAGNANT LINGOFOLY'S

Lorsque vient son tour, le joueur qui a complété sa collection de cartes DÉCOUVERTE, se rend directement sur la case Arrivée. Il met ses adversaires au défi de répondre avant lui à une question dans la langue et du niveau de son choix. S'il répond le premier, il a gagné la partie. Sinon, il doit attendre la case Arrivée le prochain tour pour une autre tentative. Il peut toujours répondre avec les autres joueurs (cases "LINGOFOLY'S") pour tenter de ralentir la progression.

CONSEILS

- "Plus on a de langues, plus on rit !" : le jeu est encore plus amusant et intéressant avec davantage de langues.
- Pour la dynamique du jeu, il est conseillé de composer des équipes avec le plus grand nombre de joueurs.
- Les joueurs déterminent le temps alloué pour répondre aux questions ainsi que le degré de précision des réponses.

Bonne chance...
Buena fortuna...
Good luck...
Vielen Glück...