

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**



MARABOUT

Un jeu de Guillaume Tostain
illustré par sofi

De 2 à 8 joueurs - A partir de 10 ans

Matériel :

46 cartes "Marabout"
2 cartes "Règle"

But du jeu :

Gagner 3 cartes "Marabout" en retrouvant le plus grand nombre d'enchaînements possibles.

Les enchaînements à retrouver pourront être issus :

De titres d'œuvres cinématographiques, musicales, artistiques, littéraires ;

De noms de marques commerciales, de groupes musicaux, de personnages fictifs (mais connus de tous), de bandes dessinées, de dessins animés, d'émissions de télévision ou de radio ;

De proverbes et d'expressions...

1

donne l'indice (en bleu). Le système de marquage de points reste identique.

Dans le cas où personne ne trouverait le bon enchaînement, celui-ci est révélé à voix haute par le lecteur et, bien sûr, personne ne marque de points.

Dès qu'un enchaînement a été trouvé, le lecteur, après avoir donné 1 point au joueur concerné, redit à voix haute le mot trouvé ce qui marque le démarrage de l'enchaînement suivant à retrouver.

Il procède de la même façon jusqu'à ce que le cinquième enchaînement ait été trouvé ou le cas échéant révélé par le lecteur, puis continue de manière

identique avec le deuxième mot (en rouge) de la carte.

A l'issue du dernier enchaînement de la carte, le joueur ayant le plus de doigts levés gagne la carte "Marabout" utilisée par le lecteur.

Ce joueur devient lecteur à son tour, tire une nouvelle carte "Marabout", et procède comme indiqué précédemment.

Égalité :

En cas d'égalité de points entre 2 joueurs ou plus, au moment de l'attribution de la carte "Marabout", c'est



3

Le jeu :

Il peut se jouer soit de manière informelle sans enjeu, soit en compétition avec un comptage de points. Chaque partie se joue avec un seul côté des cartes.

1) Un premier joueur est désigné pour être le lecteur :

Il tire une première carte du paquet en prenant soin de cacher aux autres joueurs le côté de la carte qui va être lu, puis, il lit à voix haute le premier des 2 mots (en rouge) qui constituent chacun le démarrage d'un Marabout avec 5 enchaînements à retrouver.

L'objectif des autres joueurs est de retrouver le plus vite

possible l'enchaînement suivant (en vert) qui permettra de trouver le suivant et ainsi de suite...

2) Dès qu'il a fini de parler, tous les joueurs proposent spontanément et à la criée tous les enchaînements qui leur passent par la tête...

Si l'un des joueurs a trouvé le bon enchaînement, le lecteur l'autorise à lever un doigt, ce qui correspond à 1 point marqué.

Si, au bout d'un temps laissé à son appréciation, personne ne trouve l'enchaînement suivant, le lecteur



2

le dernier des joueurs (concerné par l'égalité) à avoir trouvé un enchaînement qui gagne la carte.

Le gagnant :

Le premier joueur à obtenir 3 cartes "Marabout" gagne la partie.

Un grand merci à Daniel Stroppa pour son aide sur ce jeu.



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi Babylone, Broc & Troc, Brouhaha, Elefantissimo, In Extremis, Laoupala, Mixo, Rapidcroco, Sky my husband...

Plus d'infos sur www.interlude-games.com

4