

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com

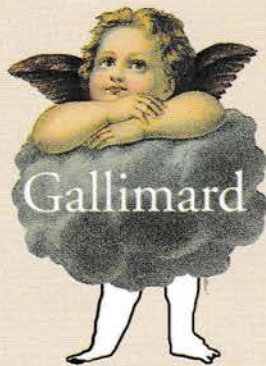
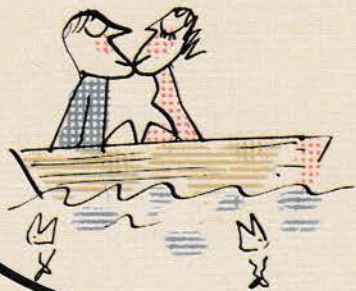


Ovi!

LE GRAND JEU DE L'AMOUR ET DU HASARD



RÈGLE DU JEU



De 2 à 6 joueurs

À partir de 15 ans

Durée d'une partie :
environ 40 minutes



Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu • 6 pions • 1 dé • 1 règle du jeu
- 1 sablier • 350 cartes • 4 boîtiers distributeurs

LE BUT DU JEU

« **Le grand jeu de l'amour et du hasard** » propose de jouer sur le thème universel de l'amour en répondant à des questions relevant des 6 catégories suivantes, dont le hasard décide : littérature, cinéma, chanson, histoire, vocabulaire et tout-venant.

Ce jeu s'adresse à 2 joueurs ou plus, à partir de 15 ans.

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint le cœur, dernière case du plateau, et qui répond alors correctement à 3 questions sur 4 d'une carte piochée dans le boîtier « **Ils vécurent heureux** », après avoir parcouru le circuit du plateau en répondant aux questions et en relevant les défis avec succès.

LES ÉLÉMENTS DU JEU

LE PLATEAU :

Le début du parcours, commun à tous les joueurs, est au bout de la flèche tirée par Cupidon. Le parcours se termine sur la case centrale du plateau, représentée par un cœur.

Le plateau est composé de 3 zones, correspondant à 3 temps de la vie amoureuse :

- **zone bleue** : *Leurs yeux se rencontrèrent*
- **zone orange** : *L'amour fou*
- **zone fuchsia** : *Ils vécurent heureux*

Les cases « **Défis** » et « **Obstacles** » (représentées par des symboles) s'intercalent entre les cases « **Questions** » (cases de couleur sans symbole).



LES CARTES :

Toutes les cartes sont recto verso à l'exception des cartes « **Obstacles** ». Il y a deux questions sur chacune des faces, tête-bêche ; on retournera le tas lorsque toutes les questions du boîtier auront été posées.

■ Les cartes « Questions »

À chacune des 3 zones du plateau correspond un boîtier de cartes « **Questions** » portant sur la phase amoureuse où se situe le pion du joueur. Il existe 6 catégories de questions, chacune associée à une couleur et un symbole. Ces catégories sont communes aux 3 boîtiers, seules les questions diffèrent en fonction de la zone de jeu.



■ Les cartes « Défis »

Regroupés dans le quatrième boîtier, les défis sont de 2 types indiqués sur le plateau par des symboles différents :



Bras de fer

Le joueur lit seul le défi qu'il doit relever en faisant trouver quelque chose à ses adversaires



Biceps

Le joueur répond, seul, à un défi lancé par ses adversaires

■ Les cartes « Obstacles »

Regroupées avec les cartes « Défis », ces cartes rouges produisent des retournements de jeu, favorables ou défavorables, elles peuvent aussi imposer de se mettre au service des autres joueurs.

LE SABLIER

On l'utilise lors des défis. Les joueurs disposent du temps du sablier (45 secondes) pour relever le défi imposé.

LE DÉROULEMENT DU JEU

DÉBUT DU JEU

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur Cupidon. Chacun lance le dé : le joueur qui réalise le score le plus élevé débute la partie ; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT AVANCE-T-ON SUR LE PLATEAU ?

Au premier tour, le premier joueur lance le dé, place son pion sur la case correspondant au score et répond à la question qui lui est posée. Tant que le joueur a bien répondu, il lance le dé et avance sur le plateau. Si le joueur donne une mauvaise réponse, il laisse son pion sur la case puis c'est au tour du joueur suivant. Quand ce sera son tour à nouveau, il devra répondre correctement à une question pour relancer le dé. Sitôt qu'il change de zone, il attend le tour suivant pour répondre à la question, sans relancer le dé, et reprend sa progression.

■ Cases « Questions »

La personne assise à droite de celui dont c'est le tour tire une carte dans le boîtier qui correspond à la zone où se trouve le pion du joueur. Le hasard décide alors de la catégorie de question à laquelle ce dernier doit répondre, seul. La réponse figure à la suite de la question.

■ Cases « Défis »

Sur les cases « Bras de fer », le joueur tire une carte dans le boîtier des « Défis ». Il découvre ce qu'il doit faire trouver à ses adversaires et par quel moyen (mime, rébus, dessin), puis lit aux autres joueurs les deux indications qui sont sur la carte. Il est nécessaire de se munir de papier et de crayons.

Si le défi est relevé, le joueur relance le dé, l'adversaire qui a donné la bonne réponse avance de 2 cases.

Si le défi n'est pas relevé dans le temps du sablier, il reste sur la case et tentera à nouveau sa chance avec une nouvelle carte au prochain tour. Dans le cas d'un défi chanté, les adversaires accordent ou non le droit au joueur de continuer à jouer. C'est une façon pour eux de réguler sa progression.

Sur les cases « Biceps », la personne assise à la droite de celui dont c'est le tour lui lit la consigne.

Si le défi est relevé dans le temps du sablier, le joueur relance le dé et reprend sa progression. Si le défi n'est pas relevé, il reste sur la case et tentera à nouveau sa chance avec une nouvelle carte au prochain tour.

■ Cases « Obstacles »

Le joueur qui tombe sur la case « Obstacles » tire lui-même une carte dans la pioche et effectue ce que lui impose la consigne. Il remet ensuite la carte en dessous du paquet, à l'exception de la carte-joker qu'il replace quand il l'a utilisée. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU : LE « CŒUR »

On arrive sur la dernière case sans avoir besoin de faire le compte juste. À ce moment-là, la personne assise à la droite du joueur arrivé tire une carte du boîtier « Ils vécurent heureux » : le joueur doit répondre à 3 questions sur les 4 qui sont sur la carte pour terminer la partie. Il recommencera au tour suivant s'il échoue.

VARIANTES

FAIRE DURER LE PLAISIR

Le joueur atteint la case finale uniquement s'il tombe pile sur le cœur. Dans les autres cas, il passe par le cœur puis revient sur ses pas sur les cases précédentes en fonction du chiffre affiché par le dé.

CORSER LA DIFFICULTÉ

Si l'on veut accroître la difficulté du jeu, on peut agir sur plusieurs facteurs : on peut ne pas lire les 3 propositions de réponses dans les questions. Le joueur devra alors trouver grâce à ses seules connaissances, sans que le facteur chance intervienne ; on peut également ne pas donner les indications écrites sur les cartes « Défis ».

JOUER EN ÉQUIPES

Il est possible de constituer deux équipes (de 2 ou 3 joueurs chacune). Sur les cases « Questions », les joueurs de l'équipe à qui la question est posée se concertent pour donner leur réponse. Sur les cases « Défis/Bras de fer », un joueur de l'équipe dont c'est le tour fait deviner la réponse à tous les autres joueurs. Si le joueur qui trouve fait partie de son équipe, il lance le dé et l'équipe continue sa progression. Si c'est un joueur de l'équipe adverse, la main passe à l'équipe gagnante.