

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





Règles de merde #1

**Vous n'avez pas besoin de règles pour jouer à Questions de merde !
Donc faites comme vous voulez ou bien passez à la règle #2.**

Les questions de merde sont réparties dans 6 catégories :

- | | | |
|--|---|--|
|  Vie quotidienne |  Sexe |  Gore |
|  Imaginaire |  Culture |  Philosophie et Progrès |

Règles de merde #2

Pour une partie de merde sans se prendre la tête !

Placez le paquet de cartes au centre. A tour de rôle, chaque joueur tirera une carte et posera une question de la catégorie de son choix aux autres joueurs.

Quand un joueur pose une question, tout le monde répond à son tour, sauf lui-même. Dès que les réponses sont à peu près claires, chaque joueur vote pour celle qu'il préfère. En cas d'égalité, la voix du joueur qui a posé la question compte double. Le joueur qui remporte le plus de votes gagne 1 point.

Le jeu s'arrête quand vous avez décidé que le jeu s'arrête !

Règles de merde #3

Pour une partie de merde comme si c'était un vrai jeu de société !

Prenez du papier, des crayons et un dé. Chaque joueur se prépare autant de petits papiers qu'il y a de joueurs moins 1 et les numérote en partant de 0 (ex : pour 4 joueurs, chacun aura des papiers « 0 », « 1 », « 2 » et « 3 »). Posez le paquet de cartes au milieu.

Le joueur le plus vieux lance le dé. Le joueur à sa gauche tire une carte et lui pose la question de la catégorie indiquée par le dé. Quand le joueur a répondu, les autres joueurs lui transmettent face cachée un petit papier avec la note de leur choix (qu'ils ne pourront plus attribuer avant le tour suivant). A la fin du tour, chaque joueur retourne les petits papiers qu'il a reçus et totalise son nombre de points.


Le jeu se termine quand vous voulez, par exemple après un nombre de tours ou un nombre de points fixés à l'avance.


Variante : les joueurs attribuent leurs notes à la fin d'un tour complet.

Règles de merde #4

Préparez un verre et une bouteille d'eau !*

Posez le verre devant le premier volontaire ! Prenez une carte et, avec les autres joueurs, posez toutes les questions une par une au volontaire ! Après chaque réponse, l'assemblée tend les bras à la romaine pour juger du sort du volontaire.

 Une majorité de pouces pointe vers le haut : la réponse est satisfaisante et le volontaire est épargné.

 Une majorité de pouces pointe vers le bas : c'est une réponse de merde et le volontaire doit boire son verre rempli d'eau.

Après une carte de six questions, changez de volontaire et rappelez aux frileux qu'à ce jeu chacun sera volontaire !

*ou toute autre boisson non nocive à la santé