

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



3 jeux radio-luxembourg

La société CAPIEPA vous propose trois jeux, inspirés chacun par une célèbre émission de jeu de Radio-Luxembourg. Bien qu'ils se rapprochent aussi exactement que possible de l'émission correspondante, ils ont dû toutefois subir quelques modifications qui leur permettent d'être joués en société.

LE PERSONNAGE MYSTÉRIEUX

Le jeu comprend seize portraits de vedettes de Radio-Luxembourg, dont on trouvera les noms ci-dessous. Ces portraits sont coupés en trois parties. Les vedettes ont été choisies de telle sorte que chaque partie de visage puisse s'accorder avec les parties de visage de n'importe quelle autre vedette. Parmi les différents jeux que l'on peut imaginer nous en indiquons trois, particulièrement amusants, et que nous conseillons de jouer dans l'ordre proposé.

1^{er} JEU.

RETROUVER LES VISAGES EXACTS

Un des joueurs est meneur de jeu et ne joue pas. Il range sur la table, bien visibles, les fronts d'un côté et les mentons de l'autre. Il constitue une pile avec les milieux de visage et fait tirer au sort à chacun des joueurs un de ces milieux de visage. Chaque joueur doit reconstituer le plus vite possible le visage exact.

Tout joueur peut prendre à son choix, pour l'essayer, le front ou le menton qui lui paraît convenir. Si le résultat ne lui paraît pas bon, il peut en essayer un autre et ainsi de suite; mais il doit d'abord remettre à sa place celui qu'il avait pris. Lorsqu'un joueur croit avoir trouvé, il agite la sonnette et le meneur de jeu vérifie, en retournant les photographies, que les lettres portées au dos correspondent bien à l'une des combinaisons indiquées ci-dessous. Les trois lettres caractéristiques doivent être lues en commençant par le front et en finissant par le menton. Si le joueur a trouvé juste, il a gagné. Sinon il est exclu du jeu et les autres continuent jusqu'à ce que l'un au moins ait trouvé.

ABF	Claude Perrin	I A I	Armand Jammot
BEP	Jacques Bénétin	JHA	Roger Bourgeon
CDH	Jacques Ledrain	KNJ	Guy Bernède
DOE	Zappy Max	LGB	Marcel Fort
EML	Pierre Louis	MFO	Fernand Guiot
FLK	Guy Bertret	NIN	André Sallée
GKD	Pierre Hiégel	OJC	André Le Gall
HPM	André Claveau	PCG	Jean Valton

2^e JEU.

RETROUVER UN VISAGE PRÉSENTÉ

Un joueur quitte la pièce. Les autres composent un visage fantaisiste en assemblant à leur gré un front, un menton et un milieu de visage quelconques. Ce visage est placé dans le cadre prévu à cet effet. Puis le joueur rentre et a le droit de regarder le visage pendant QUINZE secondes, que l'on peut calculer avec une montre ou en comptant lentement jusqu'à quinze.

Une fois ce temps écoulé, le joueur sort à nouveau, les autres joueurs retournent le visage qu'ils ont composé et notent les lettres correspondantes, pour éviter toute erreur. Puis le front est placé au milieu des autres fronts, de même pour le menton et le milieu de visage.

Le joueur sorti rentre alors à nouveau et doit retrouver exactement le visage présenté. Il dispose pour cela de cinq minutes, que l'on peut mesurer en laissant s'écouler deux fois le sablier. Quand le joueur croit avoir trouvé, on vérifie s'il a gagné, en regardant les lettres portées au dos des photographies.

À mesure que les joueurs feront des progrès, on pourra raccourcir le temps d'observation à dix ou même à cinq secondes. Le jeu permet 4.096 combinaisons de visages, toutes différentes les unes des autres.

3^e JEU. ÉVOQUER UN CARACTÈRE

Les parties de visage sont rangées, bien visibles, sur la table, par catégories: fronts, mentons, milieux de visage.

Les joueurs dressent une liste de huit qualités (ou défauts). Nous suggérons, pour commencer, la liste suivante: ÉQUILIBRE - VOLONTÉ - SENSIBILITÉ - CURIOSITÉ - HUMOUR - RUSE - DISTINCTION - ORGUEIL. On écrit chacun de ces mots sur un morceau de papier.

Puis l'un des joueurs est désigné comme meneur de jeu. Il tire au sort un morceau de papier et le lit sans le montrer aux autres. Il dispose alors de cinq minutes pour composer DEUX visages qui reflètent aussi bien que possible la qualité indiquée.

Lorsqu'il a terminé, chacun des autres joueurs observe les visages proposés et s'efforce de deviner la qualité qu'on a voulu exprimer parmi les huit qualités choisies. Quand il croit avoir trouvé, il note sur un papier, sans le dire aux autres, la qualité qu'il croit juste et accessoirement une deuxième qualité que ces deux visages expriment selon lui, pour le cas où la première hypothèse ne serait pas exacte.

Quand tous les joueurs ont choisi, ils lisent, chacun à son tour, les deux qualités proposées. Le meneur de jeu indique la qualité exacte. Les joueurs qui ont proposé cette qualité en premier marquent 5 points, ceux qui l'ont proposée en second marquent 3 points. Le meneur de jeu marque autant de points que tous les autres joueurs réunis. Mais, bien entendu, chaque joueur est meneur de jeu à son tour et la partie n'est finie que quand ils l'ont tous été une fois.

On remet le papier tiré avec les autres, après chaque tour, mais les joueurs n'ont pas le droit de former un nouveau visage qui ait plus d'une partie commune avec les visages précédemment formés au cours d'un même jeu.

SEUL CONTRE TOUS

Le principe du jeu est de répondre par "Vrai" ou par "Faux" à des questions posées par le meneur de jeu. Comme dans l'émission celui-ci lit un questionnaire. Tous les autres joueurs sont associés. L'un d'eux est le chef de l'équipe. Il tient dans une main la sonnette, qui indique "Vrai", et dans l'autre le klaxon, qui indique "Faux". Il peut consulter ses coéquipiers avant de répondre. Seul le son de la sonnette ou du klaxon constitue une réponse valable et définitive.

Les joueurs choisissent d'abord l'un des questionnaires. Ceux-ci sont au nombre de quatre et de difficulté croissante.

— Les questions ♣ s'adressent plus particulièrement aux enfants et comportent notamment des questions sur les animaux.

— Les questions ♦ demandent souvent des connaissances scolaires, d'histoire, de géographie, de littérature, et conviennent bien aux jeunes gens qui font des études.

— Les questions ♥ ont été composées pour les adultes et portent sur le sport, l'actualité, le cinéma.

— Les questions ♠ sont les plus difficiles et laisseront parfois incisées même des personnes fort cultivées.

Le meneur de jeu met le sablier en marche, puis il lit la première question et attend la réponse. Dès que celle-ci est donnée, il lit la seconde question et ainsi de suite.

— Exemple: Le meneur de jeu lit: "Paris est la capitale de la France". Le chef d'équipe agite la sonnette, ce qui signifie "Vrai".

Le meneur de jeu lit: "Luxembourg se trouve sur la Méditerranée".

Le chef d'équipe fait marcher le klaxon, ce qui signifie "Faux".

La cinquième réponse doit être donnée avant que le sable ait fini de s'écouler.

L'équipe a gagné, lorsqu'elle a répondu exactement à quatre questions au moins. Elle a perdu dans le cas contraire. Pour que la réponse soit bonne, il suffit de répondre "Vrai" ou "Faux" correctement, sans autre explication. Toutefois des joueurs érudits peuvent décider, soit que toutes les réponses doivent être exactes, soit qu'une explication précise doit être donnée chaque fois que la réponse est "Faux".

QUITTE OU DOUBLE

Le jeu se joue avec neuf dés, huit noirs et un rouge, portant sur chacune de leurs faces une lettre différente, un sablier et seize jetons. Le principe du jeu est de former le plus vite possible un mot d'au moins cinq lettres en se servant des lettres portées sur les dés. Le temps est mesuré par le sablier.

JEU A DEUX

Chaque joueur choisit une couleur de jetons et les huit jetons correspondants, puis place sur la table un jeton comme enjeu. On tire au sort qui commence à jouer. Le sable est divisé également entre les deux parties du sablier et celui-ci est disposé verticalement, la couleur du joueur qui joue le premier en haut.

Le joueur qui commence jette les dés. Avec les lettres obtenues il s'efforce de former un mot d'au moins cinq lettres. Tous les mots du dictionnaire sont autorisés, plus les féminins, les pluriels et les temps de verbe. Les lettres portées sur le dé rouge étant particulièrement difficiles, on est autorisé, quand on utilise ce dé, à former des mots de quatre lettres seulement - soit une lettre rouge et trois lettres noires. Dès qu'un mot est formé, le sablier est retourné et le tour de jouer passe à l'adversaire et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur ne parvient pas à trouver un mot avant que le sable soit épuisé, il a perdu. L'enjeu est gagné par l'adversaire.

Le gagnant peut décider de remettre sa victoire en jeu, en jouant "Quitte ou Double". Il remet en jeu le jeton gagné et le perdant place sur la table un nouveau jeton comme enjeu. La partie se déroule comme précédemment mais le gagnant n'a plus le droit de former de mots féminins ou pluriels.

Si le premier gagnant gagne encore, il peut encore jouer "Quitte ou Double". Chaque joueur place deux jetons sur la table comme enjeu, mais le gagnant n'a plus, cette fois, la possibilité de former ni temps de verbe, ni mots féminins ou pluriels.

Enfin, si le gagnant gagne une 3^e fois, il peut jouer une dernière fois "Quitte ou Double". Chaque joueur place quatre jetons comme enjeu. Le gagnant peut de nouveau former des féminins, des pluriels et des temps de verbe, mais tous ses mots doivent avoir au moins six lettres.

JEU A PLUSIEURS

Les joueurs s'assentent autour de la table. Si leur nombre est pair, les 1^{er}, 3^e, 5^e, etc... appartiennent à l'équipe rouge, les 2^e, 4^e, 6^e, etc... à l'équipe jaune. Chaque joueur joue à tour de rôle, le sablier étant retourné après chaque joueur. Les joueurs d'une même équipe peuvent s'aider. Lorsque le sablier se vide avant que le joueur n'ait trouvé un mot, son équipe a perdu. Lorsque le nombre des joueurs est impair, deux ou plusieurs joueurs jouent ensemble.

A noter que le même signe correspond aux lettres N et Z, aux lettres M et W, selon le sens dans lequel on regarde le dé. Il peut être utilisé au choix du joueur.