Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

5e ÉDITION
(et suivantes)
Tirage limité

Marque et modèles déposés.
Tous droits réservés.

L'IMMORTEL

(Jeu de la langue et de la culture françaises)
2 à 6 joueurs (jeu par équipes : 6 à 24 joueurs)

Matériel.

— 1 plateau de jeu du type « Jeu de l'Oie ». Il retrace la « carrière » d'un Académicien, du berceau jusqu'à la Coupole : examens, concours, prix, décorations, ou... échecs (ces étapes sont signalées sur les cases d'angle, de couleur orangée).

— 75 cartes (la « Bibliothèque ») comprenant :
- 35 « Ecrivains » à 1, 2 ou 4 plumes.
- 10 Jokers à 8 plumes chacun. 1 Joker = 8 plumes.
- 30 « Académiciens » à 8 plumes chacun. 1 Académicien = 8 plumes = 1 Joker.

— 475 fiches de questions-réponses classées en 18 rubriques (identiques à celles qui figurent sur le plateau).

Niveau de difficulté des questions : la valeur en plumes.

Le nombre de plumes — placé en face de la question — **signale le niveau de difficulté de ladite question** : une question à 1 plume est une question facile ; une question à 8 plumes est une question difficile.

— Divers : 5 pions ; 2 dés. Il est recommandé de se procurer un dictionnaire, du papier et un crayon, voire un sablier (1 minute).

N.B. : Les fiches de questions et réponses sont classées ; il reste à placer les 18 intercalaires en ordre alphabétique.

But du jeu. Le vainqueur.

L'objectif est de devenir IMMORTEL (ou... ACADEMICIEN). Le premier de la famille ?

Est déclaré vainqueur :

— le joueur qui le premier parvient sur la case 99 (là où se trouve le Dôme de l'Institut) et détient **5** Académiciens.

— ou bien : le joueur qui le premier détient **8** Académiciens (même s'il n'a pas achevé le parcours, ou « Cursus Honorum »).

(Si un joueur parvient à la case 99 sans détenir les 5 Académiciens, il continue à jouer, comme indiqué ci-après : « fin de la partie » p. 6).

(Lors des premières parties, on se fixera un objectif raisonnable de 3 Académiciens...).

■ Début de la partie.

Les joueurs désignent le « Secrétaire perpétuel de l'Académie française ».

Rôle du Secrétaire perpétuel de l'Académie française :

Le Secrétaire concourt pour le titre d'Académicien, mais, dès qu'une table réunira plus de 4 joueurs, il préférera les satisfactions procurées par l'exercice intelligent de ses hautes fonctions...

A ce titre, c'est lui qui :

— détient les Ecrivains, Académiciens et Jokers (l'ensemble de ces cartes constitue la « Bibliothèque ») ; il s'occupe du fichier des questions et réponses.

— règle les litiges entre joueurs.

De plus :

— Lorsqu'un joueur souhaite des éclaircissements sur la question d'une fiche, le Secrétaire peut donner un **exemple** (pris sur la fiche).

— Il peut proposer un coup de pouce (s'il ne figure pas sur la fiche, il l'invente) : il peut autoriser l'usage du papier et du crayon.

— Lorsqu'un joueur conteste la réponse de la fiche (parce qu'elle lui paraît fausse ou incomplète), le Secrétaire a tout pouvoir d'examen (usage de dictionnaires, etc.) et de décision. Le Secrétaire peut même recourir au vote (à la majorité relative). Mais personne ne peut l'y obliger !

Le jet de dés : choix de la case.

Une fois choisi le Secrétaire, chaque joueur reçoit un pion, un joker, puis lance les dés : le joueur qui obtient le plus grand nombre relance les dés et a le choix entre :

— jouer la somme des dés, pour avancer ;

— jouer le plus petit des deux, pour avancer comme pour RECULER (si... cela est possible).

(On peut donc choisir entre 3 cases).

A. - CHOIX DE LA QUESTION.

Ce premier joueur pose son pion sur la case choisie. Le Secrétaire tire la première fiche de la rubrique correspondant à cette case et demande : « Combien voulez-vous de plumes ? ». Il précise : « Vous avez le choix entre 1, 2, 3 plumes... (ou davantage) ».

Il lit, à voix haute, ou fait lire la question choisie : si plusieurs questions portent la valeur retenue par le joueur, le Secrétaire lit indifféremment l'une d'elles.

Rubrique « Chance » : le Secrétaire propose de choisir le NUMERO de la question (car aucune valeur n'est indiquée sur la fiche).

Dans tous les cas, le joueur ne choisit qu'UNE question, et donc un seul NUMÉRO (de question).

N.B. : Une question peut être divisée en « sous-questions » : voir p. 3 cette expression.

B. - MANŒUVRE DES PIONS ET DES DÉS.

Les doubles de dés.

— Le joueur qui fait un double relance les dés ; il ne tirera une question que lorsqu'il aura fini de se déplacer. (Si un joueur obtient plusieurs doubles de suite, il rejoue à chaque fois, mais il ne tirera une question que lorsqu'il n'obtiendra plus de double).

Case occupée par un pion.

— Si un joueur tombe sur une case occupée par un pion, il ne tire pas de question et relance aussitôt les dés.

— Bien entendu, si, de plus, il a fait un double, ou est tombé sur un bicorne, il relance encore les dés :

- case occupée + double = on joue 2 fois
- case occupée + double + bicorne = on joue 3 fois

— Dans tous les cas le joueur ne tire une question que lorsque son pion est immobilisé.

C. - RÉPONSE ET TEMPS DE RÉFLEXION.

Temps de réflexion.

Le joueur doit répondre en moins d'une minute à la question.

Temps de réflexion majoré.

Dans deux cas (limités à deux rubriques : « Anagrammes » dans « Jeux littéraires » et « Citation » dans « Culture »), le joueur peut réfléchir PENDANT que ses concurrents continuent à jouer. Lorsque son tour revient, il donne immédiatement la réponse et peut relancer les dés.

Essais et erreurs.

Pour répondre, le joueur (1) a droit à plusieurs essais et erreurs (sauf, bien entendu, lorsque la question n'offre qu'un choix limité de réponses : 2 ou 3. « Vrai ou faux ? », « A, B ou C ? », « Pluriel ou singulier ? », « Accordez si nécessaire... », etc. Dans ce cas : une seule réponse).

Si le joueur répond exactement à la question, il reçoit du Secrétaire les plumes gagnées. Sinon, il ne reçoit rien. Dans les 2 cas, il laisse son pion sur la case.

(1) Mais non « l'intervenant » : il n'a droit qu'à une seule réponse. Voir p. 4.

Réponse en partie exacte (= réponse fausse = 0 plume).

Réponse partiellement exacte ou incomplète : elle est considérée comme FAUSSE, et le joueur ne reçoit aucune plume.

(Est considérée comme inexacte la réponse mal orthographiée : le Secrétaire a le droit de faire épeler un mot).

Sous-questions :

Certaines questions sont subdivisées en sous-questions (groupées sous un seul N°).

Deux cas :

— les sous-questions sont affectées d'une valeur **globale** : le joueur répond à TOUTES les sous-questions. Sinon, sa réponse (étant incomplète) est considérée comme fausse (voir ci-dessus).

— les sous-questions ont chacune une valeur PROPRE (ex. : « POESIE » dans « ECRIVAINS ») : le joueur peut ne répondre qu'à une sous-question. Mais, attention ! un « intervenant » (voir p. 5, « que faire si... ? ») peut répondre à sa place et lui voler... les plumes !

D. - COUP DE POUCE.

Il est quelquefois porté sur la fiche, et indique l'INITIALE du mot cherché, le premier mot (de la phrase). Si le joueur recourt au coup de pouce, le Secrétaire déduit 1 plume (du gain). Mais si c'est le Secrétaire qui le propose, ou si c'est un joueur enthousiaste qui le donne (bien involontairement), il n'y a pas de pénalité.

(Lors des premières parties, le Secrétaire propose **systématiquement** un coup de pouce : donc pas de pénalité).

■ Poursuite de la partie.

Une fois la fiche replacée en queue de rubrique, le joueur suivant procède comme le premier.

A. - CASES PARTICULIÈRES.

— Case 1 : on gagne 1 joker.

La case « chance » orange et la case « péril ».

— La « Chance » : si la réponse à la fiche « Chance » est exacte et COMPLETE, le

Signes de ponctuation (cases où figurent les).

— Le « ? » (point d'interrogation) : C'EST LE JOUEUR QUI TOMBE SUR CETTE CASE QUI POSE LA QUESTION à ses concurrents...

Pour cela, il utilise un DICTIONNAIRE : il l'ouvre au hasard, pointe au hasard une définition, la lit à voix haute, propose un nombre de plumes (partie générale du dictionnaire : de 1 à 8 plumes) et demande de chercher le MOT défini. Il indique la première lettre de ce mot.

SANCTION : si un concurrent (le premier) trouve le mot, il ramasse les plumes ; si aucun des concurrents ne le trouve (avant la fin de la minute), c'est le joueur qui a posé la question qui prend les plumes.

(Bien entendu, on peut utiliser le fichier, suivant la même méthode : le fichier étant retourné, le joueur ne peut voir les rubriques).

— Le « ! » (point d'exclamation) : on multiplie par 3 les plumes obtenues par la réponse exacte du joueur (ou de l'intervenant).

Le bicorne (case où figure) : on rejoue (et donc 2 fois, lorsqu'on s'y place à la suite d'un double de dés ; ou si la case « bicorne » est occupée par un pion), ou bien, l'on gagne 1 Joker (au choix).

Cases dépourvues de rubrique (de la langue française) : on ne tire pas de question.

— Case 32 (la prison) : le joueur passe 1 tour (fraude aux examens).

— Case 46 (« congés ») : on gagne 1 joker.

— Case 96 : qui va sur la case où sont figurés la dame et le roi des échecs rencontre le péril suprême : il doit revenir à la case « Départ », mais gagne 1 Académicien.

— Case 97 (« Académicien en pied ») : on gagne 1 Académicien.

— Case 98 (« flèche ») : au tour suivant, on pourra se placer sur la case 99 (et gagner Si on a 5 Académiciens ; sinon, on reprend le parcours à la case de son choix).

B. - JOKER : DROIT DE RÉPONDRE A LA PLACE D'UN JOUEUR. L'intervenant.

Un joueur (appelé « INTERVENANT ») peut répondre à la place d'un autre joueur, à condition de déposer son joker sur la case 99 avant la fin de la minute de réflexion.

— Mais il doit répondre APRES la fin de la minute (et aussitôt après). S'il répond avant la fin de la minute (par impatience), son adversaire peut se servir de sa réponse comme d'un coup de pouce (involontaire).

— Il n'a le droit qu'à une réponse (s'il s'agit d'une question subdivisée en plusieurs sous-questions, ex : « Barbarismes », il ne donne qu'une réponse par sous-question. Voir page 3 : « Sous-questions »).

SANCTION : si l'intervenant échoue à son tour, c'est le joueur auquel il a voulu se substituer qui gagne les plumes et qui les lui prend.

— Mais, si sa réponse est exacte, l'intervenant gagne les plumes de la question et les prend au joueur qui a échoué.

Formalité : L'intervenant — après avoir répondu (bien ou mal) — DOIT échanger le joker déposé sur la case 99 contre un Académicien de la « Bibliothèque ».
Notez que cet Académicien n'accorde jamais le droit d'intervenir.

Attention ! L'intervenant NE PEUT renoncer... à intervenir : il doit laisser son joker sur la case 99 et donner sa réponse (aussitôt après l'écoulement de la minute).

Si l'intervenant se ravise et reprend son joker, il le PERD au profit du joueur auquel il a voulu se substituer.

(De même s'il tarde à répondre : au delà de 5 secondes).

QUE FAIRE SI... ?

— Si c'est le joueur interrogé qui donne une réponse exacte (avant la fin de la minute). Chaque intervenant reprend son joker. (Il peut y avoir 2 intervenants. Mais pas davantage. Voir ci-dessous).

— Si le joueur interrogé a déjà donné une partie de la réponse quand un intervenant dépose le joker ? Ce dernier, s'il complète la réponse (après la fin de la minute), ramasse toutes les plumes... même celles que le joueur a déjà gagnées.

(D'où l'intérêt... de **ne pas penser tout haut** et d'attendre le dernier moment pour répondre).

Dépôt de 2 jokers : QUE SE PASSE-T-IL si... ?
(2 intervenants maximum).

— Si deux intervenants déposent le joker ? Les joueurs répondent **DANS L'ORDRE** de dépôt (2 dépôts seulement).

— Si le premier donne la réponse ? L'autre reprend son joker ; le premier échange la sien à la « Bibliothèque ».

Si le second gagne (après l'échec du 1er) ? Le 1er échange son joker contre 1 Académicien et donne (tout comme le joueur interrogé) les plumes de la question au second intervenant.

— Si les deux intervenants échouent (réponse fausse ou incomplète) ? Le joueur auquel ils ont voulu se substituer leur prend à chacun le nombre de plumes indiqué par la question (gain double), et les intervenants échangent leur joker à la « Bibliothèque ».

C. - ACQUISITION DU JOKER OU DE L'ACADÉMICIEN.

Dès qu'un joueur possède 8 plumes, il peut acquérir 1 JOKER ou 1 ACADEMICIEN (en échange, il restitue à la Bibliothèque les 8 plumes) : il ne pourra plus échanger ni le joker ni l'Académicien contre des plumes.

Echange du joker contre 1 Académicien :

Un joueur **DOIT** échanger son joker contre 1 Académicien dans les deux cas suivants (en dehors de ces deux cas, l'échange est **interdit**) :

— Lorsqu'il a **RÉPONDU** à la place d'un joueur, ou lorsqu'il l'a empêché de jouer (voir « Droit d'obstruction » p. 6).

N.B. : Les jokers non échangés (contre des Académiciens) lorsqu'on parvient sur la case 99 ne seront pas comptabilisés (comme Académiciens).

D. - CESSION DE PLUMES (A UN JOUEUR).

Lorsqu'un joueur qui doit céder des plumes à un intervenant ne possède pas d'Ecrivain (ou n'en a pas assez) pour régler sa « dette », celle-ci est « réglée » par la Bibliothèque. On ne peut le forcer à échanger ses jokers ou Académiciens contre leur valeur (= 8 plumes) pour « payer » un concurrent : l'échange est interdit.

E. - BONUS OU MALUS.

Ils sont signalés au recto (et en haut) des fiches de questions-réponses par un *, et se trouvent au verso de la fiche (et en bas).

— Si un « **BONUS** » (« Gagnez 3 plumes » ou « Avancez de 2 cases ») ou un « **MALUS** » (« Rendez 3 plumes » ou « Reculez... ») figure au verso d'une fiche, quel joueur exécute la consigne ? Uniquement le joueur qui a tiré la fiche.

■ Fin de la partie. Le vainqueur.

Elle résulte de ce qui est dit dans « BUT DU JEU » (p. 1) : un joueur détient 5 Académiciens et a atteint la case 99, ou bien il détient 8 Académiciens ? Il a GAGNE. C'est l'équivalent d'une élection au... « Quarante et unième fauteuil »..., celui des écrivains oubliés. N'hésitez pas à écrire Quai Conti pour qu'on répare cette injustice.

— Comment parvient-on sur la case d'arrivée (case n° 99) ?

Le joueur doit parvenir sur la case 99 par le nombre **JUSTE** (soit par la somme des dés, soit par le plus petit, comme indiqué plus haut). Il entre sous la COUPOLE : là... commence l'Immortalité.

S'il n'amène pas le nombre juste, il doit reculer (même s'il possède les 5 Académiciens) d'autant de cases qu'il a de points en trop.

Si, grâce au nombre juste, le joueur parvient sur cette case ovale, mais ne possède pas les 5 Académiciens requis, **IL DOIT REPRENDRE LE PARCOURS** à la case de son choix.

Rappel : les jokers non échangés ne comptent pas comme Académiciens.
(Cas particulier : case 98 ; voir p. 4).

DROIT D'OBSTRUCTION : DROIT D'EMPÊCHER UN JOUEUR DE JOUER.

AUTRE USAGE DU JOKER.

Lorsqu'un joueur vole vers la victoire, il est possible de l'empêcher de jouer **(il passe son tour)**. Pour cela, 2 joueurs **s'allient** (au besoin, secrètement) contre le joueur « menaçant » ; ils déposent ensemble leur joker sur l'ovale, **avant** que le joueur ait lancé les dés ! (ils doivent ensuite échanger leur joker contre 1 Académicien).

■ Conseils supplémentaires.

CAS PARTICULIERS : pénurie de cartes.

— S'il ne reste plus de plumes à la Bibliothèque (cartes d'Ecrivain) ? Celui qui en gagne en prend 1 (et une seule) au joueur qui a le plus de cartes à 1 plume.

— S'il ne reste plus de jokers ? On s'en passe...

— S'il ne reste plus d'Académiciens ? Peu importe, désormais, le nombre d'Académiciens détenus par les joueurs. Sera déclaré **VAINQUEUR** le premier joueur qui parviendra sur la case 99 (par le nombre exact).

Autres manières de jouer :

A. - Manière rapide de jouer (dès qu'il y a plus de 4 joueurs) : on joue par équipes de 2 joueurs (animation garantie !).

B. - Cas de joueurs de force inégale (enfants avec adultes) : les adultes mettent les enfants sur la voie en inventant un coup de pouce systématique (discret), sans pénalité.

COMMANDE DE JEUX SUPPLÉMENTAIRES.

— Chez votre détaillant de jouets ou votre libraire.
— En cas de pénurie, à l'adresse ci-dessous :
Institution de PIERRE GRISE, Noyant-la-Gravoyère, 49780. - Tél. 41.61.51.78/41.61.54.55
En cas de deuxième achat (ou d'achats groupés), prix très avantageux : se renseigner.
Stages d'initiation au jeu de l'Immortel et stages de perfectionnement en français : se renseigner à l'adresse ci-dessus. — Bientôt seront disponibles 2 500 questions nouvelles... plus faciles... et 2 500 questions de même niveau que celles-ci (+ 1 livret pédagogique).

TEMOIGNEZ ! Si ce jeu vous plaît, faites-le savoir aux journalistes (presse, radio, T.V.). **Ecrivez-leur.** Faites-le savoir aux magasins de jouets, librairies.

S.O.S. français : une difficulté d'orthographe, de grammaire, de style, etc. (Voyez les 18 rubriques du jeu) ? Téléphonez au 41.61.51.78. Nous nous efforcerons de vous aider.

Une règle simplifiée figure sous le fond du coffret du jeu. (En outre, certains points de la règle sont rappelés au verso de quelques fiches de questions-réponses : « Orthographe », « Jeux littéraires »).

1988 : Année de la Francophonie.
Souhaitez-vous être renseigné(e) sur nos autres jeux ? Ecrivez-nous ou téléphonez-nous.