

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**



Matériel

276 cartes , 16 disques, 28 jetons , 1 règle du jeu

But du jeu

Être la première équipe à retourner tous ses jetons en devinant quand se sont déroulés les événements cités.

Préparation

- Les joueurs se séparent en deux, trois ou quatre équipes, sachant qu'une équipe peut comporter plus de joueurs qu'une autre. Les membres d'une même équipe se placent côte à côte.
- Chaque équipe prend devant elle, faces visibles, les 4 disques et les 7 jetons d'une même couleur.
- La pile de cartes est placée au milieu de la table.

le jeu

1-Question

Un joueur annonce au hasard un chiffre entre 1 et 5. Puis, la question correspondante, sur la première carte de la pile, est lue à voix haute.

NB : ne soulevez pas la carte pour lire la question car la réponse est au dos.

2-Sélection d'année(s)

Les équipes doivent simultanément essayer de déterminer l'année durant laquelle s'est produit l'événement. Les membres d'une même équipe peuvent discuter et échanger leurs idées, mais en restant discrets. Il ne faut rien révéler aux adversaires !

La réponse d'une équipe peut couvrir une période allant d'une à sept années consécutives.

Chaque équipe choisit l'un de ses jetons et le disque indiquant l'année qu'elle veut donner en réponse. Le chiffre sur le jeton correspond au nombre d'années englobées avant et après la date choisie :

3 → 3 années avant et 3 années après.

2 → 2 années avant et 2 années après.

1 → 1 année avant et 1 année après.

0 → uniquement l'année choisie.

Par exemple, pour choisir 1986 en réponse à plus ou moins un an près, une équipe doit jouer un jeton 1 sur l'année 1986.

Elle englobe ainsi 3 ans : 1985, 1986 et 1987.

NB : Plus vous pensez connaître la réponse, plus vous avez intérêt à choisir une petite période.

3-Réponse

Une fois que les décisions sont prises, les équipes placent au centre de la table :

- Dans un premier temps, un jeton (0, 1, 2 ou 3) ;
- Dans un deuxième temps et simultanément, le disque de leur choix en plaçant l'année de référence face à leur jeton.

La première carte est alors retournée et la réponse est lue à haute voix. Puis, la carte est placée sous la pile.

- Si l'équipe a englobé la bonne année, elle retourne son jeton, face cachée, au milieu de la table. Ce jeton ne pourra plus être utilisé.

- En revanche, si l'équipe n'a pas englobé l'année, elle reprend le jeton qu'elle avait utilisé. Elle devra tenter de s'en défaire lors d'une autre question.

fin du jeu

Dès qu'une équipe a réussi à retourner ses 7 jetons, elle gagne la partie !

Prolongations

Si deux équipes se défont de leur dernier jeton au même moment, elles doivent reprendre tous leurs jetons. Puis, elles recommencent à jouer comme en début de partie. Mais la première équipe qui retourne un jeton, sans que l'équipe adverse en fasse autant, gagne la partie.

