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.

ESCALE À JEUX

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

UN JEU DE MARTIN NEDERGAARD ANDERSEN

POUR 2 À 16 JOUEURS, À PARTIR DE 12 ANS.

RETROUVEZ UNE EXPLICATION VIDÉO SUR

SCORPIONMASQUE.COM

OU VIA CE CODE QR

MATÉRIEL

105 cartes question
5 cartes règles
24 jetons réponse A, B et C (en 8 couleurs)
64 jetons mise de 1 à 8 (en 8 couleurs)
1 dé

BUT

Marquer le plus de points en répondant correctement aux questions.

MISE EN PLACE

Chaque joueur pose près de lui :

- les 3 jetons réponse de sa couleur ;
- les jetons mise de sa couleur indiqués dans le tableau suivant (variable selon le nombre de joueurs).

NB DE JOUEURS	2	3	4	5	6	7	8
JETONS MISE PAR JOUEUR	1 À 6	1 À 6	1 À 6	1 À 8	1 À 5	1 À 6	1 À 7
QUESTIONS PAR JOUEUR	6	3	2	2	1	1	1

Note : À plus de 8 joueurs, formez des équipes de deux. Pour la suite, le mot « joueur » signifie aussi « équipe » si vous jouez en équipes.

LE JEU

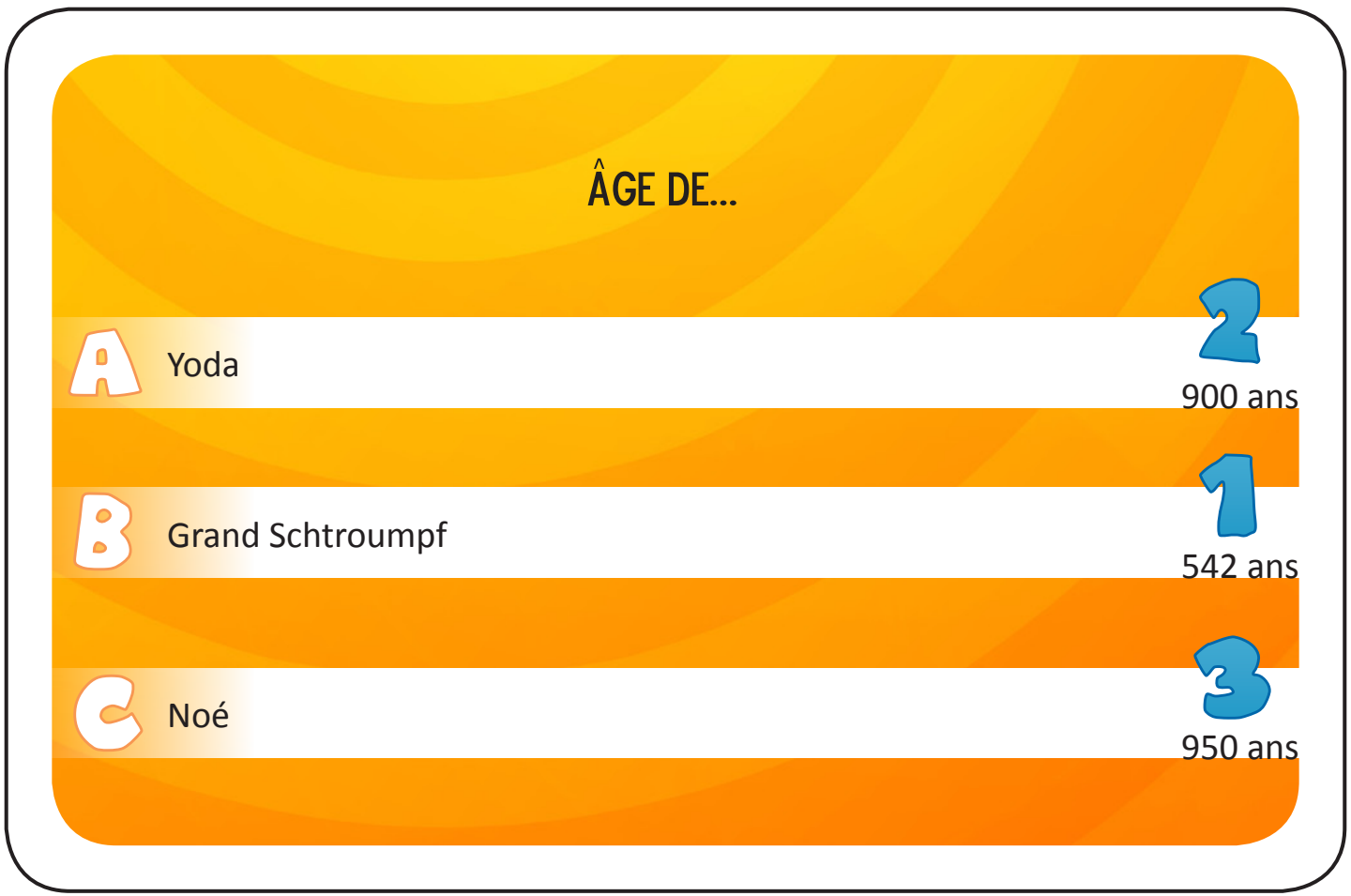
Le joueur possédant la plus grande culture générale est le premier lecteur. On alterne ce rôle après chaque question. Chaque joueur sera lecteur le nombre de fois indiqué dans le tableau. Tous les autres joueurs répondent aux questions en même temps.

Le lecteur lance le dé pour déterminer la valeur que les joueurs devront identifier.

1 PLUS PETITE VALEUR	2 VALEUR DU MILIEU	3 PLUS GRANDE VALEUR

Le lecteur prend la première carte question de la pile sans la montrer aux autres joueurs et lit les trois propositions, en commençant par la lettre qui les identifie. Attention à ne pas lire les réponses !

Exemple. Le lecteur lance le dé qui s'arrête sur 2. Les joueurs devront identifier la valeur du milieu. Le lecteur lit ensuite :
« Âge de… A – Yoda, B – Grand Schtroumpf, C – Noé ».



Chacun, sauf le lecteur, pose alors deux jetons **FACE CACHÉE** devant lui : un jeton réponse (A, B ou C) et un jeton mise (avec un chiffre). La mise correspond à votre niveau de confiance : plus vous avez confiance en votre réponse, plus vous mettrez une mise élevée. Chaque jeton mise ne sert qu'une seule fois dans la partie.

Quand chacun est prêt, on révèle les jetons réponse, puis le lecteur donne la bonne réponse. *Dans l'exemple, la valeur du milieu était Yoda (900 ans, contre le Grand Schtroumpf à 542 et Noé à 950).*
Ceux qui avaient la bonne réponse placent leur jeton mise au centre de la table dans une pile commune, **SANS LE RÉVÉLER**. Ceux qui n'avaient pas la bonne réponse remettent leur jeton mise **FACE CACHÉE** dans la boîte. Il ne servira plus.

Chacun reprend son jeton réponse. On change de lecteur et le jeu se poursuit de la même façon.

FIN DU JEU

Lorsque chaque joueur a été lecteur le nombre de fois indiqué dans le tableau (il ne devrait normalement plus rester de jeton mise à aucun joueur), on révèle les jetons mise qui sont au centre de la table. Chaque joueur additionne la valeur de ceux de sa couleur. Celui avec le plus grand nombre de points l'emporte !

En cas d'égalité, celui avec le plus grand nombre de bonnes réponses l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

PETITES NOTES

Nous avons déployé de grands efforts pour vous fournir les données les plus précises. Sachez toutefois qu'il est très fréquent de retrouver plusieurs informations contradictoires pour un même sujet.

C'est pourquoi vous trouverez parfois des valeurs différentes si vous cherchez par vous-mêmes. Soyez assurés que nous avons toujours tenu compte de la donnée la mieux documentée, la plus consensuelle. Cela dit, les données fournies dans ce jeu ne doivent en aucun cas être prises comme des références absolues.

De plus, toutes les valeurs sont en dollars américains, car il s'agit de la devise de référence dans environ 90% des cas. Pour connaître la valeur approximative en euros, divisez le montant en dollars par 1,3.

Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur :

WWW.SCORPIONMASQUE.COM

Suivez-nous et participez au développement des jeux Scorpion masqué sur nos réseaux sociaux :

FACEBOOK.COM/SCORPIONMASQUE

@SCORPIONMASQUE

Merci au Club des testeurs de la MDJT, ainsi qu'à François, Damien, Zine, Quentin, Stéphane, Chris, Alexis, Laurence, Fendoel, Narsir, Olivier, Mathieu, Fred, Dany et Hélène.

© 2013 Le Scorpion masqué inc.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre SQUIZZ, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.