

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



GRAND JEU Max et Lili

RÈGLE DU JEU

PRÉPARATION

- Poser le plateau sur une table.
- Trier les cartes par couleur et bien les mélanger.
- Remplir les 4 boîtiers en mettant les cartes côté question.
- Mettre les pions sur la case DÉPART.

JOUER

- Chaque joueur tire le dé, celui qui a le plus grand chiffre commence.

- Le premier joueur jette le dé et regarde, sans avancer, sur quelle case il tombe.

CASE JAUNE : Piocher une carte AUTEUR.

CASE VERTE : Piocher une carte COMÉDIEN.

CASE ROUGE : Piocher une carte FAN-CLUB.

CASE BLEUE : Piocher une carte DÉTECTIVE.

CASE POINT D'INTERROGATION : L'adversaire placé à la droite du joueur décide la catégorie que le joueur doit piocher.

CASE 1 : Le joueur pioche 1 carte dans la catégorie de son choix.

CASE 2 : Le joueur pioche 2 cartes, dans 2 catégories différentes de son choix.

CASE 4 : Le joueur pioche 4 cartes, une dans chaque catégorie.

- Le joueur pose la carte piochée afin que tous les joueurs puissent voir la question. Il répond à la question et retourne la carte pour vérifier la réponse.

Si la réponse est bonne, le joueur avance son pion jusqu'à la case.

Si la réponse est fausse, il n'avance pas.

- Puis le joueur pose sa carte sur le plateau dans la zone de couleur correspondante et c'est au joueur suivant de jouer.

ATTENTION, CASE VERTE !

- Si le joueur tombe sur une **CASE VERTE COMÉDIEN**, il la retourne discrètement pour savoir ce qu'il doit jouer ou mimer devant ses adversaires.

S'il a une carte mime, il doit juste mimer sans parler.

S'il a une carte théâtre, il peut parler, raconter, bouger et répondre aux questions des autres.

- Le joueur retourne le sablier. Le premier adversaire qui trouve la réponse gagne un joker et le joueur avance son pion. Après 30 secondes, le joueur peut décider ou non de donner la première lettre du mot à trouver.

Si personne ne trouve la réponse quand le temps est écoulé, le joueur n'avance pas.

ATTENTION, CASE JAUNE !

- Si le joueur tombe sur une case **JAUNE AUTEUR**, série « **Fais deviner le titre** », il la retourne discrètement pour voir quel titre de *Max et Lili* il doit faire deviner, sans utiliser les mots qui composent ce titre.

- Le premier adversaire qui trouve la réponse gagne un joker et le joueur avance son pion.

PION JOKER : Si un joueur, après avoir lancé le dé, a envie de changer de catégorie, il peut utiliser un JOKER et lancer le dé une deuxième fois.

LE GAGNANT est celui qui arrive pile sur la case ARRIVÉE. Pour tomber pile sur l'arrivée, il peut utiliser les jokers qu'il lui reste en tirant le dé plusieurs fois de suite.