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

Instant Replay™

Un défi contre le temps et les autres joueurs

Pour 2 à 4 joueurs – À partir de 8 ans et adultes

Règles © 1987 Parker Brothers – Traduction française par François Haffner

But du jeu

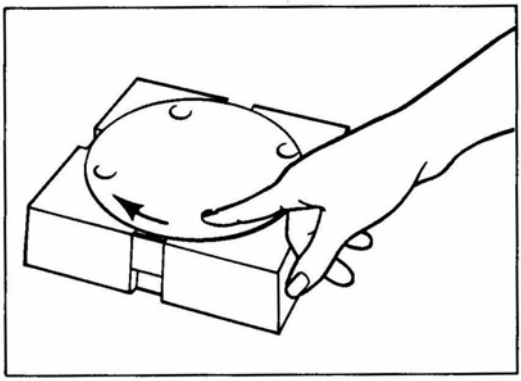
Être le premier joueur à reproduire exactement la sculpture créée par vos adversaires.

Matériel

1 Socle rotatif – 32 pièces en plastique, 8 de chaque couleur

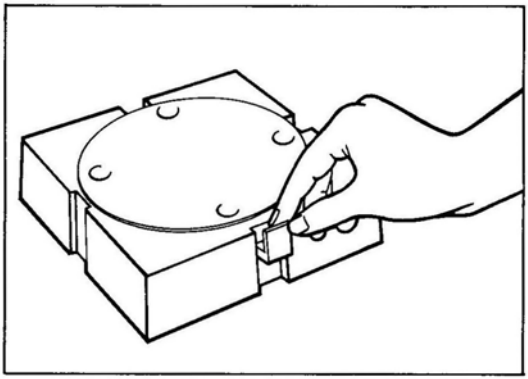
Remontage du socle rotatif

a) Au début du tour de chaque joueur, tournez le plateau avec un doigt dans le sens horaire jusqu'à ce qu'il s'arrête.



IMPORTANT
N'exercez pas plus de force que nécessaire en remontant le mécanisme : vous pourriez endommager le ressort.

b) Démarrer et arrêter le socle rotatif. Pour démarrer la rotation, tirer le bouton comme indiqué. Pour arrêter la rotation, repoussez le.



Installation

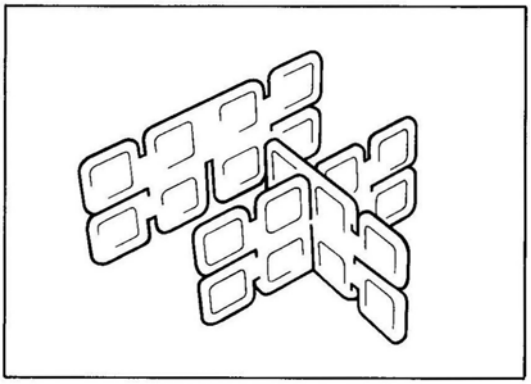
1. Placez le socle rotatif au centre de la table.
2. Chaque joueur reçoit les huit pièces d'une couleur.
3. Choisissez le niveau de difficulté en choisissant le nombre de pièces devant composer la sculpture. Plus vous en utilisez, plus le défi est difficile.
4. Préparer une marque : papier et crayon ou jetons.
5. Déterminez un premier joueur. Il sera chargé de créer la première sculpture. Puis les joueurs seront sculpteurs à tour de rôle dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

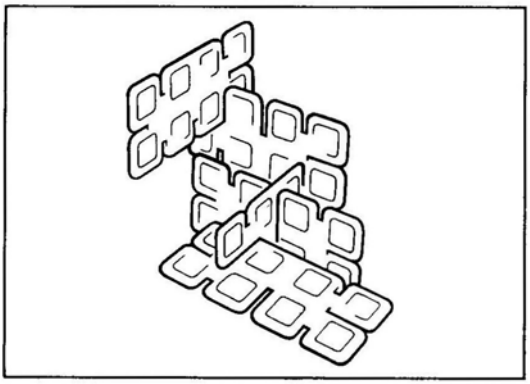
Quand c'est à votre tout de créer une sculpture, faites comme suit :

1. En vous cachent des autres joueurs, assemblez le nombre de pièces décidé pour créer un objet original.
   Tous les assemblages sont autorisés, tant que la pièce tient. Plus la construction sera difficile, plus le défi sera grand.
   En page suivante, quelques exemples :

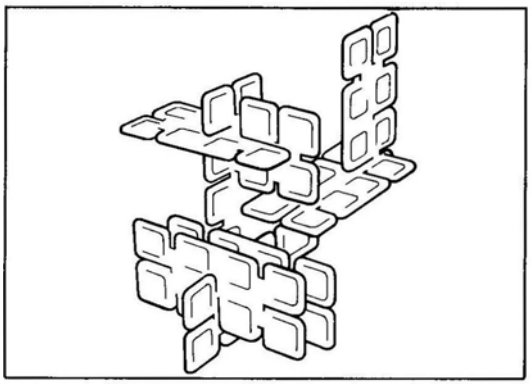
3 pièces



5 pièces



8 pièces



2. Lorsque vous avez terminé, placez votre objet sur le socle rotatif et tirer le bouton pour déclencher la rotation.
3. Tous en même temps, les autres joueurs vont tenter de réaliser une copie exacte de votre objet, et ce avant que le moteur ne s'arrête.

4. Les joueurs vous donnent leur réalisation dès qu'ils estiment avoir terminé. Placez ces réalisation devant vous, dans l'ordre où vous les avez reçues pour savoir laquelle est la première, la seconde, etc. Note : les joueurs ne peuvent pas reprendre leur réalisation après vous l'avoir donnée.
5. Lorsque vous avez reçu toutes les réalisations, ou lorsque le socle s'arrête de tourner, la phase de copie s'arrête.
   Comparez la première réalisation avec votre propre objet. Si la copie est exacte, Le joueur concerné marque un point, sinon, il ne marque aucun point. Comparez alors la seconde, puis éventuellement la troisième réalisation avec votre objet. Seule la première copie exacte marquera un point. Et si aucune copie n'est bonne, c'est vous qui marquez un point !

Fin de la partie et vainqueur

La partie s'arrête dès qu'un joueur a marqué cinq points.

Variante française

Rien ne change sauf la marque, inspirée de celle du jeu Déclic de Julien Sentis publié par Ferti (http://jeuxsoc.fr/fiche/decli).
Lorsque toutes les réalisations ont été rendues, chacune d'elle est comparée au modèle, en commençant par la dernière.

- La dernière réalisation rapporte +1 point ou −1 point selon qu'elle est une copie exacte ou non.
- L'avant-dernière réalisation rapporte +2 point ou −2 points selon qu'elle est une copie exacte ou non.
- La première réalisation (si vous jouez à 4) rapporte +3 point ou −3 points selon qu'elle est une copie exacte ou non.
- Le sculpteur gagne deux points pour chaque adversaire qui s'est trompé.
- On joue un nombre de manche défini à l'avance, de sorte que chacun ait été sculpteur le même nombre de fois.

PARKER BROTHERS
50 Dunham Road
Beverly, MA 01915

Instant Replay™

A Spinning Double Trouble Challenge Game

For 2 to 4 players/Ages 8 to adult

Rules © 1987, Parker Brothers, Division of Kenner Parker Toys Inc. (KPT), Beverly, MA 01915.
Printed in U.S.A.

OBJECT

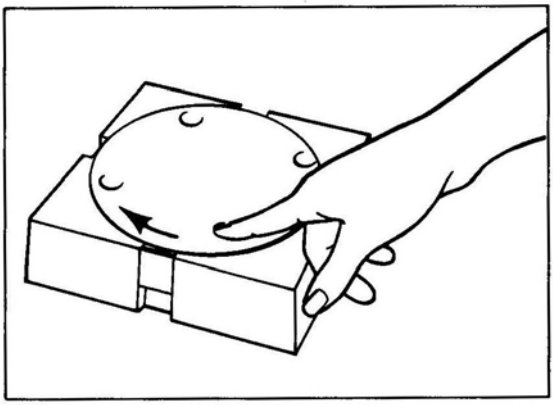
To be the first player to make **exact** copies (INSTANT REPLAY!) of "tile teasers" created by your opponents.

EQUIPMENT

1 INSTANT REPLAY turntable • 32 plastic tiles; 8 each of 4 different colors

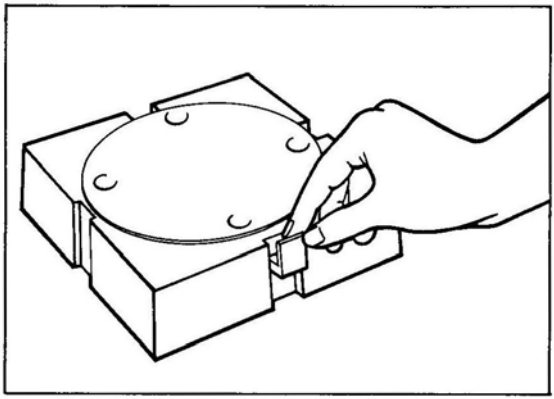
OPERATING THE INSTANT REPLAY TURNTABLE

a. Before each players' turn, wind the top of the turntable in a CLOCKWISE direction with your fingers until it stops.



CAUTION
DO NOT EXERT UNNECESSARY FORCE WHEN WINDING THE TURNTABLE OR YOU MAY DAMAGE THE MOTOR.

b. Starting and Stopping the Turntable. To start the turntable spinning, pull out the button on its side. To stop it, push in the button.



SETUP

1. Place the INSTANT REPLAY turntable in the center of the playing area.
2. Each player chooses a tile color and takes all the tiles of that color.
3. Choose the level of gameplay difficulty by deciding upon the number of tiles to be used. The more tiles used, the greater the challenge.
4. Have paper and a pencil handy to keep score.
5. Choose a player to go first. This player is the challenger and creates a tile teaser. Play then passes, in turn, to that player's LEFT.

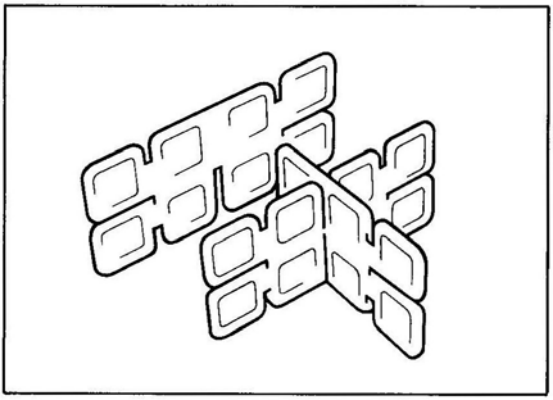
PLAYING

When it is your turn to create a tile teaser, do the following:

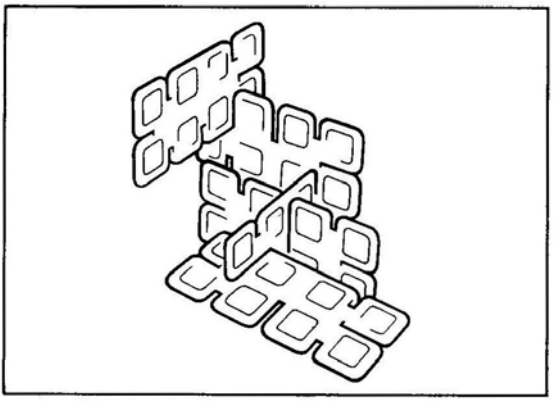
1. Without letting the other players see, slide together your tiles to create an unusual design or tile teaser. USE ONLY THE NUMBER OF TILES AGREED UPON AT THE BEGINNING OF THE ROUND.

Tiles can be slid together in any pattern to make a tile teaser. The more unusual the design, the better! Here are some examples:

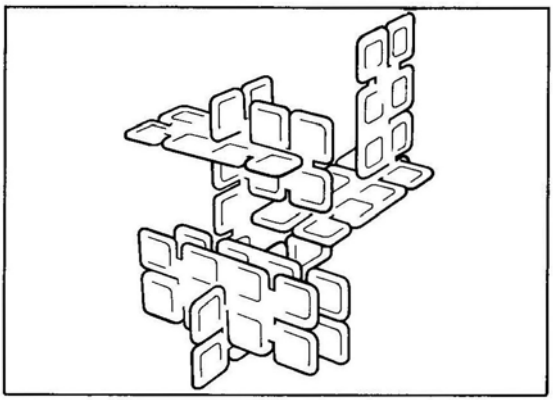
A 3-tile teaser



A 5-tile teaser



An 8-tile teaser



2. When finished, quickly place your tile teaser onto the turntable and pull out the button to start it spinning.

3. All at the same time, the other players try to make an **exact** copy or INSTANT REPLAY of your turning tile teaser BEFORE THE TURNTABLE STOPS SPINNING! **No one may touch or stop the turning tile teaser!**

4. Each player hands you his or her tile design as soon as it is completed. Place each one to your right in the order in which you received it so that you know which was first, second, etc.

* Players cannot take back their tile designs, once they've been handed to you.

5. Once you have everyone's tile designs, or the turntable stops spinning, gameplay ends.

Side-by-side, compare the first tile design to your tile teaser. If it is an exact copy, the player who made it scores one point. If the design is not an exact copy, no point is scored. In order, continue to compare tile designs to your tile teaser until one winner is found. Only the **first** exact copy scores a point.

IF NO ONE HAS MADE AN EXACT COPY OF YOUR TILE TEASER, YOU SCORE ONE POINT.

END OF GAME AND WINNING

The game ends when one player has scored five points.

PARKER BROTHERS

50 Dunham Road
Beverly, MA 01915

Instant Replay™
Proof of Purchase