

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Règle du jeu

## Nombre de joueurs :

3 joueurs au minimum.

## Âge :

À partir de 15 ans.

## But du jeu :

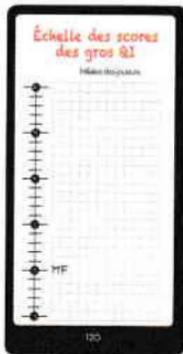
Répondre aux questions pour cumuler un maximum de points et faire monter l'initiale de son prénom en haut de l'échelle des scores des plus gros QI.

## Matériel :

Un crayon et une gomme.

## Préparation du jeu :

Noter l'initiale du prénom de chaque joueur en face du 0 de l'échelle des scores, par exemple M pour Marilou, F pour Florian.



## Déroutement de la partie :

Chaque joueur est maître de jeu à tour de rôle. Le maître de jeu pose les questions mais n'y répond pas. Celui qui est allé dans un musée le plus récemment est le premier maître de jeu. En cas d'égalité, le plus âgé est désigné.

Le maître de jeu pioche une carte au hasard dans la première catégorie. Il lit la question qui figure sur la carte aux autres joueurs. Il pose ensuite celle-ci face visible sur la table. Il est interdit de répondre tant que la carte n'a pas été posée. Le premier joueur qui pense avoir la bonne réponse tape sur la table et crie « J'ai un gros QI ! » et décompte à haute voix cinq secondes. Si, dans ce délai de cinq secondes, un second joueur pense avoir également trouvé la réponse, il tape à son tour sur la table et crie « Moi aussi ! ». Plus aucun autre joueur ne peut prétendre avoir le plus gros QI sur cette question.



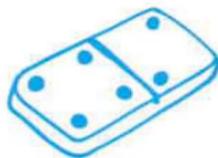
Si deux joueurs déclarent avoir trouvé la bonne réponse en même temps, seul le maître de jeu est juge pour décider qui répondra en premier.

Sans plus attendre, le premier joueur donne sa réponse. Il n'a droit à aucun temps de réflexion supplémentaire.

### Trois possibilités :

- Si la réponse est bonne, le maître de jeu la confirme à l'aide des pages solutions et attribue deux points à ce joueur sur l'échelle des scores des gros QI. Aucun autre joueur ne marque de points.

- Si la réponse est fausse, le maître de jeu descend d'un point le curseur de ce joueur sur l'échelle des scores des gros QI. Il donne ensuite la parole au second joueur qui a tapé sur la table. Si le second joueur donne la bonne réponse, le maître de jeu ne lui accorde qu'un seul point sur l'échelle des scores des gros QI, puisqu'il a répondu moins vite. En revanche, en cas de mauvaise réponse, le curseur du second joueur ne bouge pas.



- Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse, la carte est annulée.

C'est ensuite au tour du joueur placé à gauche du maître de jeu de devenir le nouveau maître de jeu et il pioche une carte au hasard dans la catégorie suivante. Le premier maître de jeu devient alors un joueur comme les autres et peut répondre à la prochaine question.

### **Comment déplacer le curseur sur l'échelle des scores des gros QI :**

À chaque décompte des points, le maître de jeu gomme l'initiale du joueur concerné puis l'écrit en face du nouvel échelon atteint.

### **Fin de partie :**

Le joueur qui réussit le premier à atteindre un total de 20 points est déclaré « Plus gros QI de la soirée ».