

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 (Saône-et-Loire), 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



FIN DE LA PARTIE

A la fin de la 3^{ème} manche, chacun additionne les gains qu'il a remportés.
Le grand vainqueur est celui qui a remporté le plus d'argent !



DÉCOUVREZ TOUTE NOTRE GAMME
DE JEUX TV SUR WWW.TF1GAMES.FR



LES 12 COUPS DE MIDI

- Retrouvez *Les 12 Coups de Midi*®, le jeu TV animé par Jean-Luc Reichmann, dans un jeu de société où s'enchaînent questions et duels et avec en exclusivité un DVD BEST-OF !
- A partir de 7 ans
- De 2 à 4 joueurs



MONEY DROP

- Retrouvez *Money Drop*®, le jeu TV animé par Laurence Boccolini, dans un jeu de société électronique où s'enchaînent questions... et suspense !
- A partir de 8 ans
- De 2 à 4 joueurs

Attention, ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Conserver cet emballage pour toute référence ultérieure. Fabriqué en Europe.
Un jeu de société développé et édité par TF1 Games / Distribué par DUJARDIN SAS - Zone d'activités du Pot au Pin - Chemin du Cruque Pignon - Entrepôt A4 - 33612 CESTAS.
SAV : sav.dujardin@tf1.fr - TF1 Games est une filiale de TF1 Entreprises. TF1 Games adhère au programme Eco-Emballages.
© 2014 TF1 Entreprises.
© 2014 Endemol Productions. Original Format by Endemol Nederland B.V. © 2000. Licensed by Endemol International B.V.



RÈGLES DU JEU

AU PIED DU MUR

AGE
10+

2-6
JOUEURS



MATÉRIEL

- 6x3 cartons Réponses A, B et C
- 6x2 cartons Jokers « Le Passe-Passe » et « Le Mur-Mur »
- 396 cartes Questions
- 100 cartes Triangle
- 6 chevalets Mur
- 1 bloc de feuilles de scores
- 1 règle du jeu



PRINCIPE DU JEU

Revivez l'émission télévisée et remportez la cagnotte de 200 000 € ! Pour cela, éliminez les 100 adversaires de votre Mur en répondant aux questions de culture générale. Mais attention de ne pas tout perdre avant ! Le but du jeu est d'être le plus riche des joueurs après 3 manches !



PRÉPARATION

- Munissez-vous de crayons, puis donnez à chaque joueur :
- 3 cartons Réponses A, B et C de la même couleur
 - 1 feuille de Scores
 - 1 chevalet Mur : posez-le côté Mur face à vous

Mélangez les cartes Questions et placez-les au centre de la table. Placez à proximité la pioche de cartes Triangle, chiffres cachés. Enfin, placez les cartons Jokers, qui seront distribués plus tard, au centre de la table.





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie est composée de 3 manches.

Un joueur est désigné au début de chaque nouvelle manche pour prendre le rôle de maître du jeu, **en plus de son rôle de candidat**. Il gardera ce rôle pendant toute la durée de la manche. Le maître du jeu énonce les questions à voix haute et s'assure du bon déroulement de la partie.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

A chaque question, 8 étapes se succèdent :

1 Le maître du jeu pioche une carte Questions et la lit à tous les joueurs.

ATTENTION : La réponse à la question posée se trouve au dos de la carte et non du côté où est imprimée la question.

2 Chaque joueur, y compris le maître du jeu, **répond secrètement** à cette question avec son carton Réponse (A, B ou C) en le plaçant face cachée devant lui.

3 Avant la révélation de la réponse, le maître du jeu demande à l'ensemble des joueurs s'ils veulent utiliser leur Joker. Si un joueur doute de sa réponse, il peut décider d'utiliser son Joker. Attention, les Jokers ne sont utilisables que si le candidat remplit certaines conditions : se reporter à la section « Utilisation des Portes de Sorties », puis à la section « Utilisation des Jokers ».

4 Une fois que tous les joueurs ont posé devant eux leur carton Réponse (et leur Joker s'ils en ont utilisé un), le maître du jeu retourne la carte Questions et **révèle la bonne réponse à tous**.

5 Après révélation de la réponse, les joueurs dévoilent leur réponse respective.

• **Les joueurs qui ont mal répondu sont éliminés**. Ils inscrivent 0€ au bas de leur feuille de scores dans la case « Total Gains » de la manche correspondante. Ils perdent alors la totalité des gains amassés au cours de cette manche et reprendront le jeu à la manche suivante.

• **Les joueurs qui ont la bonne réponse piochent chacun une carte Triangle** dans la pioche. Cette carte indique le nombre d'adversaires qu'ils ont éliminés mais aussi s'ils ont éliminé une Porte de Sortie :



UTILISATION DES PORTES DE SORTIE

Il existe plusieurs cartes Triangle de couleur verte qui représentent les Portes de Sortie.

Comment les jouer ?

- Chaque joueur dispose de **deux Portes de Sortie maximum par manche**.
- Les Portes de Sortie ne peuvent être déclenchées **qu'à partir de la 2^{ème} question**.
- Si le joueur pioche une **carte Triangle verte dès la première question** ou bien s'il a **déjà tiré ses deux Portes de Sortie** et qu'il en pioche une nouvelle lors d'une même manche, il ne doit pas en tenir compte. Il retire alors une nouvelle carte Triangle qui ne doit pas être verte et continuer de jouer normalement.
- C'est au maître du jeu de veiller à la bonne utilisation des Portes de Sortie.

A quoi servent-elles ?

- 1^{ère} Porte de Sortie (= 1^{ère} carte Triangle verte tirée)
 - Celle-ci donne le droit au joueur de **quitter immédiatement le jeu**.
 - Le maître du jeu lui demande alors s'il souhaite garder ses gains et partir ou bien continuer d'affronter le Mur.
 - Attention, si le joueur décide de rester dans la partie, **il ne pourra alors quitter le jeu avec ses gains qu'à partir du moment où il tire sa seconde Porte de Sortie**.
 - Si le joueur reste, le maître du jeu lui donne alors son premier Joker : le Passe-Passe.

2^{ème} Porte de Sortie (= 2^{ème} carte Triangle verte tirée)

- Celle-ci donne le droit au joueur de **quitter le jeu quand il le souhaite**.
- Une fois cette 2^{ème} carte Triangle verte tirée, le maître du jeu demandera à chaque bonne réponse du joueur s'il souhaite garder ses gains et partir ou bien continuer d'affronter le Mur.
- Si le joueur reste, le maître du jeu lui donne alors son deuxième Joker : le Mur-Mur.

La carte Triangle verte se joue ensuite normalement.

6 Chaque joueur insère sa carte Triangle dans l'une des fentes de son chevalet Mur.
NB : Une carte Triangle verte s'insère sur le chevalet de la même façon qu'une carte Triangle normale.

7 Chaque joueur **rapporte ensuite sur sa feuille de scores le nombre d'adversaires éliminés et calcule le nombre d'adversaires éliminés depuis le début de la manche**.

Le joueur peut ensuite se reporter aux paliers inscrits au dos de son chevalet Mur pour savoir la somme qu'il a déjà acquise. Il peut alors la reporter dans la colonne « Palier Correspondant » de sa feuille de scores.



8 Puis la manche continue avec les joueurs encore en jeu. Le maître du jeu pioche une nouvelle carte Questions et la lit à voix haute, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

Lorsqu'un joueur a éliminé les 100 adversaires du Mur ou plus, il remporte le jackpot de 200 000 €. Il reporte la somme dans la case « Total Gains » de la manche correspondante. Les autres joueurs continuent la manche.

UNE MANCHE EST TERMINÉE...

Lorsqu'il n'y a plus de candidat en jeu :

- Soit tous les candidats ont perdu ou se sont arrêtés avant d'avoir éliminé leur mur ;
- Soit les candidats ont éliminé 100 adversaires ou plus.

Les joueurs comparent alors leur score respectif au bas de leur feuille. Le gagnant de la manche est celui qui a remporté la plus grosse somme.



UTILISATION DES JOKERS

COMMENT JOUER SES JOKERS ?

- Chaque joueur souhaitant utiliser son Joker doit l'annoncer à voix haute aux autres joueurs une fois que le maître du jeu a posé la question, que tous les joueurs ont posé leur carton Réponse, et **avant la révélation de la réponse** (aucun Joker joué après révélation de la réponse ne sera accepté). Le joueur pose alors son Joker devant lui.
- Les Jokers ne s'utilisent qu'une fois par manche.
- Au cours de la manche, le maître du jeu récupère les Jokers utilisés et les met de côté.

LE « PASSE-PASSE »

Ce Joker n'est accessible qu'à partir du moment où le joueur a éliminé sa première Porte de Sortie (1^{ère} carte Triangle verte tirée).

Comme dans l'émission, ce Joker permet au joueur de **ne pas répondre à la question**. Il ne joue alors pas de carton Réponse et n'élimine aucun adversaire du Mur.

LE « MUR-MUR »

Ce Joker n'est accessible qu'à partir du moment où le joueur a éliminé sa seconde Porte de Sortie (2^{ème} carte Triangle verte tirée).

Comme dans l'émission, ce Joker permet au candidat de **suivre la majorité des réponses données** par les autres joueurs. Le joueur regarde secrètement les cartons Réponses joués par les autres joueurs. Il peut ainsi **faire son choix** de réponse définitive et il pose alors, face cachée, son carton Réponse.

Cas exceptionnels :

- Si **d'autres joueurs décident également d'utiliser ce Joker**, l'intérêt du « Mur-Mur » est alors annulé. Le joueur peut donc reprendre son carton Joker pour le rejouer à un moment plus propice.
- Lorsqu'il n'y a **plus d'autres joueurs en compétition**, ce Joker permet à son utilisateur de piocher une nouvelle carte Questions pour remplacer celle à laquelle il ne savait pas répondre.

26

