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.



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













(15-30 MIN

8 4 88



Un jeu signé Hilko Drude

### CONTENU



56 missions

### 112 outils





1 feuille de score

### 1 sticker



### **PRÉPARATION**

C'est ton Débrouille-toi!? Alors, écris ton nom de capitaine sur la feuille de score, et colle le sticker MacGivrette à l'intérieur du couvercle, vers le haut!

Avant chaque partie, retournez la feuille de score, face Aventuriers, et placez-la à côté du couvercle, montrant MacGivrette.



Puis, mélangez chaque paquet de cartes et replacez-les dans la boite : au centre, les missions, faces cachées, et sur les côtés, les outils, faces ouvertes.



### DÉBROUILLE-TOI EST UN JEU COOPÉRATIF.

Votre but : gagner ensemble contre le jeu, dans la joie et le bon humour !

Vous êtes tous les fabuleux Aventuriers de l'Extrême, une équipe tellement réputée pour son ingéniosité et sa folie, que LA star mondiale de la débrouille-MacGivrette-vous met au défi!

Or, votre souci est qu'il y a parmi vous, comme dans toute équipe, toujours une personne

qui ne sait pas ce qu'il faut faire... À chaque tour, aidez l'ignare de l'équipe à retrouver la mission à accomplir pour marquer des points dans votre défi contre MacGivrette! Un défi équivaut à une partie.

Le défi se termine dès que chacun a été une fois l'ignare (deux fois à 2/3 joueurs).

### MACGIVRETTE VOUS CONFIE UNE MISSION!

Un ignare se porte volontaire et ferme les yeux. Son voisin de gauche pioche 2 missions (selon la difficulté, ce seront parfois, 3, 4 ou 5 missions).

La dernière mission piochée est toujours la bonne, celle que l'ignare doit deviner. En silence, le voisin montre cette mission aux autres coéquipiers. Puis, il mélange les cartes qu'il a piochées et les aligne au centre du jeu, de gauche à droite, faces ouvertes et dans les sens de lecture de l'ignare.





Bonne mission

L'ignare ouvre les yeux et démarré son tour en lisant chaque mission à voix haute : « On doit soit raser une maison ou travailler au cirque ».

# Smoon In the smooth of the smo

### CHOISISSEZ LES OUTILS QUI VOUS INSPIRENT!

L'ignare prend la boîte, choisit un des deux outils visibles et le montre à son voisin de gauche, en lui demandant, par ex. : « Pour notre mission, avons-nous besoin d'une grue ? ». L'autre outil reste dans la boîte, disponible pour un prochain choix

Le voisin de gauche est le seul à pouvoir répondre. Il doit juste dire « oui » ou « non », mais il peut jouer avec sa voix pour nuancer sa réponse et dire, par ex. un faible « Mmmoui... » ou un ferme « NON ! ». Avant de répondre, il peut aussi consulter ses coéquipiers qui donnent leur avis en silence, en faisant des gestes de la tête ou des mains!

Si la réponse est « oui », l'outil est jugé utile. L'ignare pose la carte au centre, en dessous des cartes Mission, en allant de gauche à droite.



Mais, si la réponse est « non »,
MacGivrette remporte l'outil !
La carte va - face cachée - dans
le couvercle, et lui rapporte 1 point.

Attention, MacGivrette dispose d'un détecteur supersonique (lire autour de la boîte). Si ce détecteur s'active, MacGivrette remporte également la carte !



### RÉUSSISSEZ ENSEMBLE LA MISSION...

L'ignare choisit un nouvel outil et s'adresse au coéquipier suivant, vers la gauche, qui répond oui ou non. Il poursuit ainsi son tour, sachant qu'à chaque « non » d'un Aventurier, MacGivrette remporte 1 point... Le but du jeu est donc de dire « oui », dès que vous pensez pouvoir vous débrouiller avec un outil ! Mais, au aème « oui » (Jamais avant), l'ignare doit deviner la bonne mission, à l'aide des quatre outils posés au centre (et sans regarder ceux remportés par MacGivrette).













Si l'ignare se trompe de mission, MacGivrette remporte les cartes Mission, qui vont dans le couvercle et lui rapportent chacune 1 point. Les 4 cartes Outil sont éliminées du jeu et le tour est terminé.

Si l'ignare retrouve la bonne mission, les Aventuriers remportent les 4 cartes Outil, soit 4 points, plus la carte Mission devinée, qui devient un point bonus. La ou les cartes restantes peuvent encore être gagnées.

### IMPRESSIONNEZ MACGIVRETTE !

...Racontez ensemble comment vous utilisez astucleusement chacun des 4 outils pour accomplir votre mission! Puis, auto-évaluez-vous en prenant, selon votre ingéniosité (et la disponibilité) o, 1, 2, 3 ou 4 cartes parmi les cartes Missions restantes. Elles compteront comme points bonus. \*\*
Enfin, empilez vos points aux endroits prévus au dos de la feuille de score. S'il reste des cartes Missions, éliminez-les.

in Solodi

#### MACGIVRETTE ADAPTE LA DIFFICULTÉ

Au tour suivant, le voisin de gauche devient l'ignare et
si la mission précédente a réussi, son voisin de gauche
plochera 1 carte Mission de plus, sans dépasser 5 missions.
si la mission précédente a échoué, son voisin de gauche
plochera 1 carte Mission de moins, mais minimum 2.
L'ignare devra toujours avoir pile 4 outils pour deviner.

Les points bonus sont aussi des jokers, que seul l'ignare peut utiliser : en éliminant du jeu une carte bonus, il élimine aussitôt les deux outils visibles de la boîte!

### AIDEZ VOTRE CAPITAINE À DÉTRÔNER MACGIVRETTE!

À la fin du défi, comptez, d'une part, les points remportés par MacGivrette et, d'autre part, ceux de votre équipe ! Chaque carte vaut 1 point, y compris les points bonus.

Votre victoire ou votre défaite s'inscrit aussi dans l'épique battle contre MacGivrette, menée par votre capitaine ! Il/Elle note le résultat sur sa feuille de score et, après toute nouvelle partie en tant que capitaine, note également les scores cumulés. D'un défi à l'autre, le capitaine peut bien sûr jouer avec des Aventuriers différents. Au bout du 13ème défi, le score entre MacGivrette et les Aventuriers est définitif !

A l'issue d'une épique battle, téléchargez une nouvelle feuille de score ou découvrez d'autres jeux de déconnade et d'écharges potentiellement profonds sur :



Nom du capitaine des Aventuriers :

Partie	Aventuriers	MacGivrette	Scores cumulés	
1			Aventuriers	MacGiurette
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				



