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

TÉLÉ-MATCH

RÈGLE DU JEU

Le jeu "LA TÊTE & LES JAMBES" inspiré de la célèbre émission de Pierre BELLEMARE à la télévision, peut se jouer de 2 à 6 joueurs. Chaque joueur doit réussir certaines épreuves en un temps limité, mesuré par un chronomètre et la victoire couronne soit la rapidité d'esprit, soit l'adresse.

ACCESSOIRES DU JEU :

1 - Une piste divisée en quatre semaines de couleur différente.

1ère semaine : rouge
2me semaine : verte
3me semaine : jaune
4me semaine : bleue

Chaque semaine est elle-même divisée en trois cases d'une valeur bien déterminée.
2 - Six quilles de couleur différente pour chacun des joueurs.
3 - Un chronomètre faisant le tour du cadran en une minute environ.
4 - Des billets de banque de 5.000 à 500.000 Frs.

— Pour la "tête". —

5 - Un écran de télévision indiquant les questions auxquelles doivent répondre les joueurs.
6 - Un jeu de cartes alphabétiques avec lettres cotées, les plus difficiles étant les plus cotées.

— Pour les "jambes" —

7 - Une surface plane située à l'intérieur de la boîte, avec 24 trous numérotés de 1 à 24.
8 - Trois balles de ping-pong.

DÉBUT DE PARTIE :

Au départ chaque joueur possède 150.000 Frs.
L'un d'eux est désigné pour être le meneur de jeu. Il sera chargé de tenir la banque, de distribuer cartes et gains et fera fonctionner le cadran du chronomètre.
Le jeu commence. Pour déterminer l'ordre des joueurs, chaque joueur lance une balle de ping-pong sur la surface trouée. Celui qui atteint le numéro le plus élevé joue le premier et ainsi de suite.

MÉCANISME DU JEU :

Le premier joueur place sa quille sur une des cases (à son choix) de la première semaine et met sur la table la somme correspondante. Le meneur de jeu bat les cartes du jeu alphabétique et lui en donne six (pour la semaine rouge).
Sur ces six cartes, le joueur en écarte trois et en conserve trois, à son choix.
Puis le meneur de jeu fait apparaître la question posée sur l'écran de télévision en déplaçant les disques de gauche et de droite d'une division dans le sens des flèches. Ensuite, il amène sur l'écran, grâce au disque du bas, une question correspondant à la couleur de la semaine. Les trois disques doivent donc être déplacés avant chaque question.
Il énonce la question et déclenche le chronomètre.
Si par exemple, l'écran porte le mot "oiseau", le meneur de jeu dit : "Citez-moi trois noms d'oiseaux". Le joueur doit exposer les cartes qu'il a conservées (par exemple : A - B - C) et citer dans le délai imparti (une minute pour la semaine rouge) un nom d'oiseau commençant par chacune des lettres exposées (par exemple : Alouette - Bécasse - Chardonneret).
Trois cas peuvent se présenter :
1° - Le joueur répond correctement à la question posée. Dans ce cas, il récupère sa mise et reçoit en outre de la banque une somme équivalente.
2° - Le joueur répond correctement et les cartes alphabétiques qu'il a exposées ont une valeur d'au moins quinze points. Dans ce cas, le joueur reçoit une prime *supplémentaire* de 50 % (par exemple : s'il a choisi une case de 50.000 Frs., il recevra 50.000 plus 25.000 Frs. soit 75.000 Frs.)
3° - Le joueur ne peut répondre entièrement à la question dans le temps imparti. Il peut alors se rattraper en faisant appel à ses "jambes".

A cet effet, la surface trouée est posée à plat sur une table. Le joueur se place à un mètre environ et lance une balle de ping-pong, jusqu'à ce qu'elle s'arrête dans l'un des trous numérotés. Il doit alors se soumettre à la questions "jambes" portant le numéro indiqué par le trou atteint. Le temps dont il dispose est le même que pour la question "tête" précédente (une minute pour la semaine rouge).
Si le joueur accomplit son épreuve, il récupère sa mise et gagne en outre la somme correspondante à la case choisie. S'il échoue, il perd sa mise. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

PROGRESSION DES JOUEURS :

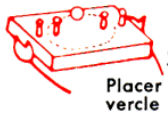
Lorsqu'un tour de jouer est achevé, les joueurs recommencent à jouer dans le même ordre.
Deux cas peuvent se présenter :
1° - Si le joueur *a perdu* au tour précédent, il recommence à la case immédiatement *inférieure* à la somme qu'il possède. Ainsi, s'il possède encore 100.000 Frs. il recommence à la case 50.000 Frs.
2° - Si le joueur *a gagné*, il choisit lui-même la case qu'il joue. Il peut rejouer la même case, progresser à son choix d'une ou plusieurs cases. Toutefois, il est interdit de sauter une semaine.
A chaque semaine, les épreuves deviennent plus difficiles :
1° - Les joueurs reçoivent à chaque semaine une carte de moins (6 en semaine rouge - 5 en semaine verte - 4 en semaine jaune - 3 en semaine bleue - parmi lesquelles ils doivent en conserver constamment trois).
2° - Le temps imparti pour les épreuves, tant de la "tête" que des "jambes" diminue également (un tour de cadran en semaine rouge - trois-quarts de tour en semaine verte - un demi-tour en semaine jaune - un quart de tour en semaine bleue).
FIN DE PARTIE : LE GAGNANT EST LE PREMIER JOUEUR AYANT TENTÉ LA CASE 1.000.000 ET L'AYANT RÉUSSIE.

ÉPREUVES DES JAMBES

POUR LE REPÊCHAGE DES ÉPREUVES DE LA TÊTE

1 TOUR DE PASSE-PASSE

Poser deux balles sur le couvercle de la boîte. Ceci fait, se tenant debout les jambes écartées, faire passer le couvercle entre les jambes, le reprendre derrière le dos et le ramener devant soi à la hauteur de la poitrine, sans faire tomber aucune des deux balles.



2 SKIS - EPREUVE DE SLALOM

Placer deux paires de quilles au centre du couvercle de la boîte. Les deux paires de quilles doivent être disposées parallèlement aux côtés longs du couvercle.
Tenant le couvercle avec les deux mains, faire accomplir sur celui-ci trois tours complets à une balle, en la faisant passer entre les deux "portes" formées par les quilles, sans abattre aucune de ces dernières et sans laisser la balle rouler hors du couvercle. En outre, les quilles ne devront pas tomber, même sans être touchées par la balle.

3 FOOT-BALL "Penalty"

Placer deux quilles sur le sol, distantes l'une de l'autre d'environ 20 centimètres.
Ceci fait, poser une balle sur le sol à environ 2 mètres des quilles, prendre un petit élan et lancer la balle avec le pied de manière à la faire passer dans le "but" formé par les quilles, sans abattre aucune de celles-ci.

9 TIR SUR PLUSIEURS CIBLES

Placer côte à côte 5 quilles sur le sol, en alignement de front et sans espace entre elles. Se tenant à environ deux mètres de distance des quilles, lancer trois balles, *une à la fois*, sur les quilles, de façon qu'après le lancer des trois balles, toutes les quilles soient abattues.

10 FOOT-BALL

Laissant tomber une balle de la main, la frapper *au vol* avec le pied trois fois de suite avant qu'elle touche le sol.

11 BASKET-BALL Dribbling

Faire le tour d'une table en faisant continuellement rebondir devant soi, sur le sol, une balle que l'on frappe avec la paume de la main chaque *fois qu'elle rebondit*, sans jamais en perdre le contrôle.

12 BASKET BALL Tir au panier

Mettre le couvercle renversé de la boîte sur un meuble. Ceci fait, se placer à environ deux mètres de distance du couvercle ainsi disposé et y lancer la balle, *tenue à deux mains*, de façon à ce qu'elle tombe dans le couvercle et y demeure.

18 JEU DE BOULES

Poser une balle sur le sol. Ceci fait et se plaçant à environ 2 mètres de distance de celle-ci, en lui tournant le dos, se pencher en avant et visant la tête en bas, lancer entre les jambes écartées une balle qui aille directement frapper la balle placée sur le sol.

19 GYMKANA

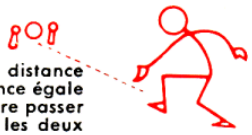
Placer deux quilles, une à droite et une à gauche, sur le couvercle de la boîte. Ceci fait et tenant le couvercle avec les deux mains, faire couvrir trois fois par une balle un parcours "en huit" autour des quilles, sans que la balle touche ces dernières ni tombe hors du couvercle. En outre, les quilles ne devront jamais tomber d'elles-mêmes, sans être touchées par la balle

20 COURSE BURLESQUE

Placer 3 balles sur le couvercle de la boîte, les rebords en bas. Ceci fait, tenant le couvercle avec la paume de la main placée sous ce dernier, comme un plateau de garçon de café, faire un tour complet autour d'une table *en sautant à cloche-pied*, sans jamais poser l'autre pied sur le sol et sans faire tomber aucune des balles posées sur le couvercle.

4 JONGLERIE

Prendre deux balles, une dans la main droite et l'autre dans la main gauche.
Répéter trois fois de suite et sans interruption, l'exercice suivant :
Lancer en l'air la balle de la main droite ; faire passer l'autre balle de la main gauche dans la main droite ; reprendre au vol, avec la main gauche, la balle préalablement lancée en l'air par la main droite.



5 PARCOURS OBLIGATOIRE

Se tenant à environ deux mètres de distance de deux quilles séparées par une distance égale à deux balles placées côte à côte, faire passer une balle lancée avec la main, entre les deux quilles.

6 BASEBALL

Debout à peu de distance du dossier d'une chaise et tenant en main un crayon comme une massue de "baseball", frapper au vol et renvoyer du premier coup une balle que le meneur de jeu aura lancé vers le joueur en la faisant passer au-dessus du dossier de la chaise.
N.B. - Si la balle lancée par le meneur de jeu ne passe pas au-dessus du dossier de la chaise, le lancer est nul et doit être répété.

7 TIR A LA CIBLE

Debout et tenant une balle en main *à la hauteur des épaules*, la laisser tomber de façon à ce qu'elle frappe une autre balle placée entre la pointe des pieds du joueur, *les talons réunis*.

8 ÉQUILIBRE

Poser à terre, les bords touchant le sol, le couvercle de la boîte et placer sur celui-ci deux quilles et une balle.
Tenant une main derrière le dos, soulever le couvercle de terre avec l'autre et le poser sur une table sans faire tomber aucune des quilles ni faire toucher les quilles par la balle, ni faire tomber la balle hors du couvercle.

13 TIR AU BUT

Placer sur le sol trois quilles, disposées côte à côte et séparées de la largeur d'une balle. Debout devant les quilles à environ deux mètres de celles-ci, lancer une balle et abattre du premier coup *la quille se trouvant au centre*.

14 ÉPREUVE D'ADRESSE

Placer quatre quilles en carré sur le sol, le côté du carré ainsi formé étant d'environ 15 centimètres et avec un angle tourné vers le tireur. Debout à environ 2 mètres de distance du carré, lancer une balle de façon à ce qu'elle rebondisse directement *à l'intérieur du carré* formé par les quilles et sans en abattre aucune.

15 PISTE OBLIGATOIRE

Placer sur le sol deux paires de quilles alignées les unes derrière les autres, distantes deux à deux d'environ 20 centimètres dans le sens de la longueur et de deux largeurs de balle dans le sens de la largueur. Debout à environ deux mètres des quilles ainsi disposées, faire passer une balle entre elles et dans l'intervalle le plus étroit, sans abattre aucune quille.

16 FANTAISIE SPORTIVE

Prendre le couvercle de la boîte (les rebords en haut) et y placer 3 balles.
Tenant le couvercle à deux mains, lancer les trois balles en l'air, retourner le couvercle (les rebords en bas) et recevoir au vol les trois balles sur le couvercle.

17 SAUT EN LONGUEUR

Placer sur le sol le couvercle de la boîte, rebords en haut, et placer un crayon parallèlement au côté long du couvercle, à environ 20 centimètres en avant de ce dernier. Debout à environ deux mètres cinquante du couvercle, lancer la balle sur le sol de manière à ce qu'elle ne rebondisse qu'une seule fois avant le crayon et retombe directement dans le couvercle.

21 SAUT D'OBSTACLES

Placer le couvercle de la boîte sur le plancher et reposant sur un côté. Se tenant debout à environ 2 mètres 50 du couvercle, lancer une balle tenue en main *de bas en haut* (c'est-à-dire sans la lancer directement sur le sol de haut en bas) de façon que, au premier lancer, elle tombe sur le sol *devant* le couvercle et rebondisse au delà de celui-ci et sans le toucher.
N. B. - Le lancer n'est pas valable si, en rebondissant, la balle ne passe pas *au-dessus* du couvercle.

22 GYMNASTIQUE

S'asseoir par terre, les jambes tendues et soutenant d'une main le couvercle de la boîte (les rebords tournés vers le sol) sur lequel deux balles on été posées. Puis, de cette position, se remettre sur ses pieds sans faire tomber les balles du couvercle.

23 ASSOUPLISSEMENT

Debout et soutenant *de la main gauche* le couvercle ayant les rebords tournés vers le sol comme si c'était un plateau, fléchir les jambes et prendre une à une 3 balles posées par terre pour les poser sur le couvercle, en ayant soin de redresser les jambes après avoir ramassé chaque balle et de fléchir de nouveau les jambes pour prendre la balle suivante. Aucune balle ne doit tomber du couvercle pendant l'exécution de cet exercice.

24 JEU DE BOULES AVEC PARCOURS OBLIGATOIRE

Poser deux quilles sur le sol, séparées par la largeur d'une balle. Placer ensuite une balle derrière les deux quilles et à environ un pas de celles-ci.
Debout à environ un mètre cinquante des quilles ainsi disposées, frapper la balle placée derrière elles avec une autre balle lancée de façon à passer entre les quilles sans en abattre aucune.