

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)



Électronique !

# Qui suis-je ?

Combien de mots  
seras-tu capable de deviner  
en 90 secondes ?

## Contenu

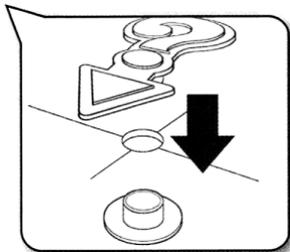
- 1 Chrono-mots (générateur électronique de mots) avec bande élastique pour la tête.
- 1 plateau de jeu avec roulette intégrée.
- 4 Pions de jeu

## Pour gagner...

Il faut atteindre le premier la case Arrivée du plateau.

## Avant de commencer

- Vous devez placer le tableau à la portée de tous les joueurs et monter la roulette comme indiqué sur le dessin.



- Il faut ensuite se répartir en équipes : Il peut y avoir jusqu'à 4 équipes de 2 joueurs (recommandé) à 4 joueurs.
- Choisissez une couleur pour votre équipe et placez votre pion sur la case Départ.
- Vous devez choisir l'équipe qui commence le jeu.

## Comment allumer et éteindre le Chrono-mots

Pour l'allumer, vous devez appuyer pendant 3 secondes sur la partie frontale du chrono-mots (le mots « prêts » s'affiche alors). De la même façon, si vous souhaitez l'éteindre, il suffit d'appuyer dessus pendant 3 secondes.

Au bout d'environ 3 minutes d'inactivité, le Chrono-mots se déconnecte tout seul pour économiser la batterie. Si vous souhaitez le rallumer, appuyez sur la partie frontale jusqu'à ce qu'il se rallume.

## C'est parti !

Il faut jouer chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand toutes les équipes ont joué une fois, le tour est terminé et un autre commence, ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

## Quand c'est le tour de votre équipe...

Il faut choisir l'un d'entre vous pour qu'il place le Chrono-mots sur sa tête... Vous êtes celui qui a été choisi ? Placez le Chrono-mots, l'écran DEL tourné vers l'avant, de telle sorte que vos compagnons (et vos adversaires) le voient. Le seul joueur à ne pas le voir c'est vous !

Vos compagnons font tourner la roulette pour découvrir comment ils doivent jouer le tour :

- TOUT EST PERMIS** – tous les joueurs de l'équipe peuvent faire et dire ce qui leur vient à l'esprit pour que vous deviniez le(s) mot(s).
- SOLO** – seule une personne de votre équipe peut vous aider avec des gestes et des sons, et un seul mot comme indice.

Quand tous sont prêts, appuyez sur la partie frontale du Chrono-Mots : après, un compte à rebours s'affichera avec le premier mot, vous avez 90 secondes pour jouer !

- Les joueurs doivent respecter les « possibles » et les « impossibles » (voir plus bas).
- Il n'y a pas de pénalisation pour les réponses erronées, dites tout ce qui vous vient à l'esprit !
- Si vous devinez le mot, appuyez sur le Chrono-mots pour que le suivant s'affiche. Continuez à jouer jusqu'à ce que s'écoulent les 90 secondes !

## « Possible » et « Impossible »

Vos compagnons donneront des indices pour que vous deviniez le mot du Chrono-mots, toujours en suivant ces règles :

### Impossible

- de dire les mots qui s'affichent sur l'écran (ou une partie des mots)
- d'utiliser une forme du mot, comme le pluriel, le singulier, la conjugaison, etc. (par exemple, si « Paradis perdu » s'affiche, il est impossible de dire « quelque chose que vous perdez »)
- d'utiliser des abréviations ou des initiales.
- d'épeler des mots.
- de dire plus d'un mot comme indice pendant un tour SOLO.

### Possible

- de montrer les angles du plateau, tous les mots du Chrono-mots appartiennent à l'une des 4 catégories : Célébrités, Films, Musique et Divers.
- de chanter, fredonner, crier et faire des bruits bêtes.
- de dire « ça ressemble à... » ou « ça rime avec... » (uniquement pour TOUT EST PERMIS)

## Suivant

Si un mot s'avère trop difficile à trouver, vous pouvez dire « Je passe » et appuyer sur le Chrono-mots : le mot suivant s'affichera. Il n'y a pas de pénalisation pour cela.

## L'avertisseur

À mesure que s'écoulent les 90 secondes, différentes lumières s'allument sur la partie frontale du Chrono-mots, du vert à l'orange puis au rouge quand il ne reste plus que 15 secondes, des bips sonneront juste avant la fin !

## Et les autres à surveiller !

Tandis que vous et vos compagnons jouez, les autres équipes surveillent que vous n'enfreignez pas la règle de l'« Impossible ». Si vous le faites, ils doivent crier « Suivant ! » et vous devez appuyer sur le Chrono-mots pour changer de mot. Vous pouvez continuer à jouer normalement votre tour, il n'y a pas de pénalisation pour enfreindre la règle, uniquement le temps perdu.

## Comment gagner des points

Lorsque vous devinez des mots, vos compagnons font avancer le pion sur le plateau...

- UNE case pour chaque mot trouvé dans TOUT EST PERMIS.
- DEUX cases pour chaque mot dans SOLO.

## Changement de tour

Quand le temps s'est écoulé, passez le Chrono-mots à l'équipe suivante. Celle-ci fait tourner la roulette et joue son tour. Vous devez surveiller maintenant qu'ils respectent bien les règles.

## Gagner le jeu

Le jeu s'achève quand une équipe atteint la case arrivée, mais les autres équipes doivent encore jouer pour finir ce tour. Si personne d'autre n'atteint la case Arrivée, le jeu s'achève, mais si une autre équipe atteint également

cette case, les deux doivent jouer un autre tour à TOUT EST PERMIS : l'équipe qui devine le plus de mots en 90 secondes remportera finalement la partie.

## Vous souhaitez un défi plus difficile ?

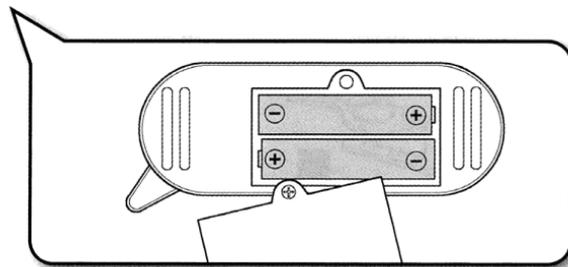
Essayez de jouer sans...

- indiquer les catégories dans les angles du plateau.
- utiliser « ça ressemble à » ou « ça rime avec ».
- utiliser des sons ou des chansons.
- des noms de personnes.
- des noms de lieux.

## Comment placer les piles

Le boîtier des piles se trouve au dos du Chrono-mots. Il faut dévisser le couvercle à l'aide d'un tournevis cruciforme. Introduisez 2 piles AAA/LR03 (1.5V), en veillant qu'elles sont bien placées. Revissez le couvercle à sa place. Il est conseillé de retirer les piles si le jeu n'est pas utilisé pendant une longue période.

Pour rallonger la durée des piles, le Chrono-mots s'éteint tout seul après environ 3 minutes d'inactivité. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur la partie frontale.



**ATTENTION !** Il ne faut pas placer la bande élastique plus bas que le front.

**AVERTISSEMENT :** Il ne faut pas utiliser en même temps différents types de piles, ni mélanger des piles neuves et des piles usées. Il ne faut utiliser que des piles du type recommandé ou similaires. Les piles doivent être placées en respectant la polarité. Les piles usées doivent être retirées. Si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période, nous vous conseillons de retirer les piles. Les bornes d'une pile ne doivent pas être court-circuitées. Nous ne recommandons pas d'utiliser des piles rechargeables ; si vous en utilisez, il faut retirer les piles avant de les recharger. Il faut recharger les piles sous la surveillance d'un adulte. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Ce produit ne peut pas être traité comme un résidu domestique normal et doit être collecté dans un point de ramassage de produits électriques et électroniques. Le recyclage de matériaux aide à préserver les réserves naturelles.

Si le jeu ne fonctionne pas correctement, séparez-le d'autres appareils électriques et réessayez. Assurez-vous que les piles sont correctement installées et remplacez-les le cas échéant. Contactez-nous si le problème persiste.

