

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



2 But du jeu :

Retrouver le plus d'expressions originales à partir d'expressions détournées.

Les définitions qui constituent l'expression à retrouver sont :

✋ Soit des contraires :

ETEINDRE l'eau ? ↔ ALLUMER le feu

✋ Soit des mots ayant la même signification (synonymes) :

Des PLEURS d'alligator ? ↔ Des LARMES de crocodile

✋ Soit des mots appartenant au même groupe de mots :

Le petit ROUGE ? ↔ Le grand BLEU

3 Préparation :

Mélangez les cartes puis distribuez-en :

✋ de **3 à 6 joueurs** : 5 cartes chacun
✋ de **7 à 10 joueurs** : 3 cartes chacun

Ces cartes sont empilées face cachée devant chacun.

Placez le buzzer au milieu, à la portée de tous.

Déterminez au hasard avec quel numéro vous jouerez toute la partie. Chaque carte comporte en effet des expressions numérotées de 1 à 5.

4 Le jeu :

Le joueur le plus jeune est désigné pour être le premier lecteur :

- 1 Il tire la première de ses cartes ;
- 2 Il lit à voix haute l'**expression détournée** (★) correspondant au numéro choisi (entre 1 et 5) ;

- 3 Il écoute les propositions illimitées des autres joueurs qui appuient sur le buzzer avant de parler ;

✋ Si aucune des propositions n'est bonne, il lit le **1^{er} indice** (i), écoute les propositions, puis lit le **2^e indice** (i) si besoin est ;

✋ Il donne la carte au joueur qui trouve la bonne réponse, ce dernier la garde devant lui face visible ;

✋ Si, au bout d'un moment, aucune des propositions n'est encore bonne, il donne la **solution** et la carte est écartée du jeu.

Le joueur qui vient de gagner la carte devient lecteur et procède comme indiqué précédemment.



Expression détournée



Solution

1^{er} Indice

2^e Indice



➔ Si personne n'a trouvé la bonne réponse, le lecteur est le voisin de gauche du lecteur précédent.

✋ Quand un joueur devient lecteur mais n'a plus de cartes, il passe la main au joueur de son choix.

5 Fin du jeu :

✋ La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été gagnées.

✋ Le joueur qui en a le plus devant lui remporte la partie !

✋ **En cas d'égalité**, lisez une nouvelle expression détournée aux joueurs ex-aequo pour les départager.

6 Jeu en équipes :

✋ À partir de 6 joueurs, vous pouvez former 2 ou 3 équipes.

✋ Distribuez 10 cartes à chaque équipe et jouez comme expliqué plus haut. **Attention, n'oubliez pas d'alterner les lecteurs au sein de chaque équipe.**

2012-1/CONTR03/CAR001

ATTENTION !



Petits éléments.



Édité par
Interlude - Cocktailgames
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com



CONTRARIO



Règles du jeu

Un jeu de **M. d'Epenoux**, **O. l'Homer** et **R. Fraga**

De **3 à 10 joueurs** - À partir de **12 ans**

1 Matériel :

✋ 200 cartes
✋ 1 buzzer

✋ 1 règle du jeu
✋ 1 sac