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

HAIM SHAFIR

# DOUBLE MOT®

8+ 2/10 20 min

## CONTENU

*120 cartes illustrées*

## IDÉE ET BUT DU JEU

Soyez le premier à trouver un lien entre 2 cartes posées sur la table. Faites preuve de créativité ! Le joueur qui y parvient récupère les 2 cartes concernées puis remplace ces 2 cartes et le jeu continue. Le joueur qui aura récolté le plus de cartes en fin de partie sera désigné vainqueur.

## MISE EN PLACE

Mélanger les 120 cartes et en mettre de côté la moitié qui ne seront pas utilisées pour cette partie. Puis placer 9 cartes sur la table, faces illustrations visibles, de façon à ce que tous les joueurs puissent bien les voir. Le reste des cartes forme une pioche.

***Exemple de mise en place :***

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu commence dès que les cartes sont étalées sur la table. Tous les joueurs cherchent simultanément à trouver un lien entre deux des cartes en jeu.

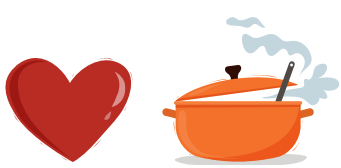
### QU'EST-CE QU'UN LIEN ?

Tout ce qui passe dans la tête des joueurs peut créer un lien entre deux cartes. Par exemple il est possible de lier deux cartes pour créer un mot composé. Mais il est également possible de faire référence à une phrase connue, une métaphore, un titre de film, un sentiment etc.

*Anniversaire*

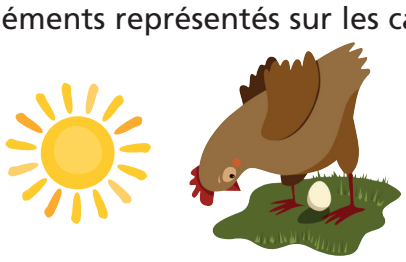
*Le temps c'est de l'argent*

*Fête surprise*



*Plat préféré*

il est également possible de se servir des caractéristiques des éléments représentés sur les cartes.



*Jaune d'oeuf*

*Argent sale*

Dès qu'un joueur a trouvé un lien, il annonce sa proposition à haute voix en désignant les deux cartes qu'il a utilisées. Si les autres sont d'accord, ce joueur prend les 2 cartes et les pose devant lui, faces cachées ; puis il les remplace au centre de la table en retournant les 2 premières cartes de la pioche, afin qu'il y ait bien 9 cartes étalées pour le prochain tour qui commence.
Si le joueur ne parvient pas à convaincre les autres que le lien qu'il a trouvé est correct, le jeu reprend sans qu'il ne prenne de carte et jusqu'à ce qu'un joueur énonce un lien qui soit validé par les autres.

Note : si les joueurs ont du mal à trouver un lien, il peuvent décider d'un commun accord d'ajouter 2 cartes en plus sur la table. Afin de revenir à 9 cartes, on ne remplacera pas les 2 cartes prises par le prochain joueur qui trouvera un lien.

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès qu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour compléter les cartes étalées sur la table. Celui qui a récolté le plus de cartes gagne.

### IDÉES DE CONNECTIONS :

Notre cerveau à tendance à associer rapidement une image à un mot. En prenant le temps d'aller plus loin que cette première idée et en essayant de sortir du cadre, il est possible de trouver bien d'autres possibilités.

*Cette cage, n'est pas qu'une «cage à oiseau» elle peut aussi représenter «la liberté» ou «la prison».*

*L'échelle peut signifier « haut», «bas» «grimper», «échelons» ...*

**Auteur :**
Haim Shafir

**Illustrations :**
Marina Zlochin

Adaptation et
distribution française :

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

® 2016 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com

03-2016

## VOUS AVEZ AIMÉ DOUBLE MOT ? VOUS AIMEREZ :