

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



CHRONO-MOTS[®]



Contenu

20 cartes Lettre



80 cartes Mots



1 Sablier



Idée et But du jeu

Les joueurs jouent ensemble contre le jeu en essayant de valider le plus de mots possibles avant l'épuisement de la pile de cartes Lettre.

Mise en Place

Mélanger séparément les 2 types de cartes puis former 2 piles.

Les joueurs choisissent avec quelle couleur ils souhaitent jouer pour cette partie (couleurs des mots encadrés sur les cartes Mots : Violet, Vert, Bleu).

Les joueurs se mettent d'accord pour jouer avec les mots de la couleur verte.

À chaque fois qu'ils piocheront une carte Mot, ils ne prendront donc en compte que les mots qui se trouvent dans la partie verte de la carte.



2 joueurs assis côte à côte sont choisis au hasard : ils forment la première équipe qui fera deviner aux autres (voir au dos la règle pour 2 ou 3 joueurs).

Les 4 premières cartes Lettre de la pile sont alignées, faces visibles, au centre de la table, par exemple :



Déroulement d'une Partie

L'équipe qui va faire deviner prend la première carte Mots de la pile et prend connaissance des 3 mots inscrits dans la couleur désignée en début de partie, puis le sablier est immédiatement retourné.

Les joueurs ont décidé de jouer avec les mots en violet pour cette partie. Ils piochent la carte ci-contre et vont donc devoir faire deviner l'un de ces trois mots pour valider la carte : Table, Acide ou Fourmi



L'équipe s'entend secrètement sur le choix du mot parmi les 3 qu'ils vont tenter de faire deviner aux autres. Pour faire deviner ce mot, l'équipe devra utiliser des indices qui commencent obligatoirement par une des lettres disponibles au centre de la table.

Exemple : l'équipe décide de faire deviner le mot Table et doit donner des indices qui commencent par les lettres M-C-D-P. L'un des membres de l'équipe annonce : « Meuble ».

Meuble...



Dès qu'un indice est donné, le joueur qui l'a donné fait glisser la lettre vers l'avant afin d'indiquer qu'elle a été utilisée. Cette lettre est toujours disponible et peut toujours être utilisée comme initiale d'indices, mais elle sera défaussée en fin de tour.

Cuisine...

Multiplication...



Note : dès qu'un joueur donne un indice sur un mot, il n'est plus possible de changer de mot, sauf en changeant de carte (voir plus bas « passer une carte »).

Les joueurs qui devinent peuvent proposer autant de réponses qu'ils le souhaitent. Dès qu'un mot a été trouvé, l'équipe qui fait deviner pioche une nouvelle carte Mots, et ce jusqu'à la fin du sablier.

Les 4 cartes Lettres ne sont pas réalignées entre les mots. Si les joueurs utilisent une lettre encore non utilisée précédemment, ils avancent la lettre correspondant comme expliqué précédemment.

Passer une carte : si l'équipe qui fait deviner est en difficulté et souhaite passer une carte Mots, elle peut le faire mais doit alors retourner une des 4 cartes Lettre sur la table : cette lettre ne sera plus utilisable jusqu'à la fin du tour, qu'elle ait été utilisée précédemment ou non. L'équipe pioche ensuite une nouvelle carte Mots.

Les indices : les indices utilisés ne doivent pas être de la même famille que le mot à faire deviner. Exemple : on ne peut pas dire « fourche » pour faire deviner « fourchette ».

Il est également interdit d'utiliser comme indice la traduction du mot dans une langue étrangère.

Il est permis d'utiliser des noms propres. Exemple : Louis XIV pour Soleil. Les seuls mots composés acceptés sont ceux qui s'écrivent en un seul mot et ceux qui sont reliés par un trait d'union : « portefeuille » et « porte-monnaie » sont acceptés mais pas « pomme de terre ».

L'équipe qui fait deviner peut communiquer discrètement à voix basse mais il faut que l'autre groupe n'entende aucun échange.

Les seuls mots que l'équipe qui fait deviner a le droit de dire après une proposition des autres joueurs sont : « Oui », « Non », ou « Presque ».

Fin du tour

Lorsque le sablier est écoulé, toutes les cartes Mots qui ont été devinées sont mises de côté (si l'équipe a passé une ou plusieurs cartes Mots, celles-ci retournent dans la boîte).

Toutes les cartes Lettre ayant été avancées et / ou retournées, et qui ont donc été utilisées au moins une fois, retournent également dans la boîte.

Attention : si aucun mot n'a été deviné durant le temps du sablier, les 4 cartes Lettre sont défaussées.

Avant de démarrer un nouveau tour, les cartes Lettre défaussées sont remplacées par autant de cartes Lettre depuis la pioche de cartes Lettre.

Les 2 joueurs à la gauche de l'équipe qui vient de faire deviner forment la nouvelle équipe qui va faire deviner pour ce tour. Ils prennent une carte Mots et un nouveau tour commence.

Fin de Partie et barème de points

La partie se déroule ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez de cartes Lettre pour remplacer les cartes défaussées à la fin d'un tour. C'est pour cette raison qu'il faut essayer d'économiser le plus possible les cartes Lettre durant la partie : elle dure ainsi plus longtemps, donnant la possibilité aux joueurs d'augmenter leur score. Les joueurs comptent alors le nombre de cartes Mots qu'ils ont réussi à faire deviner durant toute la partie.

La partie est considérée comme gagnée si les joueurs atteignent au moins 30 points.



0 - 9 cartes : euh...comment vous dire sans vous vexer ? Vous ne pouvez que progresser !



10- 19 cartes : il y a encore du boulot, mais ne vous découragez pas, les plus grands sont passés par là... ou pas !



20-24 cartes : ça commence à être pas mal, la prochaine sera la bonne.



25-29 cartes : vous y êtes presque ! Si c'est une première partie c'est pratiquement une victoire.



30 cartes et + : bravo, vous êtes des champions, tentez de battre votre record !

Conseil : il faut essayer de trouver le plus d'indices possible qui commencent par la même lettre, par exemple : Maison + Médor pour faire deviner Niche.

Il ne faut pas hésiter à utiliser tous les sens d'un mot pour augmenter ses chances de le faire deviner. Par exemple, pour faire deviner le mot Souris, il est possible de faire référence à l'animal et à l'outil informatique.

Règle à 2 ou 3 joueurs

À 2 joueurs : chacun son tour fait deviner des mots à l'autre.

À 3 joueurs : 2 joueurs qui tournent à chaque tour font deviner au troisième.

© & © - 2017 Gigamic



ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com



Données et adresse à conserver
06-2017