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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de possibilités d'association, soit parce qu'il n'y a plus de dé, soit parce qu'il n'y a plus d'idées!

Si un joueur commet une erreur en annoncant une association invalide (faute d'orthographe ou deux dés de même couleur), les deux dés sont remis au centre la table et ce joueur est éliminé de la manche jusqu'au prochain tour.

Pour chaque association trouvée, un joueur gagne 1 point.

La manche est terminée, vous pouvez en démarrer une nouvelle.

FIN DE PARTIE :

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points défini en début de partie. En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire entre les joueurs ex aequo.

Remerciements à Valérie, Jean-Jacques, Philippe et Vincent.

Résumé des Thèmes







Une émission Une chanson, Un sport, un télé, une série une musique accessoire de sport



Une ville











Quelque chose Quelque chose de rectangulaire de carré

de petit

Un prénom

Quelque chos

de rond



de grand







de liquide

Un personnage





Un chanteur

une chanteuse

Un oiseau, un

animal volant

Un arbre.

une plante

Un vêtement

Une boisson

Un prénom

masculin

Un animal

terrestre

Un obiet

Un véhicule

www.blueorangegames.eu





Un plat cuising







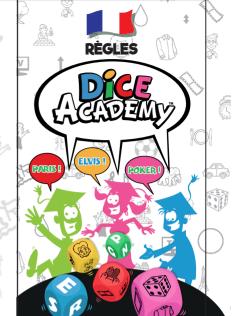
Un personnage

Un poisson,

un animal marin

Un monument





A YANNICK GOBERT

Testez vos connaissances et votre vivacité d'esprit! Pour chaque thème, soyez le premier à trouver le mot commençant par l'une des lettres proposées! Les lancés de dés s'enchaînent, les esprits se déchaînent et les mots fusent!

MATÉRIEL DE JEU

- 5 dés « lettres » (de 5 couleurs différentes)
- 5 dés « thèmes » (de 5 couleurs différentes)

BUT DU Jeu

Lancez les dés, identifiez les thèmes et faites-les correspondre aux dés « lettres »!

Le premier joueur à cumuler le nombre de points choisi au début de partie remporte la victoire.

MISE en PLACE

- · Sortez les dés de la boîte, ce sera plus simple pour les lancer.
- · Choisissez avec les autres joueurs en combien de points vous souhaitez jouer (une partie rapide en 10 points, un petit challenge de 20 points, un concours académique en 30 points).

Chacun se souvient de son score, ou munissez-vous d'une feuille de papier pour noter le score de chaque participant.

· Désignez un premier lanceur. Les joueurs lanceront ensuite les dés à tour de rôle.

Vous êtes prêts à jouer!









DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches successives. À chaque manche, débutez comme ceci :

- · Séparez les dés en plaçant d'un côté les 5 dés « thèmes », de l'autre les 5 dés « lettres ».
- · Lancez dans un premier temps au centre de la table les 5 dés « thèmes », regardez-les tous ensemble et identifiez clairement chacune des thématiques visibles.
- Quand chaque joueur a clairement identifié les thématiques, les 5 dés « lettres » sont lancés.



Puis, le plus vite possible, chaque

joueur va désormais tenter de

constituer le plus grand nombre





