

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



8/ DOUBLE SCRIBE :

Le joueur choisit l'un de ses partenaires et lui donne le Crayon. Il pose ensuite sa main autour de celle de son partenaire pour lui faire écrire le mot en majuscules. Sans regarder sa production, le joueur tenant le crayon fait, lettre par lettre, une proposition (son partenaire lui dit si la lettre trouvée est la bonne ou non), pour deviner le mot final. Deux mots maximum peuvent être passés.

9/ BOUCHE A OREILLE :

Le joueur épelle le mot à faire deviner, lettre par lettre, mais sans qu'aucun son ne sorte de sa bouche. Ses partenaires doivent donc lire sur ses lèvres et font des propositions, lettre par lettre (le joueur indique si la lettre trouvée est la bonne ou non), pour deviner le mot final. Deux mots maximum peuvent être passés.

10/ CHALLENGE :

Les joueurs des 2 équipes doivent deviner le mot. Le joueur qui fait deviner les mots n'a aucune contrainte particulière (il formule des phrases en donnant des indices).

1 Mostra par mot deviné, pour l'une ou l'autre des équipes. Aucun mot ne peut être passé. Pas de phase de jeu avec le D10.

Variante pour les plus petits :

Des règles adaptées aux plus petits sont envisageables :

- Passer autant de mots que l'on souhaite, quelque soit la méthode
- deux fois plus de temps (2 tours de sablier au lieu d'un)
- possibilité de relancer le dé si la méthode tirée au hasard ne convient pas
 - dessin de leur main habile (pour l'apprenti peintre)
 - 3 mots de leur choix (pour le Trio)

Contenu : 220 Cartes « Mots », 40 billets, 1 Carte « Méthodes », 1 sablier de 2 minutes, 1 dé à 10 faces, 1 bloc-note, 1 Crayon, 1 règle du jeu

Un jeu créé par Christophe Chassériaud et illustré par Gaël Defontaine.

Sandra Moreira Editions - www.sandramoreiraeditions.com

Tous droits réservés. Marque déposée.



Jeu de société, à partir de 4 joueurs, 8 ans et plus.

I: BUT DU JEU

Obtenir un nombre prédéfini de points de divination (Mostras) avant l'équipe adverse. Ces points se gagnent en devinant les mots que notre partenaire essaye de nous faire découvrir, ou en devinant combien de mots nos adversaires vont trouver pendant le temps qui leur est imparti.

II: DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Constituer 2 équipes. Définir, suivant le temps que vous avez devant vous, le nombre de BigMostras à obtenir pour gagner la partie (1 BigMostra = 15 minutes), le maximum étant 10, en sachant qu'un mot trouvé rapporte 1 Mostra, et que 1 BigMostra = 10 Mostras. Pour la toute première utilisation du jeu, mélanger les cartes avant de débiter la partie.

L'équipe la plus âgée commence à jouer (équipe A) : l'un des joueurs lance le dé à 10 faces (D10) pour connaître la méthode qu'il devra utiliser pour faire deviner des mots à ses partenaires.

L'équipe adverse (équipe B) détermine alors, en plaçant le D10 sous le couvercle de la boîte de jeu, le nombre de mots qui vont être trouvés selon eux par l'équipe A.

Un joueur de l'équipe B retourne le sablier (2 minutes) et c'est parti !!! Le joueur de l'équipe A qui fait deviner les mots à ses partenaires se réfère au règlement de la méthode utilisée, mais n'a en aucun cas le droit d'utiliser des mots de la même famille que le mot à faire deviner. Certaines méthodes autorisent le joueur à passer un ou plusieurs mots ; le joueur peut dans ce cas revenir sur les mots passés avant la fin du temps. Pour chaque méthode, sauf pour «une seule chance», les joueurs peuvent donner autant de réponses qu'ils le souhaitent.

Le temps est écoulé : l'équipe A remporte autant de Mostras que de mots trouvés, payés par la banque.

On découvre le D10. Si le chiffre indiqué correspond au nombre de mots trouvés par l'équipe A, celle-ci donne à l'équipe B les Mostras qu'elle vient de remporter. Si l'équipe A trouve plus de 10 mots, l'équipe B ne peut pas lui subtiliser ses mostras !

Le tour s'arrête : c'est à l'équipe B de jouer.

A chaque tour de jeu, un joueur différent du précédent fait deviner les mots à ses partenaires.

III: LES METHODES:

1/ A.E.I.O.U :

Le joueur prononce le mot écrit sur la carte en remplaçant toutes les voyelles par une seule et même voyelle, choisie par l'équipe adverse pour la durée de l'épreuve (par exemple le mot « parachute » peut devenir « pirichiti » ou « parachata » ...). Les partenaires doivent retrouver le mot initial. Le joueur peut passer jusqu'à deux mots.

2/ APPRENTI PEINTRE :

Le joueur fait deviner les mots à ses partenaires à l'aide de dessins, qu'il doit réaliser de sa main maladroite. Il peut passer autant de mots qu'il le souhaite.

3/ UNE SEULE CHANCE :

Le joueur qui doit faire deviner les mots n'a aucune contrainte particulière (il formule des phrases en donnant des indices) mais ses partenaires n'ont le droit qu'à une seule réponse. 1 Mostra par bonne réponse, mais 1 Mostra pour l'équipe adverse si la réponse n'est pas rigoureusement le mot écrit sur la carte. Aucun mot ne peut être passé. Remarque : la phase de prédiction se joue aussi pour cette épreuve !!

4/ LANGUE PENDUE :

Le joueur fait deviner les mots sans contrainte particulière (il formule des phrases en donnant des indices) si ce n'est qu'il doit s'exprimer avec la langue entièrement tirée. Il peut passer jusqu'à deux mots. Remarque: l'équipe adverse s'assure que la langue est pendue au maximum !!

5/ TRIO :

Le joueur peut prononcer jusqu'à 3 mots pour faire deviner le mot figurant sur la carte : 1 mot de son choix, 1 mot d'une langue étrangère (qui peut être la traduction du mot à deviner), 1 nom propre. Il peut passer jusqu'à deux mots.

6/ MIME :

Le joueur n'a pas le droit de parler, ni de faire des bruitages pour faire deviner le mot. Seuls ses faits et gestes doivent guider ses partenaires. Il peut passer autant de mots qu'il le souhaite.

7/ MELOMANE :

En chantant, par des « lalalala lala la », le joueur doit faire deviner à ses partenaires le mot figurant sur la carte. Ce mot doit faire partie du titre ou des paroles d'une chanson. Il peut passer autant de mots qu'il le souhaite.