

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





Principe:

Essayer de traduire par un dessin la notion que l'on a d'une chose, d'une action, d'un personnage, et faire deviner le mot juste par les autres joueurs, ça demande de l'imagination, de l'à-propos, mais très peu d'habileté technique. Tout le monde peut se faire comprendre en dessinant: vous verrez.

Crayonnez rapidement ce que vous voulez exprimer. Si un autre joueur devine le sens de votre dessin, vous faites avancer tous les deux votre pion sur le plateau de jeu.

On peut jouer individuellement ou par équipes.

But du jeu:

Gagner, en faisant le premier le tour du plateau de jeu.

Matériel:

1 plateau de jeu
1 sablier (rouge) de 30 secondes
1 sablier (bleu) de 60 secondes
avec leurs supports en matière plastique.
507 cartes qui représentent plus de 3000 dessins
1 porte-cartes
5 grands pions pour les joueurs
4 petits pions de marque
2 blocs et 2 crayons

Préparation:

Posez le porte-cartes près du plateau de jeu, et les deux sabliers au milieu du plateau.

– Sur chaque tableau de guidage, déposez un pion de marque dans la case du haut (celle au visage consterné...) Il y a 4 tableaux de guidage.

– Vous remarquez que les cases de la piste à parcourir portent des couleurs différentes, qui correspondent aux 6 catégories de dessins à faire deviner.



A: Le jeu individuel (3 à 5 joueurs)

A. 1. Avant de commencer:

Chaque joueur choisit un des grands pions et le pose sur la case départ. Le jeu se déroule sur la piste **extérieure** du plateau de jeu.

C'est le plus jeune qui commence, suivi par son voisin de gauche, et ainsi de suite. Le premier joueur prend le bloc de papier et un crayon, qu'il passe à son successeur au tour suivant, après avoir éventuellement déplacé son pion dans le sens de la flèche.

A. 2. Cartes et sabliers

Le dessinateur prend la première carte sans la montrer aux autres. Le thème de son dessin est déterminé par la couleur de la case où il se trouve. Si son pion est sur une case rouge, il essaye de faire deviner un dessin de la catégorie Homme, Bêtes et Plantes (point rouge).

Au départ, chaque dessinateur choisit sa catégorie. Mais avant de commencer son dessin, il indique aux autres joueurs la catégorie choisie.

Après avoir pris la première carte, il a cinq secondes pour réfléchir à la façon dont il conçoit son dessin. Puis il retourne les deux sabliers en même temps et commence à dessiner.

Si un joueur n'a aucune idée sur la façon de présenter son dessin, il peut abandonner: il passe son tour, et son voisin de gauche prend sa place. Les cartes utilisées sont rangées au fond du porte-cartes.

Pendant que le joueur dessine, les autres essayent de deviner ce qu'ils croient voir.

A. 3. Les tableaux de guidage

Le dessinateur reste muet et n'inscrit ni chiffres, ni lettres pendant son tour de jeu. Mais il a un moyen de guider les autres joueurs. En montrant du droit le „devineur” qui s'approche de la solution, il déplace le pion de marque sur le tableau de guidage le plus proche de lui:

	– Ça n'a rien à voir: glacial
	– On approche: tiède
	– C'est presque ça: brûlant
	– Il manque quelque chose AVANT
	– Il manque quelque chose APRES

Exemples: Il manque quelque chose AVANT: un joueur trouve SOURCILS alors qu'il faut deviner **FRONCER LES SOURCILS**.

Il manque quelque chose APRES: un joueur trouve GOUTTE pour GOUTTE d'**EAU**.

A. 4. Pour faire avancer les pions

Un joueur trouve la solution:

– en moins de 30 secondes, quand le sablier rouge coule encore: il fait avancer son pion de deux cases, et le dessinateur aussi.

– en moins de 60 secondes, vous avancez tous les deux d'une seule case.

Si personne ne trouve, aucun pion ne se déplace. (Il peut y avoir plusieurs pions dans la même case). En cas de doute, c'est le dessinateur qui décide, et il désigne:

– le joueur qui a parlé le premier, si plusieurs joueurs devinent le bon mot en même temps.

– le mot le plus proche de celui qu'il voulait évoquer avec son dessin. (Exemple: AUBE est acceptable à la place de AURORE ou de POINT DU JOUR)

A. 5. La provocation

Au lieu de dessiner selon le thème donné par la couleur de la case où se trouve votre pion, vous pouvez (si vous le souhaitez) **provoquer** un autre joueur de votre choix. Une seule condition: le pion de l'autre joueur doit être plus proche de l'arrivée que le vôtre.

La provocation doit être lancée **avant** de tirer une carte.

Le provocateur choisit entre les deux thèmes qui correspondent à la couleur de sa case et à celle de son adversaire. Mais si les deux joueurs sont sur des cases de la même couleur, ou si l'un d'eux est sur une case-provocation (avec des sabres en croix), on n'a pas le choix et on prend la seule couleur disponible. Le provocateur montre au joueur provoqué le thème du dessin qu'il a choisi.

C'est au joueur provoqué de dessiner le thème imposé par le provocateur et que les autres joueurs vont s'efforcer de deviner. Si le dessin est deviné avant que le sable se soit écoulé, on applique les règles normales et le provocateur perd son tour (tout en favorisant son adversaire!). Mais si personne ne devine le dessin, le provocateur avance son pion d'une case: il a réussi son défi.



A. 6. Les cases-provocation

Le dessinateur qui se trouve sur une case-provocation (avec des sabres en croix) ne dessine pas, mais **choisit** le joueur provoqué, qu'il soit devant ou derrière lui. Le jeu continue comme il est expliqué au § A. 5.

A. 7. Les cases-doublement

Le joueur dont le pion se trouve sur une case- doublement (x2) et qui devine ou fait deviner un dessin, avance son pion de deux fois plus de cases. Si le dessin est deviné en moins de 30 secondes, son pion avance de quatre cases au lieu de deux.

A. 8. Fin de la partie

Le premier joueur à se poser sur la case départ ou à la dépasser gagne la partie. Si deux joueurs la franchissent ensemble (celui qui dessine et celui qui devine), c'est celui qui dépasse le plus la case départ qui gagne. S'ils tombent sur la même case, ils sont ex-aequo.

A. 9. Variante

En cas de provocation (§ A. 5. et A. 6.), le provocateur **choisit** le thème du dessin sur la carte sans tenir compte des couleurs des cases.



B: Le jeu en équipes (deux équipes de 2 à 6 joueurs)

Le jeu en équipes est beaucoup plus vivant lorsqu'on est plus de trois ou quatre joueurs. Les règles restent les mêmes, à l'exception des points suivants:

1. Les deux équipes sont équivalentes en nombre de joueurs et en talent. Les membres de l'équipe dessinent à tour de rôle.

2. Chaque équipe choisit un seul pion et se munit de papier et d'un crayon. Le jeu se déroule sur la piste **intérieure** du plateau de jeu.

3. Chaque équipe joue à tour de rôle. Seuls les membres de l'équipe essaient de deviner le sens du dessin de „leur“ dessinateur. S'ils trouvent la solution à temps, leur pion est avancé d'une ou deux cases (ou du double sur la case „x 2“).

4. Le dessinateur a le droit de **provoquer** l'équipe adverse dont le pion se trouve entre celui de son équipe et l'arrivée. C'est lui qui choisit le membre de l'autre équipe qui va dessiner, et essayer de faire deviner son dessin par son équipe.

5. Si le pion d'une équipe se trouve sur une case super-provocation (3 paires de sabres en croix) au début de son tour de jeu, le dessinateur de l'équipe choisit un thème sur la carte et le montre au dessinateur de l'équipe adverse qu'il désigne. Les deux équipes dessinent ensemble, en même temps, et essaient de deviner le dessin de „leur“ dessinateur en premier. Si une équipe y parvient, elle déplace son pion d'une ou deux cases, selon le temps qu'elle a mis à trouver la solution (2 ou 4 cases si son pion est sur une case-doublement).