

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



NOTICE ET REGLE DU JEU

Variante française, de 1 à 6 joueurs et +

PRESENTATION

EXPRESSION
de 9 à 101 ans

ORIGINE DU JEU

Sur toute la terre, les hommes parlent et écrivent en faisant des phrases. **EXPRESSION** est né de ce constat. Ce grand jeu universel de phrases s'adapte à toutes les tranches d'âges, à toutes les cultures, à tous les niveaux intellectuels et à toutes les langues. **EXPRESSION** est un jeu de divertissement et de réflexion simple, convivial et attrayant qui se joue, au choix, en courtes ou plus longues parties sans temps mort. Tous les participants jouent en même temps et les phrases sont constamment renouvelées. Plus d'un milliard de phrases sont possibles avec la série de mots proposée dans cette boîte (thème et conjugaison de cette série : généralité, sur la base de la 3e personne du singulier et du présent de l'indicatif).

CHANGÉZ DE JEU

Il est possible de jouer avec d'autres séries de mots vendues séparément (suivant éditions). Vous changerez ainsi vos degrés de difficulté, vos conjugaisons et vos thèmes : sports, histoire, animaux du monde, fleurs et plantes, famille, code de la route, puzzle des grands tableaux, langages choisis, argot, spécial-publicité, spécial-villes, séries réservées aux adultes, etc... Vous pourrez aussi jouer dans une autre langue (anglais, allemand...) ou avec des chiffres (arithmétique, chimie...).

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs utilisent des mots inscrits sur des cartes pour construire des phrases, les plus longues possibles. Le joueur ayant obtenu le plus de points en fin de partie est déclaré gagnant.

PREPARATION

ÉLÉMENTS DU JEU

1 socle, 2 mâts avec supports de cartes, 1 sac de pivoche, 1 carnet de feuilles de scores, 5 plaques d'une série de 330 cartes prédecoupées et 1 notice de jeu.

LA PREMIÈRE FOIS

Les cartes prédecoupées doivent être séparées par une simple pression. Les cartes de mots sont ensuite placées dans le sac de pivoche, sauf les 2 cartes blanches, appelées cartes Joker.

Une carte Joker reste en jeu, l'autre est placée dans son alvéole de rangement (réserve en cas de perte).

Important : le mélange éventuel d'une série avec une autre (suivant éditions) serait définitif car chaque série répond à une répartition très précise de ses mots.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Les 2 mâts sont introduits dans le socle. Le mât comportant un seul côté (colonne Bonus) doit être dirigé vers l'extérieur du socle (voir figure A).

Les joueurs se placent de chaque côté du socle de manière à voir une face des cartes.

Les joueurs décident du nombre de tours d'une partie qui doit être égal au nombre de joueurs ou à son multiple, exemples : à 2 joueurs : 2, 4, 6 tours..., à 3 joueurs : 3, 6 tours...

Les joueurs s'inscrivent et entourent le nombre de tours convenus sur la feuille de scores (voir figure B).

Si le nombre de tours et/ou de joueurs sont supérieurs à 6, les joueurs utilisent des feuilles de scores supplémentaires.

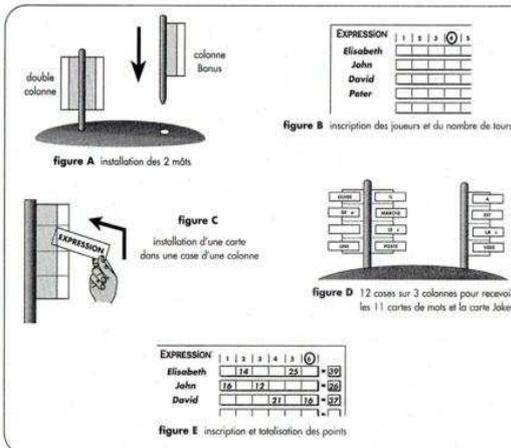
Les joueurs décident de la durée de réflexion lors de chaque tour pour imaginer une phrase (pour les jeunes débutants, nous recommandons une durée de 2 minutes).

Les joueurs désignent celui qui va débiter le premier tour de la partie (voir Cas particuliers à dos).

Le joueur désigné est le "joueur prioritaire" du tour.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, le joueur suivant devient le "joueur prioritaire".

FIGURES EXPLICATIVES



Nous mettons tout en oeuvre afin que votre jeu vous satisfasse pleinement. Cependant, si un élément s'avère manquant ou défectueux lors de votre achat, veuillez nous écrire en joignant le justificatif de votre achat à l'adresse suivante : Les éditions du jeu SA - 44, rue Vieille du Temple - 75004 P

Copyright 1999 - 2000 - 2001 - les éditions du jeu. **EXPRESSION** utilise chaque système autorisant toutes les structures placées dans une logique ou une pensée organisée et procédant de toutes les connaissances humaines. Tous droits réservés. Les thèmes, les variantes, les applications, les règles conventionnelles, les extensions ou, plus généralement, toutes émanations imaginées autour du jeu et mises en place par les utilisateurs, entrent, de fait, dans son principe général et ne peuvent, en aucun cas, prétendre générer une nouvelle entité de création indissociable d'**EXPRESSION**. Reproduction et portabilité de la règle, de la marque et/ou des modèles interdite (en particulier L713-3 et L713-4, L716-1 à L716-16, L511-3 et L521-1 à L521-7 du Code de la Propriété Industrielle). Prohibé exclusif. La conception est réservée pour toutes formes, tous formats et tous supports existants à venir. La marque Expression et les modèles sont déposés. Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car la boîte contient des éléments de petites dimensions. Les couleurs et les formes du produit sont différentes de celles qui sont présentées sur l'emballage. Nous vous conseillons de réserver l'emballage pour la référence du produit. Fabriqué en France.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

PREMIER TOUR

Le joueur prioritaire du tour place la carte Joker dans une case d'une colonne de son choix (voir figure C ou dos).

Il pioche dans le sac (au hasard et sans regarder) une carte à la fois jusqu'à compléter les 3 colonnes (voir figure D ou dos).

Le temps de réflexion débute lorsque toutes les cartes sont installées.

Tous les joueurs cherchent séparément et mentalement à imaginer une phrase, la plus longue possible, en utilisant une, plusieurs ou toutes les cartes placées sur les 3 colonnes (voir Construction d'une phrase).

A la fin du temps de réflexion, une enchère commence : chaque joueur annonce le nombre de cartes de sa phrase (voir Annonce d'une enchère).

Le joueur annonçant le nombre le plus élevé est le gagnant de l'enchère (voir Enchère gagnante).

Le gagnant de l'enchère propose verbalement une phrase aux autres joueurs (pour acceptation) en en variant, du début et dans l'ordre, les cartes utilisées.

A près acceptation unanime de sa phrase, le gagnant prend, dans une main et dans l'ordre, toutes les cartes de sa phrase dont la carte Joker s'il l'a utilisée. Les cartes non-utilisées restent à leur place.

Le joueur gagnant compte ses points (voir Calcul des points) qu'il inscrit sur sa ligne de scores, dans la colonne verticale du tour (voir figure E ou dos).

Le gagnant dépose hors du jeu (exemple : dans l'alvéole de rangement du sac) toutes les cartes en main sauf la carte Joker s'il la possède.

Il termine le tour en donnant la carte Joker (qu'il possède ou qu'il prend sur un mât) au joueur prioritaire du tour suivant.

TOURS SUIVANTS

Les tours suivants se déroulent de la même manière que le premier avec, à chaque fois, un nouveau joueur prioritaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête après le nombre de tours convenus. Le total des points de chaque joueur est calculé (voir figure E ou dos). Toutes les cartes utilisées sont replacées dans le sac.

GAGNANT DE LA PARTIE

Le joueur qui a totalisé le plus de points est déclaré gagnant.

A PROPOS D'UNE PHRASE

CONSTRUCTION D'UNE PHRASE

Chaque joueur peut prendre séparément des notes pour imaginer sa phrase.

La phrase imaginée doit être conforme aux règles de la langue française. Elle doit comporter au minimum un verbe conjugué "il marche - le chien marche" ou un verbe à l'infinitif faisant fonction de verbe "aller au cinéma".

Dans une même phrase, plusieurs actions sont autorisées "il marche, il court".

La ponctuation est sous-entendue (accents, virgules, apostrophes...).

exemple : un joueur proposant la phrase " Un élève est-il reçu ?" désigne les cartes suivantes : UN - ELEVE - EST - IL - RECU

Dans une phrase, chaque carte ne peut servir qu'une seule fois.

Les mots peuvent changer de fonction, exemple : " il lit " et " un lit ".

La carte Joker peut remplacer n'importe quel mot de la langue française.

Les noms doivent être précédés d'un " avant nom " (un article, un pronom...).

exemples : " le chien ", " chaque maison ", " son bateau ".

Une phrase considérée comme curieuse par les autres joueurs doit être expliquée dans son contexte par son auteur afin d'obtenir son acceptation.

exemple : un joueur propose la phrase : " elle est sous la table au large ". Il explique que la conjugaison est sous une table, sur un bateau en mer.

EXEMPLES DE PHRASES

A partir des mots suivants : MARCHÉ - GARDE - BIEN - LA - A - PORTE - DU - LE - DEUXIÈME - ELLE - AVEC - et la carte Joker

les phrases suivantes ont été imaginées :

ELLE MARCHÉ AVEC LA DEUXIÈME GARDE.

ELLE A BIEN GARDE LA PORTE DU MARCHÉ.

LA DEUXIÈME GARDE A BIEN PORTÉ LE BEAUX DU MARCHÉ.

LE GARDE MARCHÉ BIEN A LA PORTE DU GARAGE AVEC ELLE.

CAS SPÉCIAL

Les interjections, les sigles, les abréviations, les prénoms et les noms propres sont interdits. Les mots ne peuvent pas être divisés, exemple : AVOR pour " à voir ". Deux cartes ne peuvent pas faire un seul mot, exemple : VER et DURE pour " verdure ".

Les noms composés sont acceptés, exemple : PRESSE et PAPIER pour " presse-papier ".

Certaines cartes proposent un mot et sa contraction pour permettre une double utilisation, exemples : DE D' - TE T' - QUE Q'.

L'utilisation du " L' " de la carte LE doit être suivie d'un nom masculin. Idem pour le " E' " de la carte LA qui doit être suivie d'un nom féminin.

Certains mots ne sont pas utilisables comme entité grammaticale, exemples :

non acceptés : le livre A est classé, le lit est penché, le LIN de la liste.

acceptés : le numéro UN de la liste, le LA est une note de musique, le LE est une longueur de tapisserie, le DE à jouer roule, le nouveau NE dart, le saisi est DU.

ANNONCE D'UNE ENCHÈRE

Le joueur annonce le nombre total de cartes de sa phrase, y compris la carte Joker s'il l'a utilisée.

Une phrase sans carte Joker est annoncée en disant " sans Joker ", exemples d'annonces :

* 7 " est l'annonce d'une phrase de sept cartes incluant la carte Joker.

* 7 sans Joker " est l'annonce d'une phrase de sept cartes sans la carte Joker.

ENCHÈRE GAGNANTE

La phrase qui a le plus de cartes est gagnante.

En cas d'égalité sur le nombre de cartes, la phrase qui n'a pas de Joker est gagnante.

exemple : une annonce " 9 sans Joker " est gagnante sur une annonce " 9 ".

En cas d'annonces identiques, le vainqueur est désigné dans le sens du jeu en commençant par le joueur prioritaire.

CALCUL DES POINTS

Le joueur compte 2 points pour chaque carte de sa phrase, y compris la carte Joker s'il l'a utilisée.

Des points supplémentaires s'ajoutent au score dans les cas suivants :

1 point par carte prise sur la colonne Bonus (compter les cases vides).

3 points si le joueur gagnant est le joueur prioritaire du tour.

6 points si la phrase est faite sans carte Joker.

6 points si la phrase est faite avec les 12 cartes en jeu.

CAS PARTICULIERS

DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR DE LA PARTIE

Pour désigner le premier joueur de la partie, chacun pioche une carte dans le sac. Le joueur ayant la première lettre de son mot la plus proche de A dans l'ordre alphabétique est le joueur désigné.

En cas d'égalité, la deuxième lettre est prise en compte et ainsi de suite. Les cartes sont ensuite replacées dans le sac.

RÈGLE D'UNE PHRASE PROPOSÉE PAR UN JOUEUR

En cas de refus, le jeu revient à l'enchère en excluant le joueur de la phrase refusée.

FINITE DANS UNE PHRASE

Une faute n'est plus constatable si elle n'est pas signalée après que le joueur gagnant de l'enchère qu'il prend les cartes en main.

À L'ENCHÈRE

Si, après un temps de réflexion, aucun joueur ne s'est manifesté, la colonne Bonus doit être vidée sauf la carte Joker qui est remise au joueur prioritaire suivant. Le jeu passe directement au tour suivant.

UTILISATION UNIQUE DE LA CARTE JOKER

Si le joueur gagnant d'un tour n'a utilisé que la carte Joker pour faire sa phrase, le joueur prioritaire suivant doit, en début de son tour, vider la colonne Bonus avant sa pioche. Les cartes enlevées rejoignent celles qui sont placées hors du jeu.

CALCUL DES POINTS

Un nom composé (PRESSE-PAPIER) compte pour 2 cartes au calcul des points.

CAS D'ÉGALITÉ EN FIN DE PARTIE

Parmi les joueurs gagnants ex aequo, celui qui a réalisé la phrase la plus longue durant la partie (voir scores) est le gagnant. Si une égalité apparaît encore, les plus longues phrases suivantes sont prises en compte.

EXPRESSION

CHOIX DU SENS DES PHRASES

Les joueurs peuvent convenir au début d'une partie du ou des sens acceptés des phrases à imaginer. Exemples :

Sens concret et réaliste " La maison est propre aujourd'hui ".

Sens poétique, surréaliste ou imagé " Rose est la maison prise dans un nuage ".

Pas de sens " La maison mesure une fosse malade ".

Phrase sans avant nom " Soleil qui vient, éclaire tout ".

AUGMENTATION DE LA DIFFICULTÉ DU JEU

Le temps de réflexion peut être réduit (50, 45 secondes...).

Les joueurs s'obligent à utiliser une même carte précise dans les phrases imaginées (cette carte reste en jeu).

Les joueurs doivent imaginer des phrases d'après un thème précis.

Un nombre minimum de cartes est imposé lors des enchères.