

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



DÉCLIC ET DES PLAQUES

CONTENU :

50 Cartes



BUT DU JEU :

Les joueurs essayent de faire des phrases ou des mots avec les chiffres et les lettres d'une plaque minéralogique. Attention ! Il faut respecter l'ordre des lettres sur la plaque, cela ne vaut pas pour les chiffres.

Par exemple :



Julien a 229 moutons tondus.

Julien aime manger 229 tartines.

RÈGLE DU JEU :

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- C'est le plus jeune joueur qui retourne la première carte de la pioche et qui la montre à tous les autres joueurs. Le joueur qui réussira en premier à faire une phrase ou une combinaison de mots à partir de l'une des plaques minéralogiques représentées, la dira à haute voix : il gagnera la carte. Tous les joueurs jouent en même temps pour essayer



de gagner la carte retournée.

Remarque : en cas de doute, les joueurs voteront pour savoir s'il faut accepter ou refuser la solution proposée. C'est la majorité des voix qui l'emporte.

- Le joueur suivant retourne la carte suivante.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées ou lorsque vous serez arrivés à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus de cartes.
- En cas d'égalité, seuls les joueurs qui se trouvent à égalité jouent une carte supplémentaire choisie au hasard. Le gagnant sera le joueur qui aura gagné cette dernière manche.

VARIANTES :

- Jeu sans cartes. Essaye de faire une phrase ou des combinaisons de mots avec les chiffres et les lettres des plaques minéralogiques des voitures que vous croisez sur la route !
- Joue seulement avec les lettres sans utiliser les chiffres.
- Imagine des noms humoristiques avec les lettres de la plaque minéralogique.
- En regardant la plaque minéralogique, essaye de deviner le pays d'où vient la voiture.
- Compte pendant dix minutes le nombre de voitures françaises ou belges que tu croises en chemin. Combien en as-tu vues ?

