

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Assist

Devinez le mot choisi : à votre tour, posez votre question « Ou » donnez votre réponse. Mais attention à ne pas trop « Assister » les autres joueurs avec vos questions !

## Contenu du jeu

30 cartes Question (vertes), 25 cartes Illustration (bleues), 80 jetons.

Pour 3 joueurs et plus, à partir de 6 ans.

## Mise en place

Distribuez à chaque joueur le même nombre de neurones (les jetons marqués d'un « N »). Séparez les cartes Question des cartes Illustration et formez deux pioches face cachée, l'une verte et l'autre bleue.

Le plus beau parleur est désigné comme premier donneur : tous les autres joueurs mettent un de leurs neurones au centre de la table. Le donneur distribue 3 cartes Question à chaque joueur. Puis il choisit une des cartes Illustration, sans la montrer aux autres joueurs. Il choisit l'un des 6 mots qui est écrit sur cette carte et dit (par exemple) : « Vous devez deviner le 3e mot de cette carte ». Il place ensuite la carte sous la pile bleue de cartes Illustration.

Le premier joueur à la gauche du donneur commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire. À votre tour,

- vous pouvez faire une question, en posant sur la table une de vos trois cartes Question et en la lisant à haute voix, ou
- vous pouvez donner votre réponse.

Si vous jouez une carte Question, le donneur y répond à voix haute et vous donne une nouvelle carte verte.

Si vous donnez une réponse et qu'elle est fausse, le tour passe au joueur suivant. Mais si vous devinez le mot choisi par le donneur, vous prenez les Neurones au centre de table et vous devenez à votre tour le nouveau donneur.

Le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de Neurones quand un joueur a perdu tous les siens. Il est également possible de jouer dans un temps imparti ou de se fixer un certain nombre de mots à deviner.

## Enchère

Si vous n'êtes pas le donneur, vous pouvez enchérir, ce qui signifie que vous pouvez ajouter un ou plusieurs Neurones à ceux déjà au centre de la table. Celui qui enchérit ainsi a le droit de proposer une réponse en dehors de son tour de jeu normal !

Avant qu'il ne propose sa réponse, les autres joueurs peuvent miser à leur tour le même nombre de Neurones, ce qui leur donnera la possibilité de proposer eux aussi une réponse après le premier enchérisseur si sa réponse est fausse ; ils peuvent aussi passer.

Si personne d'autre que le premier enchérisseur ne mise, ce dernier prend tous les Neurones au centre de la table sans avoir à donner de réponse (Il est possible de bluffer comme au poker).

Mais si au moins un joueur a égalisé l'enchère, l'enchérisseur DEVRA donner sa réponse. Si la réponse est fausse, le premier enchérisseur suivant peut proposer sa réponse, et ainsi de suite. La bonne réponse permet d'encaisser les Neurones du centre de la table.

Si aucun des enchérisseurs n'est en mesure de donner la bonne réponse, le jeu se poursuit normalement avec beaucoup plus de Neurones à gagner !

Il est également possible d'enchérir au début de son tour, mais pas immédiatement après avoir posé une question : ce serait de « l'auto-assistance » !