

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**



2 Limitez chaque tour à trois minutes si il n'y a pas de faute d'orthographe avant. Si les joueurs de champ tombent, ils doivent immédiatement se relever, retourner au bord du tapis de jeu, et recommencer à orthographier ce mot.

L'équipe gagnante est celle qui a orthographié le plus de mots au cours du temps alloué à la partie.

3 Choisissez un thème. Ensuite, les membres d'une équipe doivent trouver des mots dans cette catégorie et les faire orthographier par leurs joueurs de champ.

Ils continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils commettent une erreur, c'est alors au tour de l'autre équipe de jouer (N.B. un même mot ne peut être utilisé par les deux équipes).

Les deux équipes doivent écrire les mots au fur et à mesure qu'ils sont ortho-

graphiés sur le tapis de jeu afin de garder trace du score et d'empêcher que l'on ne répète un même mot.

Voici quelques uns des thèmes que vous pouvez choisir:

- Les animaux
- Les légumes
- Les minéraux
- Les villes
- Les pays
- Les mots commençant par une certaine lettre
- Les titres de livres
- Les noms propres
- Les noms de Chefs d'Etat

4 Inventez vos propres variantes.

Notre Service Consommateurs se tient à votre disposition pour répondre à toutes les questions concernant ce jeu.



**GENERAL MILLS
Jeux et Jouets S.A.**

14, rue Scandicci
93500 PANTIN

Body Boggle

Un jeu de lettres ... et d'action

Nombre de joueurs: 4 ou plus

Age: à partir de 10 ans

Règles © 1984 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Imprimé en France.

But du jeu

Deux joueurs en même temps utilisent leurs mains et leurs pieds pour orthographier des mots sur le tapis. Pour gagner, une équipe doit orthographier au moins 20 mots.

Matériel

Un tapis de jeu en vinyle.
44 cartes.
2 cartes guides, répliques miniatures du tapis de jeu.

Préparation

1 Dépliez le tapis de jeu et placez-le sur le plancher, lettres visibles. Le tapis contient 25 cases, chacune avec une lettre de l'alphabet, à l'exception du Q et du U qui sont dans le même carré. Les voyelles (a, e, i, o, u, y) sont imprimées en rouge et les consonnes en noir.

2 Décidez du degré de difficulté des mots qui vont être orthographiés au cours de la partie. Chaque carte du jeu a quatre mots imprimés de chaque côté. Ces mots sont numérotés de 1 (niveau le plus facile) à 4 (niveau le plus difficile).

3 Divisez les joueurs en 2 équipes. S'il y a un nombre impair de joueurs, une des deux équipes aura un membre de plus que l'autre.

4 Chaque équipe choisit 2 de ses membres comme joueurs de champ – ceux-ci s'étireront sur le tapis de jeu pour couvrir les lettres avec leurs mains et leurs pieds – et un troisième comme meneur de jeu: il tirera les cartes et épellera les mots pour ses partenaires. Le rôle des autres membres de l'équipe est d'encourager et de guider leurs joueurs de champ.

N.B: lorsque vous jouez avec des équipes de 3 joueurs ou plus, vous pouvez, au sein d'une même équipe, changer de joueurs de champ et de meneur de jeu à chaque tour.

Si vous jouez par équipe de 2, les 2 joueurs de l'équipe sont les joueurs de champ, et un membre de l'équipe adverse officie comme meneur de jeu.

5 Mélangez les cartes puis distribuez-en 22 à chaque équipe.

6 Chaque équipe doit se munir d'un papier et d'un crayon pour garder la

trace du nombre de mots orthographiés correctement par son équipe.

7 Décidez de l'équipe qui commencera à jouer.

8 Enlevez vos chaussures.

Avant de commencer à jouer, lisez attentivement ce qui suit.

Déroulement du jeu

Les 2 équipes jouent tour à tour de la façon suivante:

1 les 2 joueurs de champ sont debout à côté du tapis de jeu.

Le meneur de jeu pioche la première carte de la pile de l'équipe et lit à haute voix le mot correspondant au degré de difficulté choisi. Ensuite, le meneur de jeu épelle le mot.

2 Les joueurs de champ se placent sur le tapis de jeu et s'étirent pour orthographier le mot en utilisant uniquement leurs mains et leurs pieds.

a) seules les cases contenant les lettres du mot considéré peuvent être occupées et elles doivent le rester jusqu'à ce que le mot suivant soit orthographié.

b) les joueurs de champ peuvent se servir de leur(s) main(s) ou de leur(s) pied(s) libre(s) pour soutenir leur partenaire, mais en aucun cas ils ne peuvent toucher le plancher ou tout autre chose à l'exception de leur partenaire.

Exemple: si votre équipe épelle le mot **Hélium**, les 2 joueurs de champ placent une main ou un pied sur chacune des 6 lettres de ce mot; il leur restera alors 2 membres libres pour se soutenir l'un l'autre.

3 Une fois un mot épelé correctement, le meneur de jeu l'inscrit sur un papier et met la carte de côté. Le meneur de jeu pioche ensuite la carte suivante, lit à haute voix le mot suivant et l'épelle.

4 Quand le meneur de jeu épelle le mot suivant, les joueurs de champ déplacent leurs mains et leurs pieds, une lettre à la fois, afin de n'occuper que les cases contenant les lettres du nouveau mot.

Gardez bien en mémoire que les joueurs de champ ne doivent ni tomber, ni toucher autre chose que les lettres du mot à l'exception de leur partenaire.

Exemple: supposez que votre équipe vienne de réaliser le mot hélium et que le nouveau mot à épeler soit hot dog. Vos joueurs de champ doivent rester sur le **H**, puis se déplacer par exemple du **M** sur le **O**, du **E** sur le **T**, du **L** sur le **D**, du **I** sur le **O**, et du **U** sur le **G**.

5 Le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs d'une équipe ne puissent orthographier un mot, soit en ne l'orthographiant pas correctement, soit en tombant ou en touchant autre chose que la bonne lettre.

Alors le tour de la première équipe se termine et la seconde équipe peut commencer à jouer.

6 Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe orthographie au moins 20 mots. Si une équipe a orthographié correctement tous les mots (correspondant au degré de difficulté choisi) d'un des côtés de sa pile de cartes, le meneur de jeu doit retourner sa pile et l'équipe doit commencer à orthographier les mots figurant sur l'autre côté des cartes.

Important

1 Si votre équipe échoue sur un mot, elle doit commencer son tour suivant en orthographiant correctement ce mot.

2 Les lettres qui sont répétées dans un mot doivent être occupées autant de fois par des mains et/ou des pieds qu'elles apparaissent dans ce mot.

Exemple: Si votre équipe orthographie le mot **"bananes"**, les 2 joueurs de champ doivent avoir 2 mains et/ou pieds sur le **A** et sur le **N**.

3 Le **Q** et le **U** sont considérés comme 2 lettres séparées même si ils sont imprimés sur la même case. Si votre équipe orthographie un mot qui contient ces deux lettres, les joueurs de champ doivent avoir une main ou un pied sur le **Q** et un(e) autre sur le **U**.

4 Le meneur de jeu ou tout autre membre de son équipe doit garder trace du nombre de mots orthographiés correctement par son équipe.

5 Quand les joueurs de champ commencent leur tour de jeu sur le tapis, les autres membres de l'équipe peuvent les aider en leur indiquant la localisation des lettres sur le tapis et en les encourageant; ils ne peuvent cependant pas toucher les joueurs de champ.

6 L'équipe adverse doit s'assurer que le jeu se déroule selon les règles établies. Elle s'assure en particulier que le placement des pieds et des mains est correct et que l'orthographe des mots est bonne.

N.B.: les mains et les pieds peuvent dépasser sur des cases adjacentes aussi longtemps que leurs parties principales sont dans les bonnes cases.

Si l'orthographe d'un mot est mise en cause, les joueurs de champ s'arrêtent où ils sont et l'orthographe est vérifiée avec la carte.

● Si l'orthographe est correcte, l'équipe qui jouait ne perd pas son tour et le jeu continue. Si les joueurs de champ ont été incapables de maintenir leur position au cours de la vérification, ils peuvent maintenant la reprendre pour continuer à jouer.

● Si l'orthographe est incorrecte, le tour de l'équipe en question est terminé.

Les gagnants

L'équipe qui a orthographié correctement au moins 20 mots a gagné.

Attention, le vainqueur n'est déterminé qu'après que les 2 équipes aient joué un nombre de fois égal:

● Si la première équipe réussit ses 20 mots, elle doit continuer à orthographier autant de mots qu'elle peut jusqu'à ce qu'un des joueurs tombe, fasse une faute d'orthographe ou toute autre erreur.

● La seconde équipe joue alors et a une chance d'orthographier plus de mots que la première équipe. Si elle y arrive, alors elle a gagné.

Variantes

1 Chaque équipe choisit 25 mots d'une longueur déterminée à l'avance et les fait orthographier par l'équipe adverse. Essayez de trouver des mots difficiles à orthographier, soit à cause de la position des lettres sur le tapis de jeu, soit parce que les mêmes lettres sont utilisées plus d'une fois dans un même mot.