

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**



Déconnaissance™

UN JEU DE *Patrick Sébastien*

CONTENU

1 plateau de jeu - 1 dé - 6 pions de déplacement - 2 boîtes de 500 cartes

PRINCIPE DU JEU

A partir d'un thème et d'une définition, chaque joueur essaie de trouver un nom ou une phrase dont un mot ou plusieurs ont été déformés par un jeu de mots (voir cartes spécimen).

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui atteint le premier la case ARRIVÉE.

COMMENCEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur choisit un pion, le place sur la case DÉPART et lance le dé. Le joueur qui obtient le plus petit chiffre commence la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont c'est le tour de jouer tire une carte, lance le dé, lit le thème et la définition. Le joueur placé à sa gauche doit donner la réponse exacte à la définition : s'il donne la réponse exacte, il progresse sur le plateau du nombre de cases indiqué par le dé. Si sa réponse est fautive, c'est au joueur placé à sa gauche de tenter de répondre à la même question, et ainsi de suite. Si aucun joueur ne trouve, le joueur qui a lu le thème et la définition lit l'indice. A tour de rôle, les joueurs peuvent alors proposer une nouvelle réponse. Le joueur qui donne la réponse exacte progresse du nombre de cases indiqué par le dé. Attention, tout l'intérêt et la difficulté du jeu viennent du fait qu'il faut répondre exactement à la question-rébus : donner la réponse sans utiliser le jeu de mots fait perdre son tour ! Si malgré l'indice aucun joueur ne donne la réponse exacte, le joueur qui a énoncé la question progresse du nombre de cases indiqué par le dé puis remet la carte à la fin du fichier. C'est ensuite le tour du joueur suivant qui tire une carte, lance le dé, lit le thème et la définition. Le joueur placé à sa gauche doit donner une réponse. Que la réponse soit bonne ou mauvaise, le tour se déroule suivant les règles indiquées précédemment.

CASES DÉFI

Lorsqu'un joueur tombe sur une case défi (case rouge), le joueur dont c'est le tour de tirer une carte, lance le dé, énonce le thème et la définition à l'ensemble des joueurs. Tous les joueurs sont en jeu simultanément : le premier qui trouve la réponse exacte progresse du double du nombre de cases indiqué par le dé. Si aucun joueur ne trouve la réponse exacte, le joueur qui a énoncé le thème et la définition lit l'indice. Les autres joueurs peuvent alors proposer une nouvelle réponse. Si un joueur donne une réponse inexacte, il recule du nombre de cases indiqué par le dé. Si aucun joueur ne trouve, c'est le joueur qui a lu la carte qui progresse du nombre de cases indiqué par le dé.