

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





The Assimil logo, featuring the brand name in a blue, sans-serif font with a red and blue swoosh underneath.

ASSiMiL®

The title 'délivra LINGUO' is centered in a white circular area. 'délivra' is written in a black, cursive script with a green outline, while 'LINGUO' is in a bold, orange, sans-serif font with a white outline and a drop shadow.

délivra  
LINGUO

A green ribbon banner with a white border, containing the text 'RÈGLES DU JEU' in a bold, black, sans-serif font.

RÈGLES DU JEU

An orange circle containing the text '12 LANGUES À DÉCOUVRIR' in a white, sans-serif font.

12  
LANGUES  
À DÉCOUVRIR

- ♦ DE 2 À 6 JOUEURS
- ♦ DURÉE : 20-30 MINUTES
- ♦ MATÉRIEL :
  - 1 sablier d'une minute
  - 1 crayon
  - 1 carnet
  - 24 cartes Langue
  - 30 cartes Expression
  - 16 cartes Joker

## But du jeu

Collectionner le maximum de cartes Langue différentes pour gagner le titre de Polyglotte de génie !



## Déroulement de la partie

### MISE EN PLACE

- 1 On mélange les cartes Expression et Joker pour former la pioche orange. On la pose face cachée sur la table.
- 2 On distribue ensuite les cartes Langue selon le tableau ci-contre, et on forme la pioche verte avec les cartes restantes.

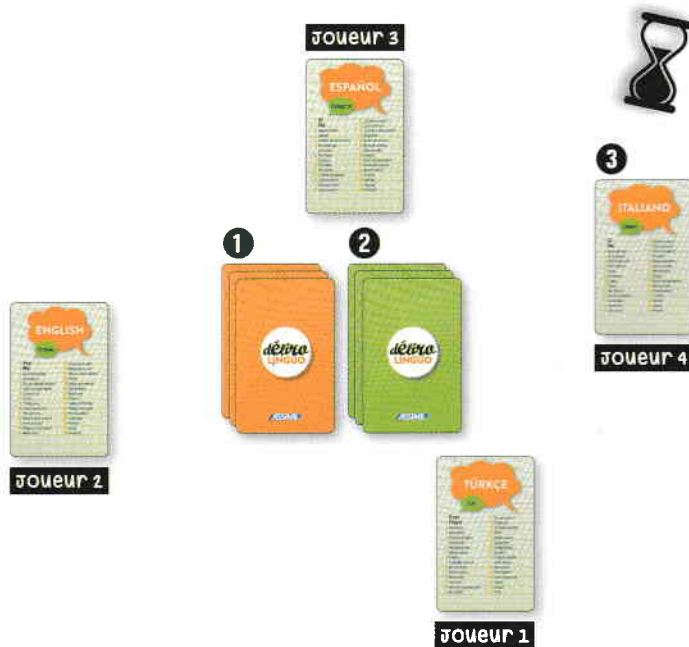
Nombre de joueurs	Cartes Langue par joueur	Cartes dans la pioche
2	3	7
3	2	10
4	1	13
5 ou 6	1	17

Les cartes non utilisées pour cette partie sont à placer dans la boîte du jeu sans les regarder.

- 3 On montre sa ou ses carte(s) Langue le temps d'un sablier, puis on reprend sa ou ses carte(s) en main de sorte que les autres ne la (les) voient pas.



**IMPORTANT :** les langues ont de multiples facettes. En espagnol par exemple, les expressions courantes varient d'un pays hispanophone à l'autre. Vous trouverez ici le choix de l'auteur.



© Assimil 2015

Jeu imaginé par : Henri-Sébastien Erhard  
 Design graphique et mise en pages : Isabelle Chemin  
 Illustrations : Shutterstock / D4lma / Darq / Incomible  
 © Nowik Sylwia / Vladénn  
 Réalisation : Céladon éditions  
 Fabriqué en Chine par Toppan



## PREMIER TOUR

Le joueur qui était en voyage à l'étranger le plus récemment commence.

### PHASE 1

1 Le joueur 1 tire une carte dans la pioche orange.

*S'il tombe sur un joker, il repioche jusqu'à retourner une carte Expression, et il remet les cartes joker sous la pioche.*

2 Il annonce le **numéro de l'expression** tirée (indiqué en haut à droite de la carte) et lit l'expression en français.

*Lire l'expression en français permet à tous les joueurs de savoir ce qu'on leur dit.*

3 On retourne le **sablier**.

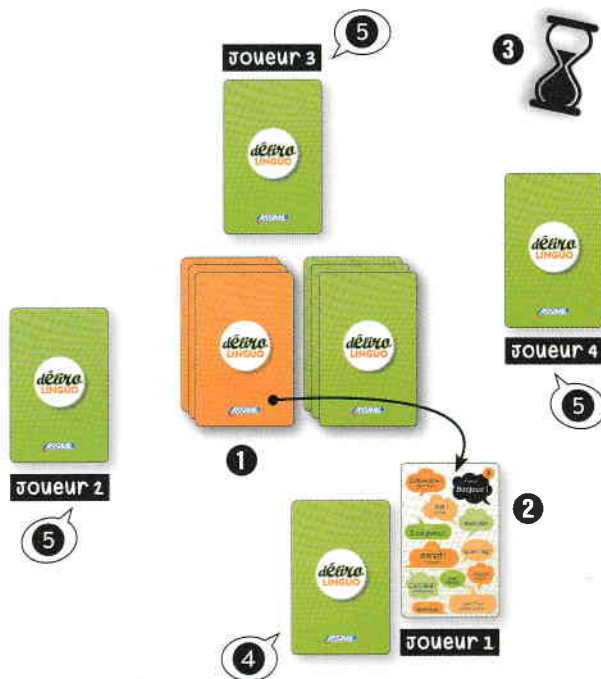
4 Le joueur doit **lire à chacun de ses adversaires l'expression** de la carte dans la ou les langue(s) qui leur a(ont) été attribuée(s), et ce dans le temps imparti.

*Sur l'exemple ci-contre, le joueur 1 a tiré la carte Expression n° 3, « Bonjour ». Il doit donc dire « Hello » au joueur 2, « Buenos días » au joueur 3 et « Buongiorno » au joueur 4.*

5 Chaque adversaire vérifie la réponse sur sa carte et répond dans sa langue :

- « oui » en cas de **réponse juste**,
- « non » en cas d'**erreur**.

*Le « non » peut servir d'indice pour savoir quelle langue parle l'adversaire ! C'est raté pour cette fois mais ce sera utile au prochain tour, ou au joueur suivant !*



### PHASE 2

À la fin de son tour :

♦ Si le joueur 1 **n'a fait aucune erreur** :

1 Il choisit une des cartes Langue de ses adversaires et la place face visible devant lui, pour commencer sa collection.

*Sur l'exemple ci-contre, il choisit la carte du joueur 2.*

*Les cartes que l'on gagnera au tour suivant seront posées face visible par-dessus celle-ci. Attention, il est interdit de consulter sa collection pendant la partie.*

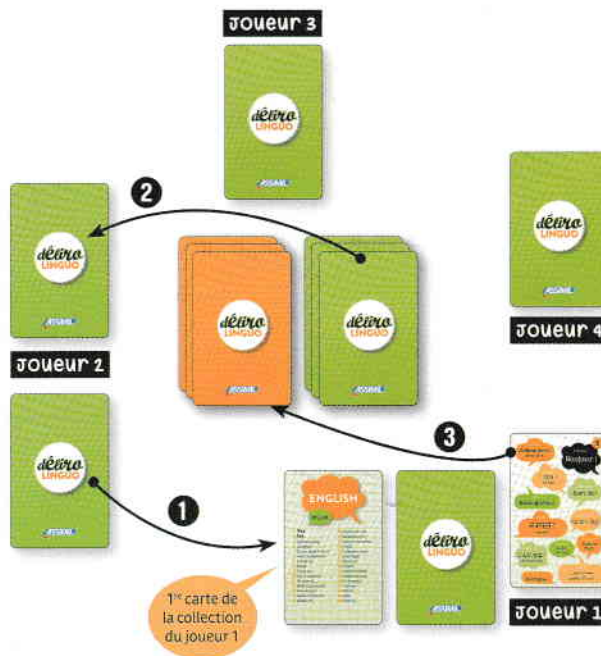
2 Le joueur à qui le joueur 1 a pris une carte Langue en pioche une nouvelle et énonce à voix haute le nom de celle-ci.

♦ Si le joueur 1 **s'est trompé** ou qu'il **n'a pas fini le tour**, il ne gagne ni ne perd rien.

♦ 3 **Dans tous les cas**, on remet la carte Expression jouée sous la pioche orange.

♦ C'est ensuite au joueur suivant de piocher et de commencer son tour. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

*Attention : on ne s'adresse aux joueurs que dans les langues des cartes qu'ils ont en main, et non dans celles des cartes de leur collection.*



## TOURS SUIVANTS

Les tours suivants se déroulent comme le premier, mais on joue désormais les cartes Joker une fois piochées.

♦ Pour un **Joker à effet immédiat** : on applique son effet, puis on repioche et on joue jusqu'à retourner une carte Expression.

♦ Pour un **Joker à effet retardé** : on garde la carte en main, puis on repioche et on joue jusqu'à retourner une carte Expression.



## Fin de la partie

**La partie se termine dès que la pioche Langue est épuisée.**

On compte les cartes Langue de sa collection, et on y ajoute les cartes Langue qu'on a encore en main. Celui qui a le plus de cartes Langue différentes (deux cartes Langue identiques comptent comme une seule langue) remporte la partie et est désigné **Polyglotte de génie** !

**Si deux joueurs sont ex aequo :**

Un autre joueur pioche une carte Expression et annonce l'expression en français.

L'un des joueurs *ex aequo* doit dire l'expression dans une langue (autre que le français), le suivant dans une autre, et ainsi de suite. Dès que l'un des deux joueurs bloque, l'autre remporte la partie.

## JOKERS À EFFET IMMÉDIAT

### deviens multilingue

On pioche une nouvelle carte Langue, on l'annonce à voix haute et on la place face cachée dans sa main avec celle(s) que l'on a déjà. Les autres joueurs devront s'adresser à nous dans cette langue en plus des autres.



deviens multilingue

### change de langue

On met la ou les carte(s) Langue que l'on a dans la main sous la pioche, on en tire une ou plusieurs nouvelles, on les annonce à voix haute et on les place face cachée dans sa main. Les autres joueurs devront s'adresser à nous dans ces nouvelles langues.



change de langue



faites tourner vos langues



dessine une langue

### Faites tourner vos langues

Tous les joueurs donnent la ou les carte(s) Langue qu'ils ont en main au joueur assis à leur droite.

### Dessine une langue

Quand on retourne cette carte, on pioche ensuite une carte Langue sans la montrer aux autres. On retourne le sablier. On fait deviner cette langue aux autres joueurs en dessinant (sans parler ni écrire aucun mot) sur le carnet. Si un joueur trouve la bonne réponse dans le temps imparti, le dessinateur ajoute la carte Langue piochée à sa collection. Le joueur qui a deviné pioche une carte Langue et l'ajoute à sa collection.

## JOKERS À EFFET RETARDÉ

### je passe

On peut jouer cette carte lorsque c'est notre tour de jouer, pour passer un joueur dont on aurait oublié la langue.



je passe



c'est moi qui parle

### C'est moi qui parle

Ce Joker fait office de coupe-file. Quand on le pose, c'est automatiquement à nous de jouer. Il peut être joué seulement avant que le tour d'un joueur commence : on ne peut pas interrompre quelqu'un en train de jouer une carte Expression !