

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**



DELIR'PHONE



RAVENSBURGER

2002

A PARTIR DE 8 ANS

2 à 6 JOUEURS

Chaque joueur, à tour de rôle, se voit confronter à une situation plus ou moins inattendue et doit, à l'aide de son mobile, tenir une conversation dans laquelle il doit glisser 3 mots imposés.

Le but des adversaires est de trouver ces 3 mots.



Le joueur tenant le mobile doit éviter de les faire deviner en les noyant dans une conversation où votre sens de l'improvisation est mis à l'épreuve.

Le vainqueur est celui qui réunira en premier 25 "Chat Points"!

Chaque joueur reçoit au départ une feuille de papier, un crayon... et des "Chat Points".



A chaque tour, une carte "Situation" est tirée au hasard et lue; elle simule un événement qui doit faire l'objet d'une conversation. Le joueur en jeu prend le téléphone et tire une carte "Mots secrets". Un lancement de dés spéciaux lui indique les 3 mots à placer dans la conversation.



cartes "Situation"

Le joueur met en marche le mobile qui émet une sonnerie. Il dispose alors de 80 secondes pour converser sur le thème imposé en tentant, sans les faire repérer, de placer les 3 mots secrets.

Les adversaires doivent noter sur leur feuille leur choix. Lorsque le mobile émet un "bip", les joueurs révèlent les mots qu'ils ont inscrits. Chaque joueur reçoit 1 point "Chat" par mot trouvé, mais doit donner 1 point par erreur au joueur au téléphone.



Le joueur ayant tenu la conversation gagne un certain nombre de "Chat Points" en cas de mot non trouvé.

Le premier qui accumule 25 Points remporte la partie.

Laissez place à votre improvisation, bluffez sur de faux mots secrets, et vous passerez assurément un bon moment de plaisir et de rire !