

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



ENTENDRE VOIR PARLER

Le jeu festif qui emballe toute la famille !

Contenu

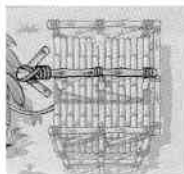
- Jeu de plateau
- 50 missions Ne pas entendre
 - 25 missions Langue des signes
 - 25 missions Il a bon dos
- 50 missions Ne pas voir
 - 25 missions Dessiner à l'aveuglette
 - 25 missions Braille
- 50 missions Ne pas parler
 - 25 missions Mimer
 - 25 missions Arrête de faire euh
- 25 cartes vierges vertes + planche de 25 lettres autocollantes
- lunettes « colin-maillard »
- 4 planches « langue des signes »
- 3 blocs « singe »
- 4 figurines (et leurs socles)
- sablier

But du jeu

Les joueurs exécutent de joyeuses missions et essaient de trouver les réponses les plus farfelues. Et il y a bien sûr des points à gagner. Bien exécuter une mission ou deviner la bonne réponse, ça rapporte ! Le gagnant sera le joueur qui franchira en premier la ligne d'arrivée.

Préparation

- Ouvrez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
- Battez les 50 cartes par catégorie (Ne pas entendre, Ne pas voir, Ne pas parler) et empilez les trois pioches sur la table (dessins cachés).
- Détachez une par une les 25 lettres de la planche d'autocollants. Collez une lettre autocollante sur chaque carte vierge verte. Placez ensuite les 25 cartes lettres à côté du plateau de jeu.
- Placez les lunettes « colin-maillard » et les 4 planches « langue des signes » à côté du plateau de jeu.
- Placez les 3 blocs « singe » au milieu de la table de manière qu'ils soient à portée de tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit une figurine et la place sur un socle. Placez toutes les figurines sur la case départ.
- Placez le sablier à côté du plateau de jeu.
- Prenez une feuille de papier et un crayon (non fournis dans le jeu).



Le jeu

- C'est le plus jeune joueur qui commence en faisant tourner la roulette. Chaque joueur va alors essayer d'être le premier à saisir le bloc « singe » qui correspond au singe sur lequel s'est arrêtée la roulette ! Le joueur qui réussit en premier à attraper le « bon » singe a maintenant le droit d'exécuter la mission.
- Remarque : Attention à ne blesser personne – ni toi ni les autres joueurs. Si deux joueurs attrapent le bon singe à peu près en même temps, les joueurs voteront pour désigner le joueur le plus rapide – qui sera donc choisi à la majorité.
- Si un joueur a attrapé un « mauvais » singe, il fait reculer sa figurine d'une case (ou d'un cocotier). Les joueurs ne peuvent pas reculer plus loin que la case départ.

- La couleur sur laquelle s'arrête la roulette détermine la mission qui sera jouée pendant cette manche. Exemple, si la roulette s'arrête sur le singe Ne pas entendre, le joueur qui a réussi en premier à s'emparer de ce petit singe (bleue) prend la carte supérieure de la pioche bleue et exécute la mission correspondante. Pour la marche à suivre, voir *Explication des missions*.
- Lorsque chaque mission aura été exécutée, il n'y aura plus qu'à établir le score de chaque joueur (voir *Décompte des points*). Chaque joueur fera avancer sa figurine d'une case (ou d'un cocotier) par point obtenu.
- Si un joueur tombe sur une case bonus (le cocotier qui porte deux régimes de bananes), il peut jouer une manche supplémentaire. Il choisit lui-même sa catégorie (Ne pas entendre, Ne pas voir, Ne pas parler).
Remarque : Si plusieurs joueurs arrivent en même temps sur une case bonus, il faut de nouveau faire tourner la roulette pour ces joueurs. Le joueur qui réussira maintenant en premier à attraper le « bon » singe aura le droit de jouer la manche bonus dans la catégorie qu'il aura lui-même choisie.
- La main passe alors au joueur suivant. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur fait tourner la roulette et chaque joueur essaye à nouveau d'être le premier à attraper le « bon » singe. Le jeu se poursuit alors comme décrit ci-dessus.

Explication des missions

Chaque catégorie comporte deux missions différentes. Le joueur qui aura attrapé le « bon » singe en premier sera nommé l'« exécutant ».

NE PAS ENTENDRE

Langue des signes



L'exécutant et les autres joueurs prennent chacun une des quatre feuilles de langue des signes. L'exécutant doit « signer » un mot dans la langue des signes. Autrement dit, il doit le dire en utilisant les signes. Le joueur qui devinera le mot en premier – et l'exécutant – marquera des points. Le mot se compose d'au moins 4 lettres et de 6 lettres au plus. L'exécutant peut épeler soit un

mot de son choix, soit le mot suggéré sur la carte.

Remarque : En bas de la carte il y a aussi 4 et 6 bananes. Cela veut dire qu'on peut utiliser 4 lettres au minimum et 6 lettres au maximum.

Remarque 2 : On n'a pas tenu compte des accents dans ce jeu. Un joueur qui veut jouer le mot « boîte » par exemple, doit utiliser la lettre i sans accent circonflexe. La lettre î n'est pas possible.

La feuille de langue des signes reproduit l'alphabet de la langue des signes. L'exécutant doit donc épeler le mot en utilisant le signe correspondant à chaque lettre. Dès que l'un des joueurs dit « oui », l'exécutant signe la lettre suivante. Tous les joueurs doivent donc être très attentifs, sinon il leur manquera des lettres.

Remarque : Les joueurs peuvent proposer une réponse après la première ou la deuxième lettre, mais attention ! Chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse. S'il se trompe, il ne pourra plus jouer jusqu'à la fin de la manche.





Il a bon dos



L'exécutant choisit un autre joueur et dessine l'objet représenté sur la carte sur le dos du joueur choisi. Ce dernier joueur essaye de deviner ce qui est dessiné – dans le temps du sablier.
TRUC : Essaye de « suivre » les mouvements et de les reproduire du doigt sur la table.

TRUC : Il peut être intéressant de choisir la « lanterne rouge » des joueurs. En effet, l'exécutant et le devin peuvent tous les deux marquer des points.

NE PAS VOIR

Dessiner à l'aveuglette



L'exécutant doit dessiner à l'aveuglette les 3 objets représentés sur la carte. Il met les lunettes « colin-maillard ». Vérifiez qu'il ne peut effectivement rien voir. Posez une feuille de papier devant lui sur la table et donnez-lui un crayon (papier et crayon non fournis). L'exécutant dessine maintenant à l'aveuglette les 3 objets représentés sur la carte. Tous les autres joueurs essayent de deviner les objets dessinés dans le temps du sablier. Chaque objet deviné rapporte des points au devineur.

Remarque : Il y a un lien entre les 3 objets.

Braille



L'exécutant prend les 25 cartes lettres et choisit un joueur pour lequel il va écrire un mot en posant sur la table les cartes correspondant à chaque lettre. Le mot se compose d'au moins 4 lettres et de 6 lettres au plus.

Remarque : En bas de la carte il y a aussi 4 et 6 bananes. Cela veut dire qu'on peut utiliser 4 lettres au minimum et 6 lettres au maximum.

Remarque 2 : On n'a pas tenu compte des accents dans ce jeu. Un joueur qui veut jouer le mot « boîte » par exemple, doit utiliser la lettre i sans accent circonflexe. La lettre î n'est pas possible.

L'exécutant peut écrire un mot de son choix ou le mot proposé par la carte. Le joueur chargé de deviner le mot met les lunettes « colin-maillard ». Vérifiez qu'il ne peut effectivement rien voir. Posez les cartes lettres devant lui et placez sa main gauche sur la première lettre. Le joueur doit maintenant deviner les lettres en les touchant. Le joueur n'a droit qu'à deux réponses par lettre et doit deviner le mot dans le temps du sablier.

Remarque : Le joueur peut proposer un mot après la première ou la deuxième lettre, mais attention ! il n'a droit qu'à une seule réponse. S'il se trompe, la main passe au joueur suivant et personne ne marquera de points.

NE PAS PARLER

Mimer



L'exécutant doit mimer le sujet représenté sur la carte. Tous les autres joueurs essayent de deviner le sujet dans le temps du sablier.

Arrête de faire euh



L'exécutant doit essayer de parler pendant une minute tout entière – le temps du sablier – sur le sujet indiqué par la carte. Le joueur peut dire le sujet, mais il ne doit dire ni « euh... » ni les deux mots interdits. Les autres joueurs écoutent attentivement pour prendre le joueur en flagrant délit – au moment où il dit « euh... » ou l'un des deux mots interdits. Le joueur qui entend en premier « euh » ou les mots interdits, marque des points.

TRUC : Il se peut que cette mission soit trop difficile pour les enfants. En ce cas, il est conseillé de laisser tomber les mots interdits. Il suffira que les enfants entendent les « euh... » prononcés par le joueur !

TRUC : S'il y a un verbe parmi les mots interdits, il est également interdit d'utiliser une conjugaison du verbe.

Décompte des points

Le tableau ci-dessous indique les scores de l'exécutant et du devineur. Chaque joueur fait avancer sa figurine d'une case par point obtenu.

Le gagnant

Le gagnant sera le joueur qui réussira en premier à se frayer un chemin à travers la jungle et donc à franchir la ligne d'arrivée. Comme il aura été malin comme un singe, il aura droit au titre de Roi de la Jungle !

Facebook



Like-nous sur Facebook ! Deviens membre de notre page Facebook pour découvrir plein de photos, de commentaires et d'anecdotes sur « Entendre, Voir, Parler » et les autres jeux signés University Games !

Newsletter

Veux-tu être tenu(e) au courant de toutes les nouvelles et nouveautés University Games ? Inscris-toi à notre Newsletter en envoyant un courrier électronique à newsletter@ug.nl. Ou clique sur www.universitygames.fr.



		EXÉCUTANT	DEVINEUR
Ne pas entendre	Langue des signes	3 Points si le mot est deviné.	Seul le premier joueur qui donne la bonne réponse a droit à 3 points.
	Il a bon dos	2 Points si l'objet est deviné.	2 Points si le devineur identifie l'objet dessiné.
Ne pas voir	Dessiner à l'aveuglette	1 Point par dessin deviné.	Seul le joueur qui a deviné en premier ce que représente le dessin marque un point par dessin.
	Braille	2 Points si le mot posé sur la table est deviné.	2 Points si le devineur trouve le mot.
Ne pas parler	Mimer	2 Points si la bonne réponse est devinée.	Seul le joueur qui donne la bonne réponse en premier a droit à 2 points.
	Arrête de faire euh	3 Points si le joueur parle pendant une minute entière sans utiliser un seul des mots interdits ou euh.	Le premier joueur qui prend l'exécutant en flagrant délit de « euh » ou d'un mot interdit marque 2 points.