

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).

**ESCALE À JEUX**



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

LA PHRASE DE MAITRE CAPELLO

PRINCIPE DU JEU

Le principe de ce jeu est rigoureusement le même que celui des Jeux de 20 h, diffusés chaque soir sur FR 3.

Il s'agit de reconstituer une phrase "concoctée" à l'avance par un joueur tenant le rôle de Maître Capello. C'est-à-dire de meneur de jeu, d'arbitre, et de distributeur des cartes et des gains au cours d'une partie.

RÈGLEMENT DU JEU

Une partie se joue à deux, quatre ou six joueurs. Elle est terminée lorsque tous les joueurs ont tenu chacun à leur tour, le rôle de Maître Capello une ou deux fois selon que le nombre de joueurs est faible ou élevé.

Le tapis de jeu est placé entre les joueurs.

D'un commun accord, les joueurs décident tout d'abord de celui d'entre eux qui jouera le rôle de Maître Capello.

Toujours d'un commun accord, les joueurs décident que la partie se jouera soit :

a/ uniquement en utilisant des noms du genre masculin,

b/ uniquement en utilisant des noms du genre féminin,

c/ ou en mélangeant les deux genres.

Le joueur désigné pour tenir le rôle de Maître Capello dispose devant lui tous les éléments nécessaires au jeu. (Cartes : **noms communs, verbes, adverbess, adjectifs qualificatifs, articulations grammaticales**, le petit cochon rose, le carnet et les jetons).

A l'insu des autres joueurs, Maître Capello rédige sur son carnet une phrase de 10 mots maximum. Cette phrase est composée **uniquement des mots du genre choisi, et qui figurent sur le tapis de jeu.** Exemple (féminin) : *la farouche jouvencelle danse langoureusement une java dans sa baignoire.*

Maître Capello dispose ensuite sur le tapis de jeu les articulations grammaticales contenues dans sa phrase, comme indiqué ci-dessous :

la une dans sa

Maître Capello distribue à chaque joueur autant de cartes : **noms communs, verbes, adverbess et adjectifs qualificatifs** que sa phrase en comporte.

En respectant les emplacements des articulations grammaticales, chaque joueur peut, dès l'attribution de cette première donne, former une phrase.

Exemple du jeu d'un joueur, selon la phrase précédente :

(dès la première donne, ce joueur possède, sans le savoir, deux mots figurant dans la phrase de Maître Capello)

la girafe farouche étirent rarement une patte dans sa baignoire.

Le joueur qui commence est celui qui se trouve à gauche de Maître Capello. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur propose à son tour et à haute voix, la phrase qu'il a pu composer, à Maître Capello. Ce dernier indique à chaque joueur et selon le cas :

a/ s'il a correctement placé un ou plusieurs mots ;

b/ s'il a seulement prononcé un ou plusieurs mots, sans les placer correctement. Exemple : à partir du jeu du joueur qui possède deux mots exacts comme ci-dessus (*farouche* et *baignoire*) :

Maître Capello indique à ce joueur :

1/ Qu'il a correctement placé le nom commun *baignoire*.

Le joueur peut donc disposer sa carte *baignoire* à l'emplacement indiqué par Maître Capello sur le tapis. Et Maître Capello lui donne un jeton.

2/ Qu'il a prononcé un autre mot.

Maître Capello n'indique pas de quel mot il s'agit et met deux jetons dans le petit cochon rose.

Sur les six cartes reçues au début du jeu, il reste donc à notre joueur cinq cartes en main.

Or, chaque joueur doit toujours avoir en main, autant de cartes que de mots restant à trouver dans la phrase de Maître Capello.

Il peut à son gré se défausser d'autant de cartes qu'il le juge nécessaire, en respectant toutefois leur dénomination. C'est-à-dire qu'il échange à Maître Capello un nom commun contre un nom commun, un verbe contre un verbe, etc.

Le joueur suivant propose sa phrase, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Le gagnant est le joueur qui place sur le tapis la carte du dernier mot à trouver dans la phrase de Maître Capello.

Maître Capello lui remet alors le contenu du petit cochon rose.

Un autre joueur prend la place de Maître Capello, et le jeu reprend. La partie sera terminée lorsque tous les joueurs auront tenu le rôle de Maître Capello.

Le gagnant est le joueur qui à la fin de la partie totalise le plus grand nombre de jetons.

SI JE VOUS DIS

PRINCIPE :

Il s'agit pour le joueur de faire deviner, par des définitions, un maximum de mots qu'ils ont composés en utilisant une fois seulement chacune des lettres d'un mot de huit lettres.

Pour ce jeu, le nombre des participants n'est pas limité.

Ils doivent se munir d'un papier et d'un crayon, et désigner par tirage au sort celui qui jouera le premier.

Pour ce jeu, nous vous proposons deux règlements.

Voici le premier :

RÈGLEMENT "A"

1/ En utilisant les cartes marquées "SI JE VOUS DIS". Les joueurs forment d'un commun accord, et à l'emplacement réservé sur le tapis de jeux, un mot de 8 lettres.

Ce mot (au singulier ou au pluriel) doit obligatoirement contenir 3 voyelles et 5 consonnes différentes.

Exemple : *Terminus*.

2/ Ensuite, les joueurs proposent à tour de rôle à leur voisin de gauche, une définition (genre Mots Croisés) d'un mot qu'il est possible de former en utilisant les lettres du mot affiché, et en indiquant le nombre de lettres qui le compose.

Exemple : avec le mot *Terminus*, le joueur peut dire : en 5 lettres, "si je vous dis" : "elles sont réservées aux électeurs" : ici, la réponse est évidemment le mot *Urnes*.

Le joueur interrogé dispose d'une minute pour répondre.

Si le joueur interrogé donne le mot correspondant à la définition proposée, l'auteur de la définition et le joueur interrogé marquent chacun autant de points que le mot répondant à cette définition contient de lettres.

Dans le cas contraire, seul l'auteur de la définition marque les points et l'on passe au joueur suivant.

La partie se poursuit de cette façon jusqu'à ce que d'un commun accord les joueurs considèrent qu'il n'y a plus de mot nouveau et digne d'intérêt à trouver.

Le gagnant est le joueur qui au terme de la partie a marqué le plus grand nombre de points.

N.B. Matériel

26 cartes comportant chacune une lettre de l'alphabet.

RÈGLEMENT "B"

Pour ce second règlement, la partie se déroule de façon identique au précédent, jusqu'à ce que le mot de 8 lettres soit affiché.

A ce moment : chaque joueur rédige, pendant 5 minutes, et à l'insu de ses adversaires :

le plus grand nombre possible de mots en utilisant les lettres du mot affiché.

Lorsque les 5 minutes sont écoulées : les joueurs proposent à tour de rôle à leur voisin de gauche, une définition correspondant à l'un des mots qu'ils ont rédigés. Si le joueur interrogé possède ce mot sur sa liste, il gagne autant de points qu'il y a de lettres dans ce mot.

Dans le cas contraire, c'est le joueur qui a proposé la définition qui marque les points et l'on passe au joueur suivant.

La partie se poursuit ensuite comme indiquée dans le règlement "A".

L'ADVERBE

PRINCIPE :

Il s'agit pour les joueurs de poser des questions pour essayer de découvrir un adverbe que l'un d'entre eux a tiré au hasard.

RÈGLEMENT :

Dans ce jeu, le nombre des joueurs n'est pas limité.

Chaque joueur se munit d'un crayon et d'un papier sur lequel il trace 2 colonnes. L'une marquée du signe +, l'autre du signe -.

Les joueurs désignent par le sort celui qui jouera le premier.

Ils disposent ensuite, après les avoir battues, les cartes marquées **adverbe** et **adverbe-question**, aux endroits réservés sur le tapis de Jeux.

1/ Le joueur désigné pour commencer la partie, tire, **en la dissimulant**, la première carte du talon marquée **adverbe**.

2/ Les autres joueurs, l'un après l'autre et à partir du joueur qui est placé à la gauche de celui qui commence la partie tirent (**en la dissimulant**) chacun, une carte sur le talon marqué **adverbe-question**.

3/ Toujours dans le même ordre, les joueurs posent au possesseur de la carte **adverbe**, une question qu'ils ont tirée.

4/ Le joueur en possession de la carte **adverbe**, **sans jamais prononcer ce dernier, ni un mot de même famille**, par ses réponses suggère ledit adverbe.

Si le joueur qui a posé la question découvre l'**adverbe**, le questionneur et le questionné gagnent un point chacun. Ils inscrivent ces points dans leur colonne positive.

Dans le cas contraire, on passe au joueur suivant, qui à son tour pose la question qu'il a tirée.

Si, après un tour, aucun joueur n'a découvert l'**adverbe**, celui qui l'a tiré est pénalisé d'un point. Il inscrit ce point dans la colonne négative, et le jeu reprend comme précédemment.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a atteint ou dépassé le nombre de points défini à l'avance par l'ensemble des joueurs. A savoir, 50, 100 ou 150 points selon le nombre de joueurs.

N.B. Nous signalons aux joueurs que pour bien suggérer un adverbe, il est important d'y conformer le ton de ses propos et de bien choisir ses mots en conséquence.

Nous proposons aux joueurs qui se sentent suffisamment forts, de supprimer les **Cartes-Questions** et de poser des questions de leur cru.

Il est possible également d'adjoindre à ce jeu d'autres adverbes.

LE MOT DE LA FIN

Pour ce jeu, le nombre de joueurs n'est pas limité. Néanmoins, nous conseillons un maximum de six participants.

PRINCIPE

Il s'agit pour les joueurs de retrouver un mot de six à huit lettres, choisi par l'un des participants.

Pour ce faire, les joueurs proposent à tour de rôle, des mots de six à huit lettres.

RÈGLEMENT

En utilisant les cartes marquées **le mot de la fin**, l'un des joueurs compose (à l'insu des autres joueurs) un mot de six à huit lettres.

Exemple (huit lettres) : *terminus*.

Sur l'emplacement prévu sur le tapis de jeu, il dispose ensuite, dans l'ordre, cartes retournées, les lettres du mot qu'il a composé, les rendant ainsi invisibles.

A tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre), les joueurs proposent alors (en 30 secondes maximum) d'autres mots de huit lettres.

Exemple (pour le 1er joueur) : *fantômes*.

Chaque fois que dans un mot proposé figure une ou plusieurs lettres placées au même endroit que dans le mot se trouvant sur le tapis de jeu :

le joueur qui a rédigé le mot qui se trouve sur le tapis, retourne la ou les cartes correspondantes.

Exemple : ici, avec *terminus* et *fantômes*, la lettre "s" est placée au même endroit.

Le joueur qui a proposé le mot *fantômes* gagne autant de fois deux jetons qu'il a placé de lettres au bon endroit.

Pour la lettre "s" : deux jetons.

Chaque fois que dans un mot proposé figure une ou plusieurs lettres du mot choisi, mais dans le désordre :

le rédacteur du mot qui se trouve sur le tapis donne autant de fois un jeton qu'il y a de lettres dans le désordre.

Exemple (avec les mots *terminus* et *fantômes*) :

Les lettres "t", "e" et "m" proposées dans *fantômes* sont dans le désordre par rapport à *terminus*.

Pour les lettres "t", "e" et "m" : trois jetons.

Le gagnant est le joueur qui le premier propose le mot de la fin, c'est-à-dire le mot qui se trouve sur le tapis.

Il gagne cinq jetons supplémentaires et le jeu reprend avec un autre joueur.

Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont composé un mot chacun à leur tour (ou plusieurs mots selon que le nombre de joueurs est faible ou élevé).

Le gagnant est le joueur qui au terme du jeu totalise le plus grand nombre de jetons.

N.B. : Nous conseillons aux joueurs de se munir d'un papier et d'un crayon.