

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



À partir de 4 joueurs, en 2 équipes.

MOTS À GOGO !

BUT DU JEU:

Gagner des points en évitant de se faire ridiculiser par l'autre équipe
La première équipe à franchir la ligne d'arrivée du plateau est la gagnante.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu
- 2 ardoises
- 2 sabliers
- 2 pions
- 2 feutres avec bouchons effaceurs
- 5 dés lettrés à 12 faces

MISE EN PLACE

- Formez deux équipes, une rouge et une jaune.
- Donnez à chaque équipe une ardoise, un feutre et un effaceur.
- Placez le plateau entre les deux équipes, et les pions sur les cases départ.
- Donnez à chaque équipe le sablier de sa couleur.

NOTE: Avant que la partie commence, tournez les sabliers de façon à ce que la partie noire soit en haut et la partie colorée en bas.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs tours et prend fin lorsqu'une des deux équipes franchit la ligne d'arrivée à la fin d'un tour.

Chaque tour se divise en une première partie, PENSE VITE, où il faut écrire des mots, et une seconde partie, DEVINE ENCORE PLUS VITE, où les listes de mots sont échangées et où vous devrez faire deviner à vos coéquipier les 5 mots créés par l'équipe adverse.

Le temps que votre équipe prend à créer sa liste de mots... sera le temps dont bénéficieront vos adversaires pour les deviner !

Comment ça marche :

PENSE VITE... Le «chronomètre»

- Désignez un joueur pour lancer les 5 dés lettrés puis épeler les lettres qui apparaissent avec la couleur correspondante.
- Chaque équipe désigne son écrivain, qui va remplir les carrés colorés de l'ardoise avec les lettres appropriées.

Dans l'exemple ci-après: Dans la case bleue un **M**, en vert un **O**, en violet un **U**...



Au top départ, les équipes renversent leurs sabliers de façon à ce que les faces colorées apparaissent sur le dessus. Maintenant chaque équipe doit créer une liste de 5 mots autour des lettres déjà inscrites. Le sablier coulera durant 60 secondes. Toute l'équipe peut aider l'écrivain, mais rappelez vous de parler tout bas afin d'éviter que vos adversaires ne vous entendent.

La marque Wordy Word et les copyrights et droits de propriété associés sont la propriété de The Good Game Company. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.



Quand l'écrivain a écrit le 5ème et dernier mot, un membre de l'équipe allonge rapidement le sablier pour arrêter le temps !

DEVINE ENCORE PLUS VITE... Le «compte à rebours»

Quand les deux équipes ont fini d'écrire et stoppé leurs sabliers, les écrivains échangent alors leur ardoise sans les regarder, et deviennent alors les donneurs d'indices. Décidez de l'équipe qui commence (nous recommandons après le premier tour de laisser commencer l'équipe qui est en tête). Le donneur d'indice de cette équipe regarde l'ardoise et s'assure que tout y est lisible. Si besoin est, il peut demander à l'autre équipe de clarifier discrètement.

Quand il est prêt, le donneur d'indice donne le top et un membre de l'équipe adverse redresse le sablier pour que la partie noire soit sur le haut... le compte à rebours commence ! Le donneur d'indices commence à parler pour donner à son/ses camarades les éléments qui lui permettront de deviner les 5 mots de l'ardoise.

Voilà le piège : Ils doivent faire cela dans le même temps ou moins que ça a pris à leurs adversaires pour créer leur liste de mots !

Tout s'arrête lorsque le temps est écoulé, ou que l'équipe a deviné les 5 mots avant la fin du sablier. Le donneur d'indices marque les scores (voir COMPTER LES POINTS).

Une fois que la première équipe a deviné et marqué ses scores, c'est au tour de l'autre équipe de procéder de la même manière. Celà marque la fin d'un tour.

QUE PEUT-ON FAIRE ? OU PAS ?

PENSE VITE

- Pas de noms propres ou de mots en langue étrangère
- Chaque réponse doit être de 1 ou 2 mots (exception faite des mots composés comme « prêt-à-porter »)
- Note: Si votre équipe ne parvient pas à trouver 5 mots dans les 60 secondes du sablier, l'autre équipe marque un point par mot manquant.

DEVINE ENCORE PLUS VITE

- Les donneurs d'indices ne doivent utiliser le mot sous aucune forme
- Les donneurs d'indices ne doivent pas donner de mots aux sonorités proches
- Si le donneur d'indices donne un indice non-recevable, l'autre équipe gagne automatiquement un point
- Note: Les mots ne doivent pas nécessairement être devinés dans l'ordre

COMPTER LES POINTS

À la fin du tour de votre équipe, déplacez votre pion d'une case par mot correctement deviné, et par éventuel point de pénalité.

GAGNER

Dans la plupart des cas, la première équipe à franchir la ligne d'arrivée remporte la partie; néanmoins, si les deux équipes passent la ligne d'arrivée après avoir fini le tour, c'est l'équipe qui a le plus dépassé l'arrivée qui gagne.

En cas d'ex aequo: Continuez des tours complets jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur

Ce jeu est distribué par Wilson Jeux (PMWD SARL), 97 avenue Emile Zola, 75015 Paris
contact@wilsonjeux.fr - Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments susceptibles d'être avalés. Risque d'asphyxie ! Veuillez conserver l'adresse.