

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**



## TROUVE LE MOT (pour 2 équipes)

Répartissez-vous en 2 équipes (chacune comprenant au moins 2 joueurs) et utilisez les cartes !  
Le but du jeu est de trouver autant de mots que possible dans un groupe de 8 !  
La diode **ROUGE** ou **BLEUE** sur le flanc du buzzer indique quelle équipe joue.  
Le vainqueur de chaque round est l'équipe qui a trouvé le plus de mots ou, dans le cas d'une égalité, celle qui a trouvé les mots le plus vite !  
Sur chaque carte figurent deux groupes de 8 mots de couleurs différentes : facile et difficile.  
Vous pouvez commencer à jouer avec une couleur spécifique.  
Chaque joueur a 1 minute pour décrire les 8 mots au reste de son équipe, mot après mot.  
L'équipe adverse ne fait que vérifier !  
Chaque fois que l'équipe trouve un mot, le joueur qui le décrit doit appuyer sur le buzzer !  
Quand la minute est écoulée, le score de l'équipe est annoncé et c'est à l'autre équipe de jouer.  
N'oubliez pas d'appuyer sur le buzzer à chaque réponse correcte !

Pour décrire les mots, vous pouvez faire et dire tout ce que vous voulez : chanter, bouger, mimer...  
La seule règle est la suivante : n'utilisez pas de mot ayant la même racine.  
Exemple : pour décrire le mot « maternité », vous ne pouvez pas utiliser « maternel ».  
Si vous le faites, l'équipe adverse a le droit de vous demander de sauter le mot en cours et de passer au suivant.  
Quand les deux équipes ont terminé, le buzzer indique qui remporte le round !  
Souvenez-vous : si les deux équipes ont trouvé les 8 mots, c'est la plus rapide qui l'emporte !

Note : pour ce jeu, le plateau n'est pas utilisé.



## Un jeu pour toute la famille !

### INFORMATION CONCERNANT LES PILES

Ce produit nécessite 3 piles AA (incluses). Les piles incluses servent uniquement à effectuer la démonstration du produit. Remplacez-les par des piles neuves après avoir acheté le produit. Les piles alcalines sont recommandées pour obtenir de meilleures performances. Lorsque vous jetez les piles usagées, utilisez les poubelles spéciales ou les points de recyclage des piles usées. Remplacez les piles quand le son commence à être déformé. L'installation et le remplacement des piles ne doivent être effectués que par des adultes. Le compartiment des piles est situé sous le buzzer. Dévissez le couvercle, placez les piles en respectant la polarité et revissez.

- Les piles ne doivent être installées et remplacées que par des adultes.
- Ne rechargez pas des piles non rechargeables.
- Retirez les piles usagées.
- Insérez correctement les piles en fonction des signes + et -.
- Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.
- N'utilisez pas de piles rechargeables.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, des piles ordinaires (carbone-zinc) ou des piles rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne mélangez pas de vieilles piles et des piles neuves.
- N'utilisez que les piles du type recommandé ou équivalent.
- Ne jetez pas les piles au feu : elles sont susceptibles d'exploser.
- Respectez les règles de sécurité lorsque vous jetez les piles.



Asmodee  
18 rue Jacqueline Auriol  
Quartier Villaroy • B.P. 40119 • 78041  
Guyancourt CEDEX • FRANCE  
www.asmodee.com

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Jeu fabriqué en Chine. Ce jeu nécessite 3 piles AA (LR6) (incluses). Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

# Les Règles Le multijeu qui parle !

### CONTENU :

1 buzzer électronique,  
1 plateau, 4 pions, 56 cartes, 4 blocs-  
notes, 4 crayons, 1 manuel d'instructions.

### AVANT DE COMMENCER, FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LES BOUTONS DU BUZZER.

- **ON/OFF** : pour commencer la partie, faites glisser le bouton en position **ON** et appuyez sur le buzzer. Celui-ci restera activé tant que le bouton sera en position **ON**. Pour désactiver l'appareil, faites glisser le bouton en position **OFF**.
- **NIVEAU** : appuyez sur ce bouton pour choisir des questions de niveau **FACILE** ou **DIFFICILE** pour les jeux de type « buzzer ». Appuyez une fois pour choisir le niveau **FACILE**, et appuyez de nouveau pour le niveau **DIFFICILE**.

Note : si vous sautez l'étape de choix de niveau avant de jouer, un mélange aléatoire de questions **FACILES** et **DIFFICILES** sera proposé par défaut.

- **VOLUME** : appuyez sur ce bouton pour augmenter ou réduire le volume du son. Il y a trois niveaux sonores. Appuyez plusieurs fois jusqu'à obtenir le niveau voulu !
- **REPÉTITION** : appuyez sur ce bouton pour entendre une nouvelle fois la dernière question posée.
- **PAUSE** : appuyez sur ce bouton pour mettre le jeu en pause et faire un petit break. Appuyez sur le buzzer pour reprendre la partie.

### PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Le plateau sert à marquer les points lors de certains jeux. Placez vos pions sur les cases **DÉPART** du plateau.

Entre chaque jeu, remplacez-les au départ.

Les diodes lumineuses du buzzer indiquent également la couleur de chaque joueur.

Selon le niveau des joueurs ou leur répartition par âge (enfants/adultes), vous pouvez d'abord choisir un niveau de difficulté (questions faciles ou difficiles) en appuyant sur le bouton **NIVEAU** situé en bas du buzzer (voir ci-dessus).

## CHOISISSEZ UN JEU en appuyant sur l'un des boutons de jeu.

**QUIZ** Jouez à votre jeu de questions préféré avec l'aide de l'électronique (pour 2-4 joueurs ou équipes) !

Il est temps de mettre vos connaissances à l'épreuve !

Choisissez un **NIVEAU** puis pressez le bouton **QUIZ** pour débiter la partie.

Suivez les instructions du buzzer pour choisir un nombre de joueurs ou d'équipes.

Les diodes lumineuses sur les côtés du buzzer indiquent quel joueur doit jouer (rouge, bleu, vert, jaune).

Choisissez le mode « **TOUS ensemble** » pour une partie d'**EXTRA-QUIZ** (voir ci-dessous).

Pour comptabiliser les scores, servez-vous du plateau et des pions. Choisissez votre couleur (rouge, vert, bleu ou jaune) et placez vos pions sur les cases **DEPART** correspondantes.

**Chaque fois que vous trouvez une bonne réponse, faites avancer votre pion d'une case.**

**Si vous ne donnez aucune réponse ou si vous vous trompez, restez sur votre case.**

Les questions sont posées par le buzzer. Les joueurs jouent chacun leur tour, l'un après l'autre. Le tour de chaque joueur est indiqué par les diodes lumineuses sur les flancs du buzzer.

**Chaque partie comprend une série de 20 questions.**

Le joueur qui est le plus proche de l'arrivée est déclaré vainqueur.

Chaque joueur dispose de **10 secondes** pour répondre à la question. Soyez rapide et n'oubliez pas : le plus important est d'énoncer haut et fort la réponse pour que les autres joueurs l'entendent, puis de presser le buzzer ! Celui-ci annoncera immédiatement la bonne réponse.

Si, pendant ou après la partie, vous voulez changer le nombre de joueurs, appuyez sur le bouton **QUIZ** et suivez de nouveau les indications du buzzer.

Au cas où vous ne voudriez pas utiliser le plateau

et les pions, vous pouvez convenir « démocratiquement » d'une méthode permettant de désigner le gagnant !

Si vous jouez en plein air, vous pouvez utiliser des petits cailloux, ou des boissons si vous jouez dans un bar.



## EXTRA QUIZ

Pour que tous les joueurs jouent simultanément, choisissez le mode « **TOUS ensemble** ». Il s'agit d'une version plus rapide du jeu de Quiz. Tous les joueurs rivalisent et peuvent répondre à la même question en appuyant sur le buzzer !

Le vainqueur est le premier à trouver la bonne réponse !

**Amusez-vous bien !**

## UN MAX DE MOTS (pour 2-4 joueurs ou équipes)

Dans ce jeu, le buzzer pose une question et vous devez trouver le maximum de bonnes réponses dans un temps limité. Vous pouvez jouer individuellement ou par équipe.

Suivez les instructions données par le buzzer pour sélectionner le nombre de joueurs. Le buzzer pose une question.



À tour de rôle, chaque joueur dispose de 8 secondes pour énoncer haut et fort une réponse et la valider en appuyant sur le buzzer avec l'accord des autres joueurs.

Les diodes lumineuses indiquent quel joueur doit jouer.

Exemple : « Nommez des pays d'Europe ! » Chaque joueur a 8 secondes pour citer un pays d'Europe et appuyer sur le buzzer si sa réponse est jugée correcte, puis le joueur suivant prend la main.

Au bout d'une minute, le round se termine et le buzzer annonce le gagnant.

Le vainqueur est le joueur qui a donné le plus de bonnes réponses.

Dans le jeu par équipe, chacune d'entre elles doit donner une réponse à tour de rôle, après avoir décidé si un seul ou l'ensemble de ses joueurs peut répondre à la question.

*Note : pour ce jeu, le plateau n'est pas utilisé.*

**Amusez-vous bien !**

## MINI-BAC (pour 2-4 joueurs).

**Prenez les blocs-notes et les crayons et préparez-vous à jouer !**



Pouvez-vous nommer un animal, une profession et un lieu commençant tous par la lettre B avant que le temps ne soit écoulé ? Dans ce jeu, tous les joueurs doivent trouver et écrire des mots commençant par une lettre donnée. Et tout le monde joue en même temps ! Le buzzer annonce la lettre de départ (exemple : la lettre M) avec un peu d'aide de la part des joueurs qui doivent appuyer dessus pour arrêter le défilement de l'alphabet. Ensuite, les joueurs disposent de 60 secondes pour écrire un mot commençant par M dans chacune de ces catégories : personnage, animal, objet, lieu, métier, aliment.

Quand un joueur a trouvé et écrit les 6 mots, il appuie sur le buzzer, ce qui arrête le décompte. Tous les joueurs doivent immédiatement poser leur crayon et compter leur score :

- quand un joueur a trouvé un mot et qu'aucun autre n'en a trouvé dans cette catégorie, il marque **3 points** ;
- quand un joueur a trouvé un mot différent de ceux des autres joueurs dans la même catégorie, il marque **2 points** ;
- quand deux joueurs ou plus ont écrit le même mot dans la même catégorie, ils marquent **1 point chacun** ;
- quand un joueur n'a trouvé aucun mot dans une catégorie, **il ne marque aucun point dans celle-ci.**

Utilisez le plateau et les pions pour compter les points.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points. Vous pouvez également établir des règles précises concernant les mots en vous concertant avant la partie. Par exemple, vous pouvez accepter les mots utilisés en langage courant, même s'il s'agit de mots d'argot, de mots bizarres ou de mots issus d'une langue étrangère. En réalité, la seule règle devrait être la suivante : en cas de doute sur la validité d'un mot, un vote à la majorité des joueurs décide si le mot est valide ou non.