

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**





Règle du jeu

Pour que petits et grands jouent ensemble

3 à 16 joueurs
AGE : à partir de 8 ans

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 350 cases thématiques, soit 1750 mots à faire deviner, 4 pions, 4 blocs de papier, 4 crayons, 1 sablier, 1 dé.

BUT DU JEU

Identifier, grâce à de rapides crayonnés, autant de mots que nécessaire pour atteindre la dernière case du plateau de jeu où il faudra encore relever un dernier défi pour gagner.

PRÉPARATION DU JEU

Placez sur la table le sablier ainsi que le boîtier de cartes de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre. Répartissez les joueurs en équipes de 2 ou de 4. En ce qui concerne la composition des équipes, vous pouvez jouer de 2 façons : soit vous mixez les membres d'une équipe de façon à ce que chaque équipe soit composée d'au-moins 1 enfant et 1 adulte, soit vous créez délibérément des équipes "enfants" et des équipes "adultes". Ces variantes sont toutes deux aussi drôles et conviviales. Alors, à vous de jouer !

Distribuez à chaque équipe un bloc de papier, un crayon et un pion pour se déplacer sur le plateau de jeu. Placez les pions sur la case Départ du plateau de jeu.

Chaque équipe choisit le coéquipier qui sera dessinateur pour le 1er mot. Chacun à son tour, un membre de chaque équipe lance le dé : l'équipe qui obtient le score le plus élevé commence à jouer la première.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque famille est unique. C'est pourquoi nous vous suggérons d'adapter les règles de jeu décrites ci-après selon les différents âges des joueurs. Toutefois, mettez-vous bien d'accord avant de commencer la partie afin d'éviter d'éventuelles contestations !

Selon que vous soyez un adulte ou un enfant, vous devrez jouer d'une façon différente

- les dessinateurs ADULTES doivent dessiner le mot dont la couleur de la catégorie correspond à la couleur de la case sur laquelle ils se sont arrêtés sauf s'il s'agit d'une case DÉFI, case symbolisée par 4 crayons.
- les dessinateurs ENFANTS peuvent choisir de dessiner n'importe lequel des mots figurant sur la carte, en dépit de la couleur de la case sur laquelle ils se sont arrêtés. Lorsqu'ils s'arrêtent sur une case DÉFI, ils doivent suivre les instructions de cette case (voir le paragraphe "CASE DÉFI").

Au premier tour de jeu, le dessinateur de l'équipe qui a obtenu le meilleur score au lancer de dé tire la première carte du boîtier. Ce dessinateur, selon qu'il est un enfant ou un adulte, choisit ou ne choisit pas le mot à faire deviner selon les règles décrites précédemment.

- Si les coéquipiers du dessinateur sont des enfants, alors, le dessinateur annonce à haute voix le thème de la carte.
- Si ce sont des adultes, le thème est conservé secret.

Puis, le sablier est retourné et le dessinateur commence alors à dessiner le mot à faire deviner. Le dessinateur peut utiliser tous les indices qu'il souhaite mais il ne peut ni parler, ni mimer pendant qu'il dessine. De plus, il n'a le droit d'écrire sur son dessin ni chiffre ni lettre. Dès le début du dessin, les coéquipiers du dessinateur peuvent tenter de deviner le mot et donc faire des propositions.

Si l'équipe devine le mot avant que le sablier ne soit complètement vide, elle rejoue.

Elle relance alors le dé, avance du nombre de cases indiqué par le dé, choisit un nouveau dessinateur et tire une nouvelle carte. Un nouveau dessinateur est désigné à chaque tour de jeu dans chacune des équipes. La carte sur laquelle figurait le moi à deviner est replacée au fond du sabot.

Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case.

Si le mot n'est pas deviné dans le temps imparti, le tour de l'équipe en jeu prend alors fin et c'est à l'équipe située à gauche de jouer. Cette dernière commence à jouer, non pas en jetant le dé mais en tirant directement une nouvelle carte dans le boîtier. Selon que le dessinateur soit un adulte ou un enfant, le moi à deviner sera de la couleur ou non de la case sur laquelle se trouve le pion de l'équipe en jeu.

Le dé est en fait lancé par l'équipe en jeu **UNIQUEMENT POUR AVANCER** quand le mot dessiné a été deviné dans le temps imparti ou lorsque une équipe est la **PREMIERE** à avoir deviné le mot correspondant à une case **DEFI**

Une équipe ne peut pas progresser sur le tableau de jeu dès lors qu'elle n'a pas identifié correctement le mot à deviner.

CASES DÉFI

Certaines cases sont symbolisées par 4 crayons : ce sont les cases **DEFI**. Selon l'une ou l'autre des variantes (équipes mixtes ou non), vous ne jouerez pas de la même façon sur les cases **DEFI**.

1. ÉQUIPES MIXTES

L'équipe dont le pion s'est arrêté sur la case **DEFI** détermine en quelque sorte si les dessinateurs seront des enfants ou des adultes : en effet, si, dans cette même équipe, le joueur qui devait faire office de dessinateur est un enfant, alors toutes les équipes choisissent un dessinateur enfant. Si c'est un adulte, tous les dessinateurs seront des adultes. Tout en respectant les règles définies selon l'âge des joueurs, les dessinateurs des différentes équipes vont simultanément crayonner afin de faire deviner le moi en jeu. C'est le dessinateur de l'équipe dont le pion s'est arrêté sur la case **DEFI** qui tire une carte et qui la montre au dessinateur de chacune des équipes.

2. ÉQUIPES ENFANTS/ADULTES

Si les équipes sont délibérément des équipes d'enfants "contre" des équipes d'adultes, les **DEFIS** se passent alors de la façon suivante : quelle que soit l'équipe dont le pion s'est arrêté sur la case **DEFI**, c'est toujours un enfant qui choisit le mot à dessiner. Donc, si l'équipe en jeu est constituée d'enfants, c'est l'enfant dessinateur qui choisit le mot à faire deviner. Si l'équipe en jeu est constituée d'adultes, c'est l'enfant dessinateur de l'équipe concurrente qui choisit le moi. Donc, dans tous les cas, c'est un enfant qui tire la carte et qui la montre au dessinateur de chacune des équipes.

Les dessinateurs des différentes équipes (il y aura alors forcément des dessinateurs adultes et des dessinateurs enfants) vont simultanément crayonner afin de faire deviner le moi en jeu, mais les dessinateurs enfants ont un avantage : en effet, alors que les dessinateurs enfants dessinent tout à fait normalement, les adultes, eux, se voient imposer une contrainte quant à la main avec laquelle ils dessinent : si un dessinateur adulte est droitier, il doit, pendant les défis, dessiner de la main gauche ; si un dessinateur adulte est gaucher, il doit, pendant les défis dessiner de la main droite ! Ainsi, dessinateurs enfants et adultes partent sur des bases égales, lors des défis, dans la variante de jeu "Équipes Enfants / Équipes Adultes".

La première équipe qui identifie le mot dans le temps imparti lance le dé, avance du nombre de cases indiqué par ce dernier et continue à jouer en tirant une nouvelle carte.

Si le mot n'est deviné par aucune équipe, c'est à l'équipe suivante de jouer. Cependant cette équipe ne lance pas le dé : elle joue selon la dernière position de son pion tout en tirant une nouvelle carte.

LE GAGNANT

Pour avoir une chance de gagner, il faut tout d'abord atteindre la dernière case du plateau de jeu, la case **Arrivée**, c'est-à-dire la dernière case **DÉFI** même si le score du dé est supérieur au nombre de cases restant à parcourir pour atteindre cette dernière case. Une fois sur cette case, il faut être la première équipe à identifier un mot selon les règles d'une case **DÉFI**. Si c'est le cas, l'équipe est déclarée vainqueur. Si, en revanche, l'équipe, dont le pion est arrêté sur cette dernière case, ne réussit pas à deviner le mot et qu'aucune des autres équipes n'y arrive, c'est alors à l'équipe suivante de jouer, sans lancer le dé, selon la dernière position de son pion. Si une équipe concurrente trouve le mot alors c'est à elle de lancer le dé.

Mais, attention ! L'équipe dont le pion est arrêté sur la dernière case DÉFI ne peut pas gagner lors d'un tour de jeu contrôlé par une autre équipe se trouvant sur la dernière case DÉFI, c'est-à-dire sur la dernière case du plateau de jeu. Pour gagner, l'équipe doit récupérer le contrôle du dé et lancer un nouveau défi qu'elle remportera. Les règles habituelles du défi s'appliquent pour les équipes qui ne sont pas sur la dernière case.

CONSEILS

1. Les équipes peuvent être composées d'un nombre inégal de joueurs. Toutefois, les parties de jeu sont plus rapides et, surtout, beaucoup plus drôles quand il y a peu d'équipes et, donc, plus de joueurs dans chacune des équipes !
2. Avant de vous lancer dans la partie, déterminez le degré de précision nécessaire pour considérer une réponse comme bonne : foot pour football, Monroe pour Marilyn Monroe.

IMPORTANT ! A Garder.

Service Consommateurs

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:

Kenner Parker France S.A.
14 rue Scandicci, 93500 Pantin

Pour la Belgique:

S.A. Hasbro N.V.
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles

Pour la Suisse:

MB (Switzerland) AG
Alte Brenigartenstrasse 2
CH-8968 Mutschellen