Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

SCATTERGORIES

CONTENU

4 pochettes, 4 bloc-notes, 4 crayons, 12 cartes de catégories, 1 minuteur, 1 dé et 1 plateau.

BUT DU JEU

Etre le joueur qui totalise le plus de points à la fin des 3 tours.

INSTALLATION

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.
Les piles doivent être mises en place par un adulte.
PRECAUTIONS A PRENDRE:

1. Suivez attentivement les instructions. N'utilisez que les piles conseillées et assurez-vous d'insérer les piles correctement en respectant les signes + et – (voir Schéma 1).
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standards (salines) et alcalines.
3. Enlevez les piles usagées.
4. Enlevez les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne mettez pas les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettez en marche si nécessaire (éteignez et rallumez ou enlevez les piles et replacez-les).
7. PILES RECHARGEABLES: ne les mélangez pas avec d'autres piles. Retirez-les toujours du produit avant de les recharger. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.
8. Comme pour tous les petits éléments, ces piles doivent être tenues à l'écart des enfants. En cas d'absorption, faites immédiatement appel à un médecin.

Schéma 1

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 3 tours.

Premier Tour

1. Prenez chacun une pochette. Insérez le dos cartonné du bloc-notes dans la fente horizontale à l'intérieur de chacune des 4 pochettes. Séparez les cartes de catégories en 4 piles (une par couleur). Chaque pile, ainsi constituée de 3 cartes de la même couleur, contient les listes numérotées de 1 à 12 Chaque joueur choisit sa couleur et prend la pile correspondante. Ensuite, tous les joueurs choisissent la même liste et la placent dans la fente verticale au-dessus des bloc-notes. Voir Schéma 2.

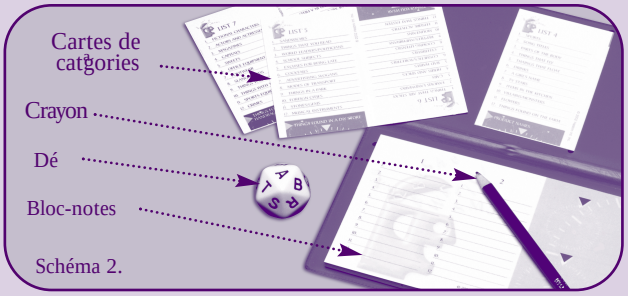

Schéma 2.

2. Mettez le plateau sur la table et lancez le dé. La lettre tirée est la lettre de référence pour le premier tour.
   Attention : le dé à 20 faces est lourd, il est donc préférable de le lancer sur le plateau pour éviter d'abîmer le dessus de la table.
3. Réglez le minuteur sur le temps le plus long (voir Schéma 3) et appuyez pour le mettre en marche.

Schéma 3

4. Notez le plus de réponses possible sur la première colonne de votre feuille. Chaque réponse doit correspondre à la catégorie et commencer par la lettre de référence. Il existe quelques exceptions (voir les règles des réponses autorisées). Le Schéma 4 montre un exemple d'une feuille de réponse remplie – La lettre « C » était la lettre de référence.
5. Lorsque le minuteur stoppe, arrêtez d'écrire.

Comptage des points

Chacun votre tour, lisez vos réponses à haute voix. Entourez les réponses correctes sur votre feuille, ces réponses NE DOIVENT correspondre à aucune de celles d'un autre joueur. Marquez 1 point pour chacune de vos réponses entourées. Notez votre score comme le montre le Schéma 5.

Schéma 4

Deuxième Tour

Réglez le minuteur sur le temps le plus long, lancez le dé pour déterminer une nouvelle lettre et continuez de jouer en utilisant la même liste de catégories qu'au premier tour. Cette fois, remplissez la deuxième colonne de votre feuille de réponses. Remarque : si vous tombez sur la même lettre qu'au premier tour, relancez le dé.

Troisième Tour

Réglez le minuteur sur le temps le plus long et tirez une nouvelle lettre. Cette fois, au lieu d'utiliser la même liste de catégories, servez-vous de la seule catégorie se trouvant en fin de liste (catégorie non-numérotée).
Utilisez la troisième colonne de votre feuille de réponses et écrivez autant de réponses que possible.
Souvenez-vous que toutes vos réponses doivent commencer par la lettre de référence. Lorsque le minuteur s'arrête, entourez vos réponses exactement de la même façon qu'aux deux tours précédents. Voir schéma 5.

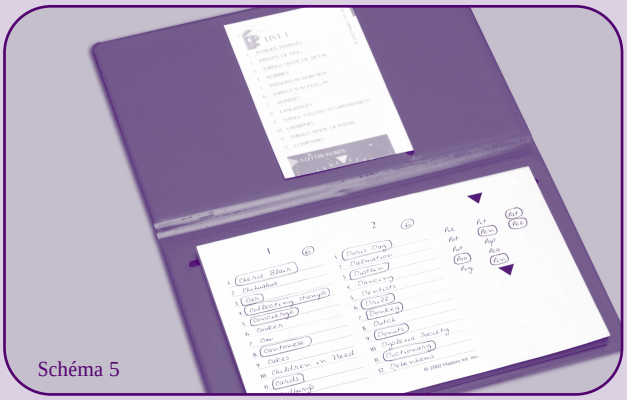

Schéma 5

GAGNER LA PARTIE

Après trois tours de jeux, faites le total de vos points sur votre feuille de réponses.
Le joueur qui totalise le score le plus élevé gagne la partie. Les joueurs à égalité jouent un autre tour avec une nouvelle lettre. Le score le plus élevé lors de ce tour est le gagnant.

Réponses autorisées

- Le premier mot de votre réponse doit commencer par la lettre de référence.
- Les articles « un », « une », « le » et « la » ne peuvent pas être considérés comme la lettre de référence. Par exemple, « S » est la lettre de référence pour le titre du film Le Seigneur des Anneaux. « R » est la lettre de référence pour le livre Le Rouge et le Noir.
- Les mêmes réponses ne peuvent pas être données deux fois de suite.
  Par exemple, vous ne pouvez pas répondre Rose pour une fleur et pour un prénom féminin en même temps.
- Lorsque vous répondez par un nom propre, vous pouvez utiliser le prénom ou le nom, tant que la lettre de référence est la première lettre de votre réponse. Par exemple, si la lettre de référence est « P » et la catégorie « Célébrités », votre réponse pourra être Paul Newman ou Presley Elvis. Si vous jouez au troisième tour avec la lettre « D » comme référence, vous pouvez choisir David Hallyday, David Douillet et David Trézeguet, puisque ce sont tous des gens complètement différents.
- Les réponses originales peuvent être acceptées. Vous pouvez répondre Mercedes pour un pr»nom f»minin. Cependant, si un joueur conteste votre r»ponse, le groupe devra voter pour d»terminer si la r»ponse est accept»e.

Contestations

Lorsqu'une réponse est contestée, tout le monde (y compris la personne dont la réponse est contestée) vote pour déterminer si la réponse est correcte ou non. Cela se fait en pointant le pouce vers le haut ou vers le bas.
Règles de majorité. Au cas où il y aurait égalité, le vote du joueur dont la réponse est contestée ne compte pas.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie, retournez la feuille réponses (ou commencez-en une nouvelle si les deux côtés sont remplis) et choisissez une nouvelle liste.

Bonus

Vous pouvez marquer des points supplémentaires pour une réponse contenant plus d'un mot commençant par la lettre de référence.
Par exemple, Ronald Reagan, Patrick Poivre d'Arvor et Zinedine Zidane compte 2 points, World Wide Web compte 3 points.

Contre la montre

Pour un jeu plus compétitif, réglez le minuteur pour jouer avec un temps plus court.

© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

0002**19700**101 **www.hasbro.com**