

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**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





MACHINE  
À  
MOTS



«Tu  
m'en diras  
tant !»



DiCO

Bouche  
écusée



RÈGLE DU JEU

zéro  
FAUTE



ART  
abstrait



Figurez  
-vous-

Gallimard



De 2 à 6 joueurs

À partir de 14 ans

Durée d'une partie :  
environ 45 minutes



## Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu • 6 pions • 1 dé • 1 règle du jeu
- 1 sablier • 342 cartes • 4 boîtiers distributeurs

## LE BUT DU JEU

« Tu m'en diras tant ! » propose de jouer avec tous les usages de la langue : l'orthographe, le vocabulaire et l'expressivité. Ce grand jeu de la langue française s'adresse à 2 joueurs ou plus, à partir de 14 ans.

Le vainqueur est le premier joueur à trouver le « dernier mot » du défi final, après avoir parcouru le circuit du plateau en répondant correctement aux différentes catégories de questions et en relevant les défis avec succès.

## LES ÉLÉMENTS DU JEU

### LE PLATEAU :

Le parcours commence avec la case « Départ », commune à tous les joueurs, et se termine sur la case « Dernier mot ».


Il comporte 4 types de cases : « Questions » sur fond crème, « Défis » sur fond blanc, « Incident de parcours » sur fond rouge et « Dernier mot » sur fond orange. Chaque catégorie de cases correspond à une catégorie de cartes.


### LES CARTES :


Toutes les cartes sont recto verso, à l'exception des cartes « Incident de parcours ». Pendant le jeu, elles restent dans les boîtiers que l'on retournera quand toutes les faces recto auront été utilisées. Les cartes « Incident de parcours » sont disposées sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau.

#### ■ Les cartes « Questions »

Le joueur y répond seul. Elles correspondent à 3 catégories :

 « **Zéro faute** » : questions relatives à l'orthographe lexicale ou grammaticale, au bon usage de la langue et à la prononciation.  
[N. B. : l'orthographe est conforme à celle des dictionnaires usuels]

 « **Dico** » : questions relatives à la définition ou à l'étymologie des mots, aux synonymes, aux antonymes et au champ lexical.


 « **Figurez-vous** » : questions relatives aux figures de style, aux niveaux de langue et à l'expressivité.





#### ■ Les cartes « Défis »

Tous les joueurs participent. Les défis sont de 3 types :



 « **Bouche cousue** » : faire deviner des proverbes, axiomes ou moralités en les mimant.

 « **Art abstrait** » : faire deviner des mots ou des locutions en les dessinant (sans lettre ni graphie).

 « **Machine à mots** » : donner le plus de mots possible répondant à une contrainte.



## ■ Les cartes

### « Incident de parcours »

Elles produisent des retournements de jeu, favorables ou défavorables.

### ■ Les cartes « Dernier mot »

Il s'agit de trouver le mot manquant dans un extrait d'une œuvre poétique en s'aidant de la rime, de la versification et du contexte.

## LE SABLIER

On l'utilise exclusivement sur les cases « Défis ». Les joueurs disposent du temps du sablier (45 secondes) pour relever le défi.



Il est nécessaire de se munir d'un papier et d'un crayon pour les défis « Art abstrait » et « Machine à mots ».

Sur les cartes « Art abstrait » et « Bouche cousue », la réponse, qui est ce que le joueur doit faire trouver aux autres, figure à la suite de la consigne.

Les défis « Bouche cousue » et « Art abstrait » sont réussis lorsqu'un autre joueur donne la bonne réponse dans le temps du sablier. Dans ce cas, le joueur qui a relevé le défi et le joueur qui a donné la bonne réponse avancent tous deux de 3 cases, puis c'est au tour du joueur suivant.

Si aucun joueur n'a trouvé la réponse, le joueur laisse son pion sur la case, puis c'est au tour du joueur suivant.

Sur les cartes « Machine à mots », il y a toujours 4 réponses, à titre d'exemples, que le joueur pourra lire à tous. Ce défi est remporté par celui qui aura noté le plus de bonnes réponses dans le temps du sablier. Ce joueur avance son pion de 3 cases. Si ce n'est pas le joueur qui est sur la case « Machine à mots » qui remporte le défi, il recule d'une case, puis c'est au tour du joueur suivant.

## LE DÉROULEMENT DU JEU

### DÉBUT DU JEU

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case « Départ ». Chaque lance le dé : le joueur qui réalise le score le plus élevé débute la partie ; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU

Au premier tour, le premier joueur lance le dé, place son pion sur la case correspondant au score et répond à la consigne de la case où il se trouve. S'il répond bien, le joueur relance le dé et avance son pion sur la case correspondant au score, puis c'est au tour du joueur suivant. Si le joueur donne une mauvaise réponse, il laisse son pion sur la case, puis c'est au tour du joueur suivant.

Aux tours suivants, le joueur doit répondre correctement à la consigne de la catégorie de la case où il se trouve avant de pouvoir relancer le dé.

### ■ Les cases « Questions »

Le joueur qui se trouve à droite de celui dont c'est le tour tire une carte de couleur crème et lui lit la consigne. La réponse figure à la suite de la question.

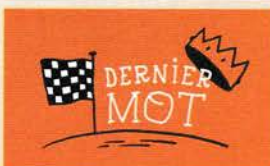
### ■ Les cases « Défis »

Le joueur dont c'est le tour tire une carte de couleur grise et lit la consigne. Les défis se jouent collectivement dans le temps imparti par le sablier.

### ■ Les cases « Incident de parcours »

Le joueur qui tombe sur la case « Incident de parcours » tire lui-même une carte dans la pioche et effectue l'action indiquée dans la consigne. Il remet ensuite la carte en dessous du paquet, à l'exception de la carte « joker » et de celle « mimer les yeux fermés », qu'il replacera quand il les aura utilisées. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

### FIN DU JEU : LE « DERNIER MOT »



Le gagnant est le premier joueur à avoir le « dernier mot » en relevant le défi final.

Le joueur place son pion sur la case « Dernier mot » s'il tombe pile sur cette case ou s'il devait la dépasser.

Puis le joueur qui se trouve à sa droite tire une carte de couleur orange et lit la consigne.

Le « Dernier mot » n'est pas un défi collectif : seul le joueur dont le pion se trouve en case « Dernier mot » tente de relever le défi. S'il réussit, il remporte la partie. S'il échoue, c'est au tour du joueur suivant. Au tour suivant, le joueur resté sur la case « Dernier mot » tente à nouveau le défi.

Plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur la case « Dernier mot ». Dans ce cas, ils tentent tous le ou les prochains défis « Dernier mot ».

**Bonnes parties !**



CRÉATION  
**playBac**

**Gallimard**

© Éditions Gallimard/Playbac, 2012

Éditions Gallimard  
5, rue Gaston-Gallimard  
75007 Paris, France  
[www.gallimard.fr](http://www.gallimard.fr)  
Play Bac, 2012.