

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



## Exemples de mots "clés" donnés :

Avec 25 mots "clés" :

Avec 11 mots "clés" :

Animal avec bébé dans la poche	<b>4</b> <b>Kangourou</b>	Animal australien
12 personnes ensemble pour un procès	<b>Jury</b>	Rend le verdict
Les avions décollent de cet endroit	<b>Aéroport</b>	Roissy
Salade verte	<b>Laitue</b>	Salade verte
Personne qui opère les malades	<b>Chirurgien</b>	Opère les malades

### La partie continue jusqu'à ce que :

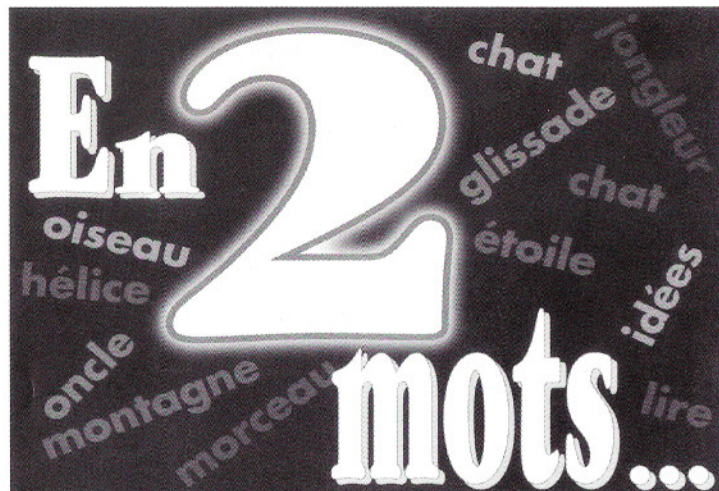
1. L'équipe devine les 5 mots "mystères" figurant sur la carte, avant que le temps accordé par le sablier soit écoulé et que le nombre de mots "clés" autorisé soit dépassé.
2. L'équipe dépasse le nombre de mots "clés" autorisé (dans ce cas, l'équipe adverse gagne la carte).
3. L'équipe dépasse le temps autorisé (dans ce cas, l'équipe adverse gagne la carte).

### Les points :

Si une équipe devine les 5 mots "mystères", elle gagne la carte. Par contre, si elle ne parvient pas à deviner les 5 mots, l'équipe adverse gagne cette carte. La première équipe qui a gagné 10 cartes remporte la partie.

### Le tour suivant :

Jouer le tour suivant comme le premier. Cependant, il faut choisir à chaque fois une nouvelle couleur et un joueur différent pour être le chef d'équipe.



4 joueurs ou plus

8 ans et plus

Durée de jeu : 20 minutes

### But du jeu

Vous avez une minute et 25 mots "clés" maximum pour faire deviner à votre équipe les 5 mots "mystères" qui se trouvent sur la carte.

Si vous y parvenez, votre équipe gagne la carte, sinon elle revient à l'équipe adverse.

La première équipe qui gagne 10 cartes remporte la partie.

### Contenu

224 cartes avec 896 challenges différents, 1 plateau de jeu, 1 plaquette d'autocollants, 1 sablier d'une minute,

1 petite boîte pour ranger les cartes et une autre boîte pour emmener le jeu en voyage !

## Mise en place

1. Coller les arcs rouges sur le plateau de jeu, selon les numéros correspondants.
2. Mélanger les cartes et les placer sur la table.
3. Placer le plateau de jeu au centre de la table. Prendre 19 cartes dans l'un des paquets, en vous assurant qu'elles soient toutes dans le bon sens, c'est à dire de la même couleur. Les placer au centre du plateau de jeu dans l'alvéole prévue à cet effet.
4. Faire 2 équipes. Chaque équipe doit être composée d'au moins 2 joueurs, mais le nombre peut varier d'une équipe à l'autre.
5. Chaque groupe désigne un "chef d'équipe" pour le premier tour. Les 2 "chefs d'équipe" se placent côte à côte.
6. Prendre la carte située sur le dessus du paquet de 19 cartes. Les 2 chefs d'équipe se mettent d'accord pour sélectionner une des deux couleurs qui figurent sur la face cachée (la couleur doit changer à chaque nouveau tour).  
Les 2 chefs d'équipe (un par groupe) vont maintenant étudier cette carte en 3 minutes maximum, en faisant attention de ne pas en révéler le contenu aux autres joueurs.

## Les enchères

Les enchères sont descendantes. Elles commencent à 25 mots "clés". Le chef d'équipe qui proposera de faire deviner les 5 mots inscrits sur la carte, avec le moins de mots "clés" possible, commencera à jouer avec son équipe. L'autre chef d'équipe qui n'aura pas obtenu la carte servira de "juge".

### Exemples d'enchères pour une carte :

- le chef d'équipe A dit : "25 mots" (sous entendu : pour faire deviner cette carte, je donnerai 25 mots "clés").
- le chef d'équipe B dit : "24 mots".
- le chef d'équipe A dit : "19 mots".
- le chef d'équipe B abandonne et dit : "d'accord, tu as 19 mots "clés" pour faire deviner cette carte".

Le chef de l'équipe B (qui n'a pas obtenu la carte) devient maintenant le juge.

Le juge positionne le sablier sur le plateau de jeu, sur le numéro correspondant au nombre de mots "clés" le plus bas qui vient d'être donné (dans notre exemple, le juge positionne le sablier sur la case "19").

Vous êtes maintenant prêts pour jouer la première partie du jeu.

## Règlement

Dès que le juge retourne le sablier, le chef d'équipe commence à donner des mots "clés" à son groupe. Le juge recule le sablier d'une case à chaque mot prononcé par le chef d'équipe. Le chef d'équipe doit choisir des mots "clés" concis pour faire deviner son équipe. Cependant, il est interdit de dire "rime avec", "ressemble à". Il n'est pas non plus autorisé à faire des gestes pour expliquer les mots, (par exemple, vous ne pouvez pas montrer vos lèvres pour faire deviner le mot "rouge à lèvres"). De plus, il ne peut pas utiliser une partie du mot à trouver comme indice (exemple ne pas dire "maison" pour faire deviner "maisonnette"). En cas d'erreur, la carte est perdue et gagnée par l'équipe adverse. Le chef d'équipe peut faire deviner les mots dans l'ordre qu'il souhaite, sans forcément respecter l'ordre de la carte. Chaque membre de l'équipe peut proposer plusieurs réponses, sans attendre son tour.

**Rappel : le juge compte chaque mot prononcé par le chef d'équipe, même s'il répète un mot plusieurs fois.**