

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**





REGLE DU JEU :

SYMBOL est un jeu de cartes de 2 à 10 joueurs avec 2 cartes 'Règles', 40 mini-cartes 'Symbol' et 33 cartes 'A deviner'. Chaque carte 'A deviner' contient 5 mots dans 5 catégories : personnage, animal, objet, lieu, expression ou titre.

SYMBOL est un jeu de créativité qui permet aux joueurs d'utiliser un nouveau langage basé sur les symboles. Seulement 40 symboles suffisent, lorsqu'ils sont intelligemment combinés entre eux, pour exprimer des mots, des expressions et des titres de livre, film ou chanson.

Au début du jeu, les mini-cartes 'Symbol' sont disposées au centre, face visible, entre les joueurs. Chaque joueur tire au hasard une série de 3 ou 5 cartes 'A deviner' contenant des mots, expressions ou titres. Le joueur désigné par le sort commence la partie.

A son tour de jeu, le joueur devient le Scribe et choisit secrètement le mot, l'expression ou le titre sur sa carte 'A deviner'. Dans une variante plus facile du jeu, il peut indiquer à l'assemblée à quelle catégorie appartient ce mot. Ce joueur dispose ensuite d'1 minute pour écrire ce mot, expression ou titre...

... en combinant plusieurs des 40 symboles disponibles sur le tapis afin de le faire deviner aux autres joueurs.

Les joueurs qui regardent le Scribe assembler ses symboles sont tous en compétition. Chacun doit tenter de décrypter le plus vite possible la combinaison de symboles pour découvrir le mot, l'expression ou le titre écrit par le Scribe. Chaque joueur peut faire plusieurs propositions à voix haute.

Le Scribe peut utiliser autant de symboles qu'il le souhaite pour s'exprimer (mais plus de 5 entraîne la confusion). Il assemble les symboles choisis dans l'espace à sa guise : horizontalement, verticalement, en diagonale, avec chevauchement... Pendant l'écoulement de la minute, il peut à tout moment changer l'agencement des symboles, en ajouter ou en retrancher.

Le premier joueur qui trouve le bon mot, expression ou titre marque 1 point en même temps que le Scribe. Si au bout d'1 minute, aucun joueur n'a trouvé alors personne ne marque de points. Puis le joueur suivant devient le Scribe et ainsi de suite. Le gagnant est bien sûr le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.