

Junior Alias

| [Contenu du jeu](#) | [Déroulement du jeu](#) | [Réponse exactes](#) |

| [Règles d'explication](#) | [Retours en arrière](#) | [Les règles en bref](#) |

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 1 sablier
- 6 pions
- 300 cartes illustrées

Alias junior est un jeu de "mots et d'images" dynamique et rigolo pour les enfants. Alias junior se joue par groupe, au minimum deux groupes de deux personnes.

Pour jouer, tu dois essayer de deviner le plus vite possible ce qu'il y a sur la carte de ton coéquipier. Pour t'aider, ton partenaire te donne des indices en décrivant le mot et l'image cachés. A chaque bonne réponse les joueurs déplacent leur pion d'une case sur le plateau. L'équipe qui atteint la première la dernière case du plateau a gagné. Une équipe ne peut être gagnante que si toutes les équipes ont joué autant de tours chacune.

Déroulement du jeu:

1. Mélange les cartes et range les dans leurs emplacements dans la boîte de jeu: c'est la pioche. Pour savoir quand toutes les cartes d'un paquet ont été jouées, place dans la pioche en fin de pile, une carte à l'envers. Dès que cette carte apparaît dans la pioche, tu dois remélanger les cartes pour continuer à jouer.

2. L'équipe qui commence est tirée au sort.

3. Au premier tour, l'équipe désigne celui de ses joueurs qui décrira le mot et l'image cachés. Les autres joueurs de l'équipe doivent deviner le mot et l'image. Le joueur qui décrit, tire environ 5-10 cartes de la pioche qu'il pose devant lui. Puis il retourne le sablier et commence à décrire le mot et l'image cachés (voir "Règles d'explication"). Dès qu'il entend une bonne réponse, il pose la carte jouée, en tire une autre, et commence à décrire le nouveau mot caché.

4. Une fois le temps écoulé, les autres équipes s'écrient "stop". A présent, elles peuvent aussi essayer de deviner le dernier mot caché en cours. L'équipe qui, la première, donne la bonne réponse gagne 1 point et avance son pion d'une case sur le plateau.

5. Une fois le dernier mot deviné, l'équipe comptabilise le nombre de cartes posées sur la table. Si par exemple il y a 7 cartes sur la table, l'équipe avance son pion de 7 cases sur le plateau (voir aussi "Retours en arrière").

6. Le tour passe à l'équipe suivante. Le joueur qui décrivait précédemment place les cartes jouées sous la pioche et donne celles non jouées au joueur de l'équipe suivante chargé de définir les mots cachés. Le nouveau joueur peut tirer quelques cartes supplémentaires si nécessaire. (Il est plus facile et rapide de décrire les mots des cartes si celles-ci sont à portée de main du joueur et non en pile dans la boîte).

7. Les joueurs d'une équipe changent de rôle à chaque tour.

8. L'équipe qui atteint la première la ligne d'arrivée gagne la partie.

Réponse exacte

Un mot doit être deviné sous sa forme exacte.

Si le mot défini est « un hockeyeur », le mot « hockey sur glace » n'est pas la bonne réponse. Tes partenaires de jeu doivent deviner la réponse exacte du mot caché.

Règles d'explication:

Tu ne peux utiliser aucun mot ou image représentés sur la carte à jouer. Par exemple: si la carte représente "un hockeyeur", tu ne peux pas donner une description comme "un joueur de hockey sur glace". Tu es autorisé à dire par exemple: "joueur d'un sport qui se pratique sur la glace". Il est possible d'utiliser des synonymes à condition que les mots soient complètement différents des mots cachés. Par exemple si le mot caché est "un bus" tu peux dire "un car".

Les contraires sont aussi autorisés. Le mot "grand" peut être défini comme "contraire de petit".

Tu peux parler autant que tu veux, tant que tu donnes des indices supplémentaires à tes partenaires.

Retours en arrière:

Si une équipe commet une erreur (voir "Réponses exactes" et "Règles d'explication"), la réponse n'est pas acceptée et l'équipe doit reculer d'une case. Par exemple, si une équipe a deviné 6 mots correctement mais que 2 autres mots ont été devinés à l'aide d'indices interdits, l'équipe avance de 6 cases mais doit reculer de 2 cases, soit un déplacement total de 4 cases.

Si un mot te paraît trop difficile à définir, tu peux le passer, ton équipe perd quand même 1 point et donc devra reculer d'une case.

Les règles en bref:

1. Les équipes jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, et les joueurs changent de rôle à chaque tour.
2. Nombre de mots devinés=nombre de cases à avancer sur le plateau.
3. Nombre d'erreurs ou fautes=nombre de cases à reculer.
4. La première équipe à atteindre la ligne d'arrivée gagne.

Bonne chance!



FERMER