

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LOCUTIO

A partir de 2 joueurs (ou équipes de joueurs) jusqu'à...beaucoup plus

Le jeu comporte 1 sablier de 30 secondes et 2 jeux de cartes :

*41 cartes au liseré bleu (JEU AVEC TROIS INDICES).

*28 cartes au liseré rouge (JEU PAR THÈMES).

Vous devrez lors de la première ouverture de votre jeu séparer ces deux jeux. Deux emplacements sont prévus pour le rangement.

Afin que ce jeu prenne tout son intérêt, il est recommandé de préparer un tableau comme indiqué à la fin de cette règle du jeu.

JEU AVEC TROIS INDICES

PRENEZ LES CARTES AU LISERÉ BLEU

Le jeu est composé de 41 cartes. Sur chacune d'elles vous trouvez 11 expressions numérotées de 1 à 11. Les dix premières sont des expressions françaises employées couramment et la onzième provient d'un pays étranger. Cette dernière est l'équivalent de la dixième, dans le pays indiqué entre parenthèses.

BUT DU JEU :

Le jeu consiste, pour chaque joueur, à être le plus rapide pour reconstituer une expression complète à l'aide d'indices donnés par le meneur de jeu.

DÉROULEMENT :

Chaque joueur, à son tour, sera le meneur de jeu. Le joueur le plus jeune, le plus âgé, le plus rigolo, le plus...! (à vous de choisir) est désigné comme le premier meneur de jeu. Le jeu tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉBUT DE PARTIE :

Le meneur de jeu prend une carte au hasard et doit faire deviner aux autres joueurs les onze expressions de la carte.

La première est par exemple: "Jeter l'argent par les fenêtres".

Le meneur de jeu lit à voix haute la signification de l'expression indiquée entre parenthèses : (dépenser son argent sans compter, être dépensier) et indique le premier indice de couleur verte : "FENÊTRE".

Si après 30 secondes aucun joueur ne trouve, le meneur donne alors le deuxième indice de couleur orange : "JETER".

Si après 30 secondes aucun joueur ne trouve, le meneur donne alors le troisième indice de couleur rouge : "L'ARGENT".

Si aucun joueur ne trouve, le meneur de jeu donne la réponse et passe à la deuxième expression.

Lorsque le meneur de jeu a terminé les onze expressions de la carte il passe le jeu au joueur suivant qui devient alors le nouveau meneur de jeu et ainsi de suite.

VALIDATION DES RÉPONSES :

Les expressions françaises, bien qu'ayant la même signification, sont parfois utilisées sous des formes différentes (à un ou plusieurs mots près). Il peut donc arriver qu'une expression indiquée dans le jeu soit connue de l'ensemble des joueurs sous une forme différente. C'est bien entendu cette dernière qui sera retenue si elle emporte la majorité des avis. De même si la réponse du joueur est donnée à la forme personnelle et que celle du jeu est à la forme infinitive, la réponse sera acceptée.

Le meneur de jeu sera le seul juge pour indiquer qui, le premier, a donné la bonne réponse.

EXPRESSIONS COURTES :

Certaines expressions comportent seulement trois mots. Ces trois mots seront donc les trois indices. Il sera alors facile pour les joueurs, lorsque les trois indi-

ces seront donnés, de trouver la solution. Il suffira donc d'être le plus rapide pour remettre ces trois indices dans le bon ordre.

COMPTAGE DES POINTS :

Avant le début de la partie le meneur de jeu aura préparé une feuille de papier (selon le modèle indiqué à la fin de cette règle), avec le nom de chaque joueur ou de chaque équipe, afin d'y noter les scores obtenus. Pour que la partie soit équitable, il convient que chaque joueur ait été meneur un nombre de fois égal.

Une bonne réponse après le premier indice (y compris la signification de l'expression) donne : **15 points**.

Une bonne réponse après le deuxième indice donne : **10 points**.

Une bonne réponse après le troisième indice donne : **2 points**.

EXPRESSIONS ÉTRANGÈRES :

Vous choisissez en début de partie d'utiliser cette expression comme une simple information ou de jouer comme avec une expression française.

Ces expressions étant peu connues, vous pouvez si vous le souhaitez, indiquer directement les trois indices. Le jeu consistera à trouver le dernier mot de l'expression.

FIABILITÉ DES EXPRESSIONS :

Toutes les expressions et leurs significations, figurant dans ce jeu, ont fait l'objet de recherches attentionnées. (voir bibliographie).

JEU PAR THÈMES

PRENEZ LES CARTES AU LISERÉ ROUGE

Le jeu est composé de 28 cartes.

Chaque carte comporte 10 expressions au recto et dix expressions au verso. Ces expressions sont classées par thèmes. Il y a dix ou vingt expressions par thème.

Comme dans le jeu précédent, chacun est meneur

de jeu à son tour. La rotation se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour noter les scores, vous prendrez le deuxième tableau (voir à la fin de la règle).

ATTENTION, dans le jeu précédent il s'agit d'être le plus rapide à donner la réponse, ici chaque joueur doit répondre à son tour et a 30 secondes pour le faire.

Le meneur de jeu prend une carte au hasard. Le thème est par exemple : "TÊTE".

Le premier joueur (désigné par le meneur de jeu) a 30 secondes pour donner une expression contenant le mot "TÊTE". Si après 30 secondes le joueur n'a donné aucune réponse, c'est alors au tour du joueur suivant qui aura à son tour 30 secondes...etc. Dès qu'un joueur a donné sa réponse, c'est au tour du joueur suivant, puis au suivant, jusqu'à épuisement de la carte.

Si un joueur donne une réponse alors que ce n'est pas son tour, tant pis pour lui! cette réponse pourra être reprise par le joueur interrogé.

Chaque carte comporte 10 ou 20 expressions par thème mais, bien entendu, il en existe parfois beaucoup plus. Si un joueur donne une expression qui n'est pas indiquée sur la carte, elle sera considérée comme bonne si elle est validée par la majorité des joueurs.

CHAQUE BONNE RÉPONSE DONNE 20 POINTS.

AIDE :

Lorsqu'un joueur le souhaite, il peut demander des indices au meneur de jeu, soit dès le début, soit au cours du délai de réponse de 30 secondes. Le meneur de jeu choisira alors une expression de la carte et lui donnera le premier indice indiqué entre parenthèses.

UNE BONNE RÉPONSE DONNE ALORS 15 POINTS.

S'il ne trouve pas, le joueur pourra demander un deuxième indice. Celui-ci est indiqué en couleur.

UNE BONNE RÉPONSE DONNE 5 POINTS.

Certaines expressions ne comportent pas de mot en couleur. Le joueur concerné aura donc pour seul indice celui indiqué entre parenthèses.

CAS PARTICULIER Un joueur, malgré l'aide apportée par le meneur de jeu, peut ne pas trouver la bonne réponse. Les indices bénéficieront bien entendu au joueur suivant qui marquera vingt points s'il donne la bonne réponse sans avoir redemandé les indices déjà indiqués.

Lorsque le meneur de jeu a terminé la carte, il donne alors le jeu au joueur ayant répondu le premier au tour précédent. Celui-ci devient le nouveau meneur de jeu et ainsi de suite.

L'expérience montrant qu'il est parfois difficile, même lorsque les participants connaissent bien les expressions, de les trouver par thèmes, les joueurs n'hésiteront pas à demander de l'aide

Pour que la partie soit équitable, il convient que chaque joueur ait été meneur un nombre de fois égal.

NOTA Sur le thème des animaux il y a 40 expressions sur deux cartes. Il conviendra que le meneur de jeu ayant tiré une de ces deux cartes se munisse de la deuxième afin d'épuiser le thème en une seule fois.

LISTE DES THÈMES :

FRUITS(20 EXPRESSIONS)-LÉGUMES(20) NEZ (20) OREILLE (20) ŒIL (20) MAIN (20) TÊTE (20) ANIMAUX (40) CHIEN (10) CHAT (10) FEU (20) BLANC (10) NOIR (10) CŒUR (20) DIABLE (10) DIEU (10) LE DEUX (10) LE QUATRE (10) PAYS (20) REPAS (20) PIED (10) JAMBE (10) CORDE(10) FIL (10) MUR (10) BOUT (10) DOIGT (10) GORGE (10) PAIN (10) JEU (10) FLEUR (10) AILE (10) OS (10) DENT (10) VACHE (10) LANGUE (10) SANG (10) CHIFFRES (10) INSTRUMENTS DE MUSIQUE (10) LUNE (10) GUEULE (10) EXPRESSIONS QUI DECHIRENT (10)

REMERCIEMENTS :

Je remercie très sincèrement mon entourage d'avoir bien voulu tester les différentes versions de ce jeu avant la forme définitive : Agnès Humeau, Aurélien Marchand, Karen Germon, Florent Marchand, Lucille Pigère, Camille Marchand, Mylhène Daillère, Paul-Henri Delhumeau, Dominique Garotte, François Garotte, Sophie Bonno, Pierric Bonno, Jean-Pierre Gautreau, Bérénice Ouélé, Gildas Ouélé (pour la version burkinabée de certaines expressions). Jean Le Grand pour ses compétences informatiques. Jean Bricheteau, Geneviève Bricheteau et Laure Courtois pour leurs compétences littéraires. Stéphane Le Grand pour le graphisme. Sans oublier pour leurs regards neufs de dernière minute, Henri-Claude Marchand, Thérèse Alonso, Guilhem Neveu, Marcel Villimin, Patrick Parageau, François Daligault, Stéphane Pigneul, Valérie Choplain, Vincent Pocreau.

François Marchand

BIBLIOGRAPHIE :

Dictionnaire des Expressions Idiomatiques M. Ashraf D. Miannay-LIVRE DE POCHE
Dictionnaire d'Expressions et Locutions Alain Rey Sophie Chantreau-LE ROBERT
Dictionnaire des Expressions et Locutions Traditionnelles M. Rat-LAROUSSE
Les Expressions de nos Grands-Mères Marianne Tillier LE GOUT DES MOTS-POINTS
L'Habit ne fait pas le Moine Gilles Henry LE GOUT DES MOTS-POINTS
La Puce à l'Oreille Claude Duneton-LIVRE DE POCHE
Quand les Grenouilles auront des Poils M. Lascano G. Mathieu-ELLIPSES
C'est une affaire de Saucisse Bernard Marinier G. Mathieu-ELLIPSES
Flying Pigs S. Lewis G. Mathieu-ELLIPSES

FICHE DE MARQUAGE DES SCORES :

(avec exemple de comptage)

JEU AVEC TROIS INDICES

	15 Pts	10 Pts	2 Pts	TOTAL
joueur1				27 pts
joueur2				59 pts
joueur3				0 pts
joueur4				54 pts
joueur5				
etc...				

JEU PAR THÈMES

	20 Pts	15 Pts	5 Pt	TOTAL
joueur1				40 pts
joueur2				80 pts
joueur3				0 pts
joueur4				25 pts
joueur5				
etc...				

Vos idées de jeux :
marchandfr@wanadoo.fr
(OBJET : "PROJET JEU")

Retrouver nos jeux sur notre site :
www.jeuxsympas.com