

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 (Saône-et-Loire), 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



ARTICULEZ

Un jeu Schmidt

REGLE DU JEU

Voici un jeu tout simple. Un joueur lance un dicton, un proverbe ou une citation du genre qui se ressemble s'assemble ou tout est bien qui finit bien. Les autres essayent de deviner ce qu'il a dit. Un peu trop simple, peut-être ? Pas tant que ça, si l'orateur s'exprime en tirant la langue tout en la mordillant pendant qu'il parle ! Essayez donc ... L'effet comique est garanti : vous allez en pleurer de rire. Pour vous entraîner, traduisez donc, en bon français, ce qui est écrit sur la boîte; simple et facile, n'est ce pas ?

But du jeu :

Les joueurs gagnent jusqu'à 5 points par devinette réussie, et font avancer leur pion du même nombre de cases. Le premier joueur qui franchit la case Arrivée gagne la partie.

Matériel :

1 plateau de jeu
78 cartes
8 pions
1 dé
1 roulette

Préparation :

1. Avant de commencer la première partie, détachez le rivet de la flèche et introduisez-le par dessous dans le trou du plateau de jeu. Enfoncez le pivot de la flèche dans le rivet.
2. Mélangez bien toutes les cartes et faites-en une pile près du plateau de jeu.
3. Chacun choisit un pion et le pose sur la case Départ.
4. Le joueur qui a la plus grande bouche commence; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre

Le jeu :

1. A votre tour de jouer, prenez la carte du haut de la pile et retournez-la pour être seul à pouvoir lire le texte inscrit au verso.
2. Jetez le dé, pour savoir laquelle des trois phrases vous allez lire.
3. Enfin, faites tourner la flèche pour savoir comment vous allez lire :



"Grosses lèvres" :

avec la langue, poussez le plus possible sur votre lèvre inférieure



"Mords-toi la langue" :

tirez la langue le plus loin possible et serrez-la légèrement avec les dents (et surtout, ne la rentrez pas dans la bouche en parlant).



"Bajoues" :

tirez la langue le plus possible vers l'une de vos joues (à l'extérieur de la bouche)



"Grand goulu" :

ouvrez la bouche aussi grande que possible (et ne la refermez pas en parlant !)



"Sucette" :

mettez-vous les trois doigts du milieu d'une main dans la bouche jusqu'à la moitié et serrez-les légèrement avec les dents.

Il ne vous reste plus qu'à déclamer la phrase donnée par le dé en appliquant la méthode indiquée par la flèche.

4. Les autres joueurs vont maintenant s'efforcer de comprendre ce que vous leur avez dit. Ils peuvent exprimer toutes leurs suppositions autant de fois qu'ils le souhaitent : aucune pénalité n'est à craindre s'ils ne trouvent pas la bonne réponse.
5. Le premier joueur qui reconstitue la bonne phrase reçoit le nombre de points (1 à 3) donné par le dé pour choisir la phrase. L'orateur reçoit le même nombre de points, et les deux joueurs font avancer leur pion d'autant de cases.

Remarques :

Comme ce n'est pas un jeu très sérieux, il n'est pas absolument indispensable de retrouver la phrase telle qu'elle est écrite. Il suffit que le sens général soit respecté. La première lecture de la phrase ne donne pas souvent de résultats positifs. L'orateur peut alors la répéter. Si, au cinquième essai, personne n'a trouvé de solution acceptable, le tour est nul. Les pions restent à leur place, et le joueur suivant prend la place de l'orateur.

6. Le joueur assis à la gauche de celui qui vient de lire prend la carte en haut de la pile, jette le dé, fait tourner la flèche, etc...

Fin de la partie

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse la case Arrivée (la dernière de la piste) : il a gagné la partie.