

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



DE LA SUITE DANS LES IDÉES

CONTENU :
50 Cartes



BUT DU JEU :

Chaque joueur essaie d'enregistrer un maximum de points en proposant un maximum de mots d'une catégorie donnée : animaux, fleuves ou oiseaux par exemple.

RÈGLE DU JEU :

- Bats les cartes et empile-les faces cachées pour former la pioche.
- Les cartes marquées d'un rond conviennent mieux à la variante.
Suggestion : trie les cartes à l'avance, ce sera plus simple pour jouer !
- Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la montre à tous les autres joueurs.
- Les joueurs lancent des enchères dans la catégorie choisie : combien de mots de la catégorie chaque joueur est-il capable de donner ?
Exemple : dans la catégorie CONTES DE FÉES, l'enchère la plus élevée est actuellement de 5. Comme aucun autre joueur ne peut proposer plus de 5 contes de fées, tous les autres joueurs passent. Le joueur qui a lancé l'enchère la plus élevée doit maintenant citer 5 contes de fées dans la durée de temps convenue à l'avance (par exemple 60 secondes). S'il y parvient, il conserve la carte de catégorie. Dans le cas contraire, le joueur qui a fait l'enchère immédiatement inférieure, reçoit la carte.
- Le jeu se poursuit de la même façon dans les sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées, ou lorsque vous serez arrivés à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus de cartes.



- En cas d'égalité, seuls les joueurs qui se trouvent à égalité jouent une carte de catégorie supplémentaire choisie au hasard. Le gagnant sera le joueur qui aura gagné cette dernière manche.
- Remarque : si une catégorie est trop vaste, ou si l'on veut pimenter le jeu, on peut aussi décider que les mots de la catégorie devront commencer par une lettre de l'alphabet donnée. C'est le plus jeune joueur qui choisit la lettre de l'alphabet. Les joueurs lancent alors les enchères : combien de mots de la catégorie — commençant obligatoirement par la lettre choisie — chacun des autres joueurs peut-il citer ?

VARIANTE DU JEU :

- Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la montre aux autres joueurs. Le joueur qui a la main dit un mot correspondant à la catégorie. Exemple : si la carte de catégorie retournée est ANIMAUX, le joueur pourra dire par exemple « éléphant ».
- La main passe alors au joueur suivant (le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Ce nouveau joueur donne un mot de la même catégorie commençant par la dernière lettre du mot donné par le joueur précédent. Pour enchaîner sur « éléphant », il pourra par exemple dire « tigre ». Le joueur suivant devra donc trouver un mot commençant par la lettre « e ». Chaque réponse ne peut être donnée qu'une seule fois au cours de la manche.

Suggestion : Convenez tous ensemble à l'avance du temps qui sera accordé à chaque joueur pour fournir une réponse, par exemple 30 secondes au maximum.

- Si un joueur ne trouve pas de mot commençant par la lettre indiquée, il est hors jeu jusqu'à la fin de la manche.
- Le dernier joueur qui parvient à donner un mot reçoit la carte. Il retourne alors la carte suivante de la pioche : c'est lui qui essaiera en premier de trouver une bonne réponse à la nouvelle catégorie proposée. Le jeu se poursuit alors comme expliqué plus haut.
- Lorsque toutes les cartes auront été jouées, ou lorsque vous arriverez à destination, la partie sera terminée. Le gagnant sera le joueur qui aura récolté le plus cartes.
- Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, ces joueurs tireront une carte au hasard pour « faire la belle ». Le gagnant de cette dernière manche aura gagné la partie.

