

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



COMPOSITION ET RÈGLES DES JEUX

COMPOSITION :

84 cartes :

- 3 cartes de présentation (1 sur la mythologie, 1 sur les expressions, 1 sur les dieux et les héros).
- 40 cartes-textes comportant chacune 5 mots-clefs en couleur, servant de points de repère. La petite phrase qui se trouve en haut de la carte-texte donne la signification de l'expression.
 - 40 cartes illustrées (chacune d'elle correspond à une carte-texte).
- 1 carte illustrée représentant la déesse Héra, que l'on utilisera seulement pour le jeu de Mistigri.

Selon l'âge des joueurs, la place que l'on a et le temps dont on dispose, on choisit le nombre de paires ; quelques unes seulement pour les plus jeunes.

Pour tous les jeux, sauf pour le Mistigri et le jeu du dictionnaire, celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

10 RÈGLES DE JEUX AU CHOIX :

INVENTONS UNE HISTOIRE :

La seule règle où il n'est pas besoin de savoir lire ; on ne joue qu'avec les illustrations, sans prendre en compte l'expression.

• **Variante 1 :** Plusieurs cartes illustrées sont étalées. Chaque joueur à tour de rôle raconte une histoire qu'il invente à partir de la carte qu'il a choisie secrètement. Les autres joueurs doivent trouver cette carte. Celui qui la trouve gagne la carte.

• **Variante 2 :** Les joueurs peuvent inventer une histoire en commun. Chacun a 3 cartes en main.

Le 1^{er} joueur choisit l'une des siennes, l'abat et commence une histoire. Son voisin la continue en jouant l'une de ses cartes sur la précédente, et ainsi de suite. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, on retourne le paquet et, en dévoilant les cartes une à

une, le groupe essaye de reconstruire l'histoire (à partir de la 1^{ère} carte jouée). Comme il s'agit d'une variante coopérative, on peut aider un autre joueur en manque d'inspiration.

JEU D'ASSOCIATIONS :

• **Variante 1 :** On mélange tout, textes et illustrations, et on les étale faces visibles sur la table.

Les joueurs doivent former le plus vite possible le maximum de paires ; on peut s'aider des mots-clefs en gras. Lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table, on vérifie que les paires de chaque joueur soient bonnes. Le joueur ayant le plus de paires remporte la partie. On peut jouer à ce jeu en solitaire.

• **Variante 2 :** On tire une illustration, bien visible par tous; il faut retrouver le bon texte parmi tous les textes à découvrir; on est aidé par les mots-clefs en gras. Le 1^{er} à taper sur la bonne carte-texte remporte la paire.
Ou l'inverse : on montre une carte-texte, il faut retrouver la bonne illustration.

JEU DE MISTIGRI :

(On utilisera la carte noire représentant la déesse Héra, qui sera le Mistigri).

Le but du jeu est de former des paires : une illustration et son texte (il suffit de lire les mots-clefs en gras sur une carte-texte et de l'associer avec sa carte-illustration). Une carte supplémentaire (le Mistigri) représente la déesse Héra, dont il faudra se débarrasser, car elle est jalouse et souvent méchante.

On mélange toutes les cartes, que l'on distribue aux joueurs. Chacun forme ses paires, les étale sur la table, et garde en mains les cartes qui restent isolées.

Le donneur présente sans les faire voir ses cartes à son voisin de gauche. Celui-ci tire l'une d'elles au hasard. Si cette carte lui permet de réaliser une paire, il étale celle-ci sur la table, et tend ensuite son jeu au joueur suivant. Le jeu se déroule ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui possède le Mistigri, ne pouvant faire de paire avec cette carte, essaiera de s'en débarrasser.

Le perdant est celui qui reste avec le Mistigri en main quand toutes les paires ont été constituées.

JEU D'ÉCOUTE ET D'OBSERVATION :

Les illustrations sont étalées faces visibles sur la table. Le meneur pioche une carte-texte ; il lit la signification de l'expression, puis commence à lire le texte correspondant. Il faut retrouver le plus vite possible l'illustration d'après ce que dit le meneur au fur et à mesure qu'il lit le texte. Celui qui la trouve gagne cette carte.
On continue, chacun à son tour lit une expression et le texte correspondant, interrompu par celui qui a trouvé.
Pour corser la partie, les joueurs peuvent augmenter la vitesse de lecture des cartes-textes.

JEU DE DEVINETTES :

Le meneur de jeu choisit une carte-texte, qu'il pose à découvert à côté de la carte illustrée correspondante.
Il invente quelques questions d'après le texte :
- *Morphée est-il un homme ou une femme ?*
Le premier qui trouve cette 1^{ère} question gagne la carte-texte et en tire une autre afin de débiter un nouveau tour.
Celui qui se trompe rend une carte s'il en possède et ne peut plus tenter de gagner cette carte.
Si personne ne trouve, le meneur continue :
- *Est-ce le dieu du Sommeil ou celui des Rêves ?*
Ou bien : - *Combien a-t-il de frères et sœurs ?*
- *Quels mots son nom a-t-il donnés ?*
Au bout de 3 questions (ou plus, à déterminer), si personne n'a trouvé, le meneur rend une carte (s'il en possède) car ses questions ont été trop dures. Chacun est le meneur à tour de rôle.

JEU DES INDICES :

Les illustrations sont étalées faces visibles sur la table.

Les cartes-textes forment la pioche.

Le but du jeu est de trouver une carte-illustration d'après des indices fournis par le meneur.

Le meneur pioche une carte-texte, puis énonce un 1^{er} indice, un mot-clef en gras ; par exemple : « *fleur de pavot* ».

• Si quelqu'un trouve la carte illustrée correspondante, il la remporte. Il pioche alors une nouvelle carte-texte et donne un nouvel indice.

• Si personne ne trouve, le meneur donne un 2^e indice, en citant une phrase du texte ; par exemple : « *Il est pourvu de 2 grandes ailes silencieuses* ».

• Si quelqu'un trouve, il remporte cette carte illustrée. Il pioche alors une nouvelle carte-texte et donne un nouvel indice.

• Si personne ne trouve, le meneur donne un 3^e indice, qu'il aura inventé d'après le texte ; par exemple : « *Mon rôle est de faire rêver* ».

Si personne ne trouve au bout du 3^e indice, le meneur gagne la carte illustrée ; il pioche une nouvelle carte-texte et le jeu continue.

JEU DES EXPRESSIONS :

Les illustrations sont étalées faces visibles sur la table.

Un joueur tire une carte-texte et énonce la signification d'une expression : « *Se rendre au pays des rêves* » par exemple.

Le premier qui formule l'expression : « *Tomber dans les bras de Morphée* » gagne la carte-texte.

S'il se trompe, il rend une carte (s'il en a) et ne peut plus participer pour cette expression. Si personne ne trouve l'expression, le meneur peut lire un mot-clef comme indice. Si tous les mots-clefs ont été cités sans que l'expression n'ait été trouvée, le meneur garde la carte-texte.

- Ou l'inverse : un joueur énonce une expression ; il faut trouver sa signification.

Le gagnant garde la carte-texte. Le joueur suivant tire une autre carte-texte et le jeu continue.

JEU DU DICTIONNAIRE :

Les cartes-illustrations forment la pioche.

Le meneur pioche une illustration qu'il montre aux joueurs.

Chaque joueur écrit sur un papier une phrase censée expliquer cette image.

Le meneur écrit la vraie phrase d'explication qui figure au début de la carte-texte correspondante et la mélange avec les phrases de tous les joueurs ; il les numérote puis les lit l'une après l'autre à haute voix.

Quand il a fini, chaque joueur vote pour la phrase d'explication qu'il pense être la bonne.

• L'auteur d'une phrase marque autant de points que de votes en sa faveur.

• Celui (ou ceux) qui a voté pour la vraie phrase d'explication marque 2 points.

• Si personne n'a trouvé la vraie phrase, le meneur de jeu marque 2 points.

JEU DE DESSIN :

• Variante 1 :

Les cartes-textes forment la pioche.

Le meneur pioche une carte et lit le texte à haute voix.

Chaque joueur dessine à sa façon une illustration correspondante.

On vote pour la meilleure ; son dessinateur remporte la carte-texte.

• Variante 2 :

Les cartes-textes sont étalées sur la table.

Un joueur en choisit une en secret ; il en dessine l'illustration à sa façon devant tout le monde.

Le premier qui trouve l'expression correspondante gagne la carte-texte.

(On peut aussi jouer en équipes).

QUIZ :

On choisit une carte-texte et l'illustration correspondante ; on les pose à découvert.

Le meneur invente 1 question, qu'il pose aux joueurs en proposant 3 réponses : une vraie et deux fausses.

Le premier à donner la bonne réponse gagne la carte-texte.

Celui qui se trompe rend une carte s'il en possède, et ne peut plus tenter de répondre à cette question.

Par exemple :

- « *Comment s'appelle le dieu du Sommeil ?* »

- Nyx
- Morphée
- Hypnos

Ou bien :

- « *En quoi consiste le supplice de Tantale ?* »

- On lui chatouille les pieds
- Il ne peut plus ni boire ni manger
- On le fouette jusqu'au sang

Chaque bonne réponse donne droit à une carte.

ON PEUT FAIRE BIEN D'AUTRES JEUX À INVENTER SOI-MÊME.

Jeux Sylvie de Soye

Marque et modèle déposés

© By Jeux Sylvie de Soye - 7, rue des Capucins
92 190 Meudon

Tel. 01 46 23 07 25 - www.jeux-sylviedesoye.com

Illustrations : Violette Bénilan
violettebenilan@hotmail.fr

« J'ai toujours préféré la mythologie à l'histoire parce que l'histoire est faite de vérités qui deviennent à la longue des mensonges et que la mythologie est faite de mensonges qui deviennent à la longue des vérités. »

Jean Cocteau