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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

RÈGLE DU JEU : Shabadabada

Pour commencer, les joueurs se répartissent en deux équipes, de minimum deux joueurs chacune. Les cartes "Mots" sont ensuite triées face blanche / face noire puis battues. Les joueurs en tirent onze et les placent en pile afin de former une pioche. Ils écartent les autres cartes qui ne seront pas utilisées au cours de la partie. La première équipe est désignée aléatoirement.

o Les couleurs ne donnent aucune indication de difficulté, elles permettent d'éviter de rejouer toujours avec les mêmes mots.

o Pour une partie plus longue, les joueurs peuvent, d'un commun accord, choisir de tirer treize ou quinze cartes, voire plus s'ils veulent y passer la nuit. Le seul impératif est de toujours jouer avec un nombre impair de cartes afin d'éviter aux deux équipes d'être ex-aequo.

Pour continuer, l'un des joueurs de la première équipe retourne la première carte "Mots"de la pioche. Tous les joueurs de cette équipe s'efforcent alors de trouver un extrait de chanson, de comptine ou de poème (pour ceux qui seraient à la fois érudits et bloqués sur le chant, et à condition que le poème soit déclamé !) comprenant l'un des mots proposés. Il faut chanter au minimum une phrase ou réciter un vers complet. C'est ensuite aux joueurs de la seconde équipe de trouver à leur tour un extrait de chanson ou de poème avec l'un des mêmes mots. Le tour se poursuit ainsi tant que les équipes trouvent alternativement un extrait correspondant à la carte. Dès qu'une équipe "cale", l'un des joueurs de l'équipe adverse commence un compte à rebours, de dix à zéro. S'il arrive à zéro, son équipe remporte la carte.

o Il est conseillé, et avisé, de laisser un temps de réflexion raisonnable avant d'entamer le compte à rebours sous peine d'avoir rapidement un retour de bâton...
L'équipe qui a perdu commence le tour suivant en retournant une nouvelle carte "Mots".

Précisions:
o Les joueurs chantent ou récitent un extrait avec, au choix, le mot en anglais ou le mot en français.

o Afin de faciliter la tâche des joueurs, certaines cartes comprennent plusieurs mots : chacun choisit celui qu'il préfère dans son extrait de chanson.

o Les verbes sont indiqués à l'infinitif : ils peuvent être conjugués.

o Il existe quelques cartes spéciales dont le texte est inscrit en italique. Elles proposent, non pas des mots, mais des thèmes. Là chacun peut s'en donner à coeur joie avec, par exemple, les Paulette, Isabelle, Lucie, Germaine, Daniéla...

o Il est interdit de chanter deux extraits d'une même chanson pour un même mot. Il est par contre autorisé de chanter un extrait d'une chanson déjà citée pour un mot différent.

Fin de la partie:
La partie s'arrête quand la pioche est épuisée. L'équipe qui a gagné le plus de cartes remporte la victoire.

o Un dernier conseil, soyez vigilants ! Il existe certaines joueuses de ma connaissance qui remplacent facilement un mot par un autre avec un aplomb incroyable. Et si l'équipe adverse ne réagit pas immédiatement, la partie continue comme si de rien n'était !