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 DU

Traîtres Mots

MATÉRIEL

- 1 dictionnaire de 6.000 mots avec signet,
- 1 bloc de 250 fiches de rédaction,
- 8 crayons, 8 dés de vote, 8 totems, 80 anneaux, 1 sablier de 3 minutes.

BUT DU JEU

- Inventer et rédiger une définition pour un mot donné.
- Trouver la véritable définition en votant pour l'un des énoncés proposés.

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur se munit de fiches de rédaction ainsi que d'un crayon, d'un totem et d'un dé de vote de même couleur.
- Le premier maître de jeu est tiré au sort et se saisit du sablier et du dictionnaire.

DÉROULEMENT DU JEU

– CHOIX ET ANNONCE DU MOT :
La personne située à droite du maître de jeu glisse au hasard le signet dans le dictionnaire. Le maître de jeu ouvre celui-ci à la page marquée et y choisit un mot qu'il annonce et épèle aux autres joueurs en précisant son genre (NM, NF, VTR...) mais sans énoncer sa définition. Les joueurs notent ce mot et son genre sur leur fiche de rédaction.

RÉDACTION :
Le maître de jeu retourne le sablier de trois minutes durant lesquelles :
- Il recopie intégralement la vraie définition sur une fiche de rédaction.
- Chacun des autres joueurs, individuellement et secrètement, rédige sur une fiche la définition qu'il imagine.

– LECTURE :
A l'issue des trois minutes :
- Le maître de jeu ramasse l'ensemble des fiches.
- Il les numérote secrètement et aléatoirement, y compris la vraie, à partir du chiffre 1.
- Il lit deux fois aux autres joueurs toutes les définitions avec leur numéro respectif.

– VOTE :
- Sur annonce du maître de jeu, les joueurs posent simultanément leur dé devant eux, la face supérieure indiquant le numéro de la définition qu'ils pensent être la vraie.
- Le maître de jeu ne vote pas.
- Voter pour sa propre définition est interdit.

REMISE DES PRIX :
Le maître de jeu remet alors les prix, concrétisés par les anneaux.
- Un joueur, dont la définition s'est vu attribuer un vote, reçoit un anneau (2 anneaux si 2 votes, etc.).
- Un joueur ayant voté pour la vraie définition reçoit 1 anneau (cumulable avec ce qui précède).
- Le maître de jeu dont la vraie définition n'a reçu aucun vote reçoit 1 anneau.

Chacun des joueurs empile ses anneaux sur son totem, face à lui.

CHANGEMENT DE TOUR

Une fois la remise de prix effectuée, le maître de jeu glisse le signet au hasard dans le dictionnaire, et passe la main au joueur situé à sa gauche. Celui-ci devient maître de jeu et entame un nouveau tour en choisissant un mot à la page marquée, et ainsi de suite...

FIN DE LA PARTIE

Est déclaré gagnant le joueur qui acquiert 9 anneaux, son totem étant alors rempli (on peut convenir d'un autre objectif en début de partie). Le classement des autres joueurs se fait en fonction du nombre d'anneaux obtenus par chacun.

P.S. : Vous retrouverez cette règle du jeu en pages 10 et 11 du dictionnaire.