

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





3
**CHOUETTES
MOTS**

Règles du jeu



10+ | **4-12**
âge | joueurs

Dan Penn &
Rich Coombes

BUT DU JEU

Gagnez des points en écrivant des mots-indices astucieux et en trouvant ce que l'autre équipe a écrit. Plus vous gagnez de points, plus vous avancez vite sur la Piste de la Chouette. La première équipe à atteindre la ligne d'arrivée remporte la partie.



MISE EN PLACE

Faites des équipes de deux joueurs. Associez-vous à quelqu'un avec qui vous partagez un lien fort, comme votre jumeau siamois ou quelqu'un qui a la même coupe de cheveux que vous. (Vous êtes un nombre impair ? Alors, vous pouvez être plus de deux par équipe !)

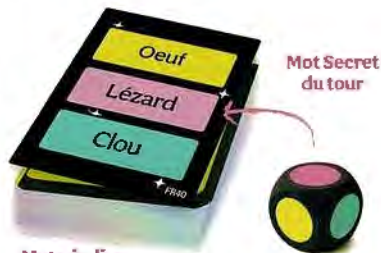
Posez la Piste de la Chouette sur la table et placez votre chouette pion sur la case départ. Disposez le paquet de cartes faces cachées sur la table et prenez le dé. Enfin, chaque équipe se munit d'un crayon et d'une feuille du bloc-réponses.

JOUER

L'équipe qui commence est l'équipe active : elle choisit son **rédacteur** et son **chercheur** pour ce tour. Le **chercheur** ferme les yeux et le **rédacteur** retourne une carte Mot Secret. Il lance alors le dé pour déterminer le mot secret du tour.

Quand tout le monde (sauf le **chercheur**) a vu le mot secret, retournez la carte face cachée. Le **chercheur** ouvre les yeux. Le **rédacteur** note alors secrètement 3 mots-indices sur la feuille du bloc-réponses. Ces mots-indices doivent aider le **chercheur** à retrouver le mot secret.

Pendant ce temps, les autres équipes tentent d'entrer dans la tête du **rédacteur** pour deviner quels mots-indices il a écrits sur sa feuille. Ils notent leurs trois hypothèses sur leur feuille.



Mots-indices du rédacteur



Les autres équipes tentent de deviner les mots-indices du rédacteur



POUR LES ENFANTS

Si vous jouez avec des enfants, n'utilisez que les mots sur fond jaune, qui sont plus faciles.



Si vous êtes le **rédacteur**, soyez créatif. Trouvez des mots-indices qui ne soient pas trop évidents, pour que les autres équipes ne les trouvent pas.

Par exemple, si le mot secret est « Marteau », vous pourriez être malin et écrire : « Claude », « François » et « si ». Votre partenaire pourra trouver. Mais les autres équipes vont-elles deviner ces mots-indices ? Peu probable !

Quand tout le monde a terminé, le **rédacteur** lit ses 3 mots-indices au **chercheur**. Le **chercheur** a droit à une seule proposition pour trouver le mot secret. Les autres équipes dévoilent ensuite leurs 3 mots-indices et vérifient si certains concordent avec ceux du **rédacteur**. Calculez les scores.

SCORE

Si le chercheur a trouvé le mot secret :

- ✦ L'équipe du **chercheur** gagne 2 points et garde la carte Mots Secrets.
- ✦ L'équipe du **chercheur** gagne 1 point pour chaque mot-indice non trouvé par les autres équipes.
- ✦ Les autres équipes gagnent 1 point par mots-indices identiques à ceux du **rédacteur**.

Si le chercheur n'a pas trouvé le mot secret :

- ✦ L'équipe du **chercheur** gagne 0 point.
- ✦ Toutes les autres équipes gagnent 2 points.
- ✦ Les autres équipes gagnent aussi un point par mots-indices identiques à ceux du **rédacteur**.

Les chouettes avancent

Déplacez les chouettes le long de la piste en fonction des points gagnés. Par exemple, avancez de 3 cases si vous gagnez 3 points. Le tour suivant va pouvoir commencer ! C'est à l'équipe suivante (dans le sens horaire) de devenir l'équipe active.

VICTOIRE

La première équipe à atteindre la ligne d'arrivée l'emporte. En cas d'égalité, la victoire va à l'équipe qui a deviné le plus de mots secrets.

(Et donc, n'oubliez pas de garder la carte Mots Secrets à chaque fois que vous le trouvez.)

IMPORTANT

- ✦ Les mots-indices doivent strictement tenir en un mot ! « New York » compte pour deux mots. « Belle-mère » aussi.
- ✦ Le mot-indice ne peut pas être une partie du mot secret. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser « fourni » pour « fourmilier ».
- ✦ Deux de vos trois mots-indices ne peuvent pas être « rime » et « avec ».
- ✦ La traduction du mot secret dans une langue étrangère n'est pas un indice valide.
- ✦ Quand vous vérifiez si les mots-indices correspondent, considérez que c'est le cas pour les mots ayant la même racine. Par exemple, « outillage » est acceptable pour « outil ».



EXEMPLE DE TOUR EN PAGE SUIVANTE



EXEMPLE DE TOUR



Le mot secret est **Fantôme**.

Équipe active

Le **rédacteur** a écrit ces 3 mots-indices et les lit au **chercheur**.

Le **chercheur** trouve le mot secret : son équipe gagne 2 points !

Ils marquent aussi un point pour chaque mot-indice non trouvé par une autre équipe. Ici, ils prennent 1 point pour « flottant ».

Équipe deux

Cette équipe marque un point car elle a deviné un mot-indice.



Équipe trois

Cette équipe marque 2 points parce qu'elle a deviné deux mots-indices.

Équipe quatre

Cette équipe ne marque pas de point : aucun de ses mots-indices n'est correct.



bigpotato.com
@bigpotatogames



©2022 Dan Penn & Rich Coombes. 3 Chouettes Mots est créé, fabriqué et édité par Big Potato Ltd, 74 Tabernacle St, Londres, EC2A 4EA.

Distribution : Blackrock Games - 10, rue des Pâles - 63540 Romagnat

Important : Comme vous l'avez sans doute remarqué, les illustrations représentent des hiboux et non des chouettes. Mais "3 hiboux mots" ne voulait rien dire... Code produit BIG006CH : . Fabriqué en Chine.

Matériel

100 cartes (300 mots secrets)
4 chouettes pions
1 plateau
1 dé
1 bloc-réponses