

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# ALIAS

Édité par Tactic en 1991  
Pour 4 joueurs et plus à partir de 7 ans  
Durée de la partie: environ 30 minutes

## Contenu

1 plateau de jeu  
1 sablier  
6 pions  
400 cartes (soit 3200 mots)

## But du jeu :

Alias est un jeu "de mots" passionnant, à pratiquer en famille et entre amis. Pour jouer, vous devez donner de façon rapide et explicite, le plus d'indices possibles à votre partenaire pour lui permettre de retrouver le mot caché. Et pendant ce temps... le sablier s'écoule...!

## Déroulement du jeu :

Mélanger les cartes et les ranger dans leurs emplacements dans la boîte de jeu.

L'équipe qui commence est tirée au sort. Elle désigne l'un de ses joueurs qui devra le premier commencer à définir les mots cachés. Le joueur tire alors la première carte de la pile et commence à donner, le plus rapidement et explicitement possible, la définition du premier mot de la carte tirée. Les autres équipes retournent au même moment le sablier. Dès que l'équipe a trouvé le mot, le joueur en définit un deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que le sablier soit vide.

Lorsque que le sablier est vide les autres équipes peuvent alors donner le dernier mot caché en cours. La première équipe à deviner le mot peut avancer son pion d'une case sur le plateau.

Le nombre de mots devinés par une équipe est comptabilisé et son pion avancé du même nombre.

*Exemple: si une équipe devine 7 mots son pion est avancé de 7 cases.*

Les cartes utilisées sont remises sous la pile.

Le tour passe à l'équipe suivante qui procède de la même façon.

Chaque carte contient 8 mots à définir, numérotés de 1 à 8. A l'issue du premier tour, chaque équipe a avancé son pion sur une case numérotée du plateau (de 1 à 8). Ces cases indiquent à chaque équipe le groupe numéroté de mots à définir au prochain tour. *Si une équipe occupe la case 3, elle devra tenter de deviner tous les mots numérotés "3" sur les cartes.*

A chaque tour, le joueur chargé de définir les mots cachés doit être différent.

<p><b>Note :</b> L'ordre des mots sur les cartes est aléatoire (verbes, noms, adjectifs, lieux, couleurs...). Le hasard seul détermine le degré de difficulté des mots à définir.</p>
---

## Des réponses exactes :

Un mot doit être trouvé sous sa forme exacte. *Si le mot défini est "sortie", le verbe "sortir" n'est en aucun cas la bonne réponse, vous devez amener vos coéquipiers à trouver la forme exacte du mot caché de la carte.*

## Règles d'explication :

Parties, ou racines du mot caché ne peuvent être employées dans la définition. *Ainsi, vous ne pouvez pas définir "portemanteaux" en disant "sert à accrocher des manteaux". Par contre il est possible d'annoncer "sert à accrocher des vêtements". De même, si le mot est "porteur", vous ne pouvez pas utiliser le verbe "porter" dans votre définition car il contient la même racine que le mot caché.*

Toutefois, toutes les parties d'un mot pourront être employées dès que l'un des joueurs d'une équipe les a énoncés à haute voix.

Dans le cas de mots composés, il arrive qu'un joueur ne découvre qu'une partie du mot. *Par exemple, si le mot à découvrir est "magasin de jouets", et votre coéquipier propose "magasin d'alimentation". Le mot "magasin" est à présent découvert et vous pouvez l'utiliser dans votre définition suivante: "le mot magasin est correct, mais il s'agit d'un magasin pour enfants".*

Les contraires sont autorisés. *Le mot "grand" peut être défini comme "contraire de petit".*

Vous pouvez parler autant que vous voulez, dès lors que vous donnez des indices supplémentaires.