

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





7+
ans

3-8
joueurs

30+
min.

FR

ALIAS[®]

D É S



Le jeu contient : un plateau de jeu, 7 dés avec des lettres, un dé joker, un bol pour jeter les dés, 19 disques « catégorie », 8 pions, 8 silhouettes de couleur.



But du jeu

Chacun joue contre les autres et essaie d'être le premier à avancer son pion jusqu'à la dernière case du plateau de jeu : celui qui y parvient remporte la partie !

Mise en place

1. Détachez avec précaution les disques « catégorie » du plateau de jeu. (La flèche détachée n'est pas utilisée dans le jeu et peut être jetée).
2. Posez le plateau sur la table, et placez le bol au centre.
3. Mélangez les disques « catégorie » face cachée et placez-les en pile près du plateau de jeu.
4. Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et la silhouette correspondant.
5. Les joueurs placent leur pion sur la case de départ, 1 et leur silhouette sur la table, devant eux. Placez le joker dans le bol et donnez les dés au joueur le plus jeune.
6. Le jeu peut commencer !

Comment jouer ?

1. Retournez le disque « catégorie » du dessus de la pile pour connaître quelle est la catégorie pour ce tour de jeu.
2. Le joueur le plus jeune lance les dés dans le bol. Chaque joueur essaie de former un mot en utilisant les lettres obtenues sur les dés, en suivant les règles suivantes :
 - La lettre présente sur chaque dé ne peut être utilisée qu'une seule fois.
 - Le joker peut remplacer n'importe quelle lettre, mais ne peut être utilisé qu'une seule fois. Exemple : les dés sont lancés et les lettres obtenues sont les suivantes : E, N, A, G, C, T, H et bien sûr "joker". Les joueurs peuvent composer entre autres les mots "CHATON", "ÉTAGE", "GANT", "CHANGER", "CHANTAGE", mais pas "GRAIN" ni "NAGEUR", car ces deux mots utiliseraient deux fois le joker.



- Sur une face de l'un des dés, les lettres "Q et U" sont accolées, pour former plus facilement des mots. Vous devez compter tout de même 2 lettres pour former votre mot même si elles sont sur la même face du dé.
 - **Les mots formés doivent contenir au moins 4 lettres. Les pluriels et les conjugaisons ne sont pas autorisés.**
Les mots correspondant à la catégorie du tour rapportent plus de points !
3. Celui qui trouve un mot le premier dit bien fort : « Alias ! » et retourne sa silhouette. Il commence alors à décrire son mot aux autres joueurs, en suivant les règles décrites ci-dessous (voir Décrire son mot). TOUS LES AUTRES JOUEURS essaient de deviner le mot dont il parle.
 4. Dès que quelqu'un devine correctement :
 - Le joueur qui décrivait son mot et celui qui l'a deviné avancent chacun leur pion d'une case sur la piste du plateau.
 - Si le mot correspond à la catégorie du tour, le joueur qui l'a décrit avance son pion d'une case supplémentaire !

5. Tous les joueurs dont la silhouette est encore à l'endroit – sauf celui qui vient de décrire son mot – essaient à présent de créer un autre mot aussi vite que possible, en utilisant toujours les lettres présentes sur les dés. Dès que quelqu'un d'autre a trouvé un mot, il dit : « Alias ! », retourne sa silhouette puis décrit son mot.

Les tours suivants

- Si personne n'a trouvé de nouveau mot pendant environ 30 secondes, ou si les silhouettes de tous les joueurs sont retournées, le tour se termine. Chacun remet sa silhouette à l'endroit, on retire les dés du bol et on remplace le disque « catégorie » par celui qui se trouve au-dessus de la pile.
- Un nouveau tour commence : le joueur assis à la gauche du précédent lanceur jette les dés et CHAQUE JOUEUR essaie de trouver un nouveau mot.

Fin de la partie

Le premier qui atteint la case finale du plateau **2** a gagné !

Décrire son mot

Avant le début de la partie, les joueurs doivent se concerter pour décider si les noms propres, les mots d'argot, les expressions régionales seront acceptés ou non.

Lorsque vous décrivez votre mot, vous n'avez pas le droit d'utiliser une partie de ce mot ou une expression contenant ce mot. Par exemple, si votre mot est « Noël », vous ne pouvez pas dire : « C'est le jour où passe le Père Noël », mais vous pouvez dire : « C'est le jour où l'on trouve des cadeaux sous le sapin. » Vous avez le droit d'utiliser des mots contraires au vôtre, par exemple : « Le contraire de petit » pour faire deviner le mot « grand ».

Vous ne pouvez pas utiliser de mots d'une langue étrangère, sauf si tous les joueurs ont accepté cette langue au début de la partie.

Erreurs

Si le joueur qui décrit son mot enfreint la règle en donnant une partie de son mot ou une expression qui le contient, le mot est refusé et ce joueur recule son pion d'une case. C'est alors la fin du tour, on remplace le disque « catégorie » par le suivant, et on jette les dés pour commencer un nouveau tour.