

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ARGOTICS

Un jeu de Max Gerchambeau, édité chez Spear en 1995

Règle du jeu

AMUSEZ-VOUS A ENFILER DES PERLES DE CULTURE, EN DECOUVRANT DES MOTS D'ARGOT ET DES EXPRESSIONS POPULAIRES !

Un jeu sans plateau, pour 2 à 4 joueurs - ou par équipes - à partir de 15 ans.

« **Une langue meurt quand elle n'évolue plus !** »

l'argot, souvent considéré à tort dans le langage quotidien comme synonyme de vulgarité, est défini dans les dictionnaires comme le vocabulaire ou le jargon spécifique à un groupe social ou professionnel. Il fait partie de notre patrimoine culturel et évolue tout naturellement avec son temps, au même titre que bon nombre d'expressions populaires, usitées çà et là en fonction de circonstances ou de situations bien précises. Ce sont certains de ces bons mots et de ces expressions fort imagées, qui permettaient ou qui permettent encore aux gens de se distinguer en communiquant de façon cryptée, que ce jeu vous propose de découvrir ou de redécouvrir de manière amusante.

AVERTISSEMENT

La langue verte est capricieuse, infidèle et indomptable. En argot, le même mot peut avoir plusieurs significations ou plusieurs traductions possibles. Ce jeu n'a pas la prétention d'être exhaustif en la matière. C'est pourquoi les joueurs devront être suffisamment souples et " intellectuellement honnêtes " dans ce jeu pour admettre certaines réponses supplémentaires le cas échéant.

CONTENU DU JEU

- Plus de 250 cartes, proposant chacune 4 questions, dont les réponses sont au dos,
- 2 dés spéciaux,
- 1 sablier,
- 4 supports à perles, chacun pouvant en contenir 7,
- 28 perles,
- 1 règle de jeu détaillée.

BUT DU JEU

Être le premier à enfiler 7 perles de "culture argotique", en répondant sans se planter - quitte à se creuser un peu le chou - aux questions que les autres vont poser, et qui ne sont parfois pas piquées des vers !
Fastoche ! Vous verrez bien ...

Mais dans tous les cas, vous en apprendrez de bien bonnes !


PRÉPARATION DU JEU


- Les cartes sont mélangées. Elles seront utilisées pour poser les questions dans l'une des 4 rubriques indiquées par le dé de couleurs (dé "Question").
- Enlevez les perles de leur support, et mettez-les toutes dans la boîte, pour constituer le pot.
- Chaque joueur (ou équipe) prend un support vide.
- Le sablier et les 2 dés sont placés au centre de la table.


LE DE "QUESTION",


dont les 6 faces correspondent à :

4 RUBRIQUES :

 **Traduction**, découverte du sens de mots d'argot ou d'expressions populaires.

 **Culture de la langue**, vous proposant de retrouver les origines d'expressions familières et d'étaler vos connaissances.

 **Questions à choix multiples**, à une question sont proposées 3 réponses, dont une seule est exacte.

 **Questions sur les "relations humaines"**, qui gravitent en grande partie autour de "la chose" (d'où la couleur rose de la rubrique et les réserves émises quant à l'âge des joueurs !)

- Mais attention aux pièges ! Parfois, "l'habit ne fait pas le moine !"
- Quant aux réponses proposées par le jeu dans le cas d'énumérations de termes ou d'expressions, elles n'ont pas la prétention d'être exhaustives, elles se veulent simplement amusantes.

2 FACES SPÉCIALES :



Le joueur a le choix de la rubrique dans laquelle il souhaite être interrogé.



Le joueur n'est pas interrogé, mais devient questionneur et choisit le thème de la question qu'il pose à tous les autres joueurs (une fois la question posée, le premier joueur à attraper le sablier a alors la possibilité de répondre).

LE DE " CHIFFRE "

Selon qu'il indique 1 ou 2, il sera alors posé 1 ou 2 questions.

DÉROULEMENT DU JEU à 3 ou 4 joueurs

1. **Chaque joueur**, à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, **jette les dés qui lui indiquent** :
 - la rubrique dans laquelle il sera interrogé,
 - le nombre de questions qui lui sera posé : 1 ou 2.
2. **Le joueur placé à sa droite est le questionneur. Celui-ci** :
 - tire une carte (ou 2 cartes consécutives si 2 questions doivent être posées),
 - lit la question correspondant à la rubrique indiquée par le dé "Question",
 - retourne le sablier (durée : environ 20 secondes).
3. **Le joueur interrogé a alors 20 secondes pour répondre à la question posée.**
 - Passé ce délai s'il n'a pas donné la bonne réponse, (le questionneur est seul juge), tous les autres joueurs, à l'exception du questionneur, ont la possibilité de répondre, mais seul le plus rapide à s'emparer du sablier a la parole et doit donner sa réponse instantanément.

NB : Une seule et unique réponse par question est acceptée, sauf bien sûr lorsque l'on demande de citer plusieurs termes dans une catégorie. En cas de contestation, ce sont les réponses fournies par le jeu qui feront foi, et c'est le questionneur qui sera seul juge.

RÉSULTAT

- Le joueur interrogé a donné la bonne réponse : il reçoit une perle, sinon tant pis pour lui !
- Le joueur n'a pas su répondre, mais l'un des autres joueurs a donné la bonne réponse : c'est alors celui-ci qui reçoit la perle.
- Le joueur n'a pas su répondre, et l'un des autres joueurs s'est emparé du sablier, mais n'a pas donné la bonne réponse non plus : celui-ci doit alors restituer une perle (s'il en possède), qui revient dans la boîte, et la phase de jeu s'arrête.

NB : Dans le cas d'une seconde question, on pose alors la deuxième question juste après, quel que soit le résultat de la première question.



Le joueur qui vient de lancer les dés n'est pas interrogé : c'est lui qui devient le questionneur, et il peut gagner ou perdre des perles. Chaque fois que le dé "Question" indique " ? ", il choisit une question dans la rubrique de son choix, qu'il pose à l'ensemble des autres joueurs. Le sablier est retourné. Tous les joueurs ont la possibilité de répondre, mais seul celui qui s'empare en premier du sablier pourra répondre. Si aucun des joueurs interrogés ne peut donner la bonne réponse durant les 20 secondes du sablier, c'est le questionneur qui reçoit une perle. Mais si la bonne réponse est trouvée, alors "pas de bol" pour lui : il donne une de ses perles au joueur ayant fourni la bonne réponse !



Le joueur a bien de la chance aux dés : il sera questionné dans l'une des 4 rubriques de son choix. Attention cependant à la rubrique QCM qui, en cas de mauvaise réponse, offre toutes les chances à ses adversaires une fois les 20 secondes écoulées.

IMPORTANT : Dans tous les cas de figure du dé " Question ", le 2 sur le dé " Chiffre. " amène une deuxième question à partir d'une deuxième carte. Ouvrez donc bien vos " esgourdes " !

LE VAINQUEUR

Le jeu s'arrête aussitôt que l'un des joueurs a enfilé 7 perles sur son support.

DEROULEMENT DU JEU à 2 joueurs seulement

Principe de jeu rigoureusement identique, si ce n'est qu'en cas de mauvaise réponse (voir 3), le questionneur n'a pas le droit de s'emparer du sablier pour proposer une autre réponse, puisqu'il a eu accès à la réponse.

REMARQUE : Il est possible de former des équipes, ce qui permet de faire participer un plus grand nombre de joueurs. Il convient alors de bien équilibrer les équipes quant à leurs connaissances afin de rendre le jeu plus attrayant.

ARGOTICS ® est une marque déposée.

Principe du jeu : Max Gerchambeau / Rédaction : Workologis - S. Manteau

© 1995 JEUX SPEAR - A Mattel Company