

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de possibilités d'association, soit parce qu'il n'y a plus de dé, soit parce qu'il n'y a plus d'idées !

Si un joueur commet une erreur en annonçant une association invalide (faute d'orthographe ou deux dés de même couleur), les deux dés sont remis au centre la table et ce joueur est éliminé de la manche jusqu'au prochain tour.

Pour chaque association trouvée, un joueur gagne 1 point.

La manche est terminée, vous pouvez en démarrer une nouvelle.

FIN DE PARTIE :

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points défini en début de partie. En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire entre les joueurs ex aequo.

Remerciements à Valérie, Jean-Jacques, Philippe et Vincent.

RÉSUMÉ DES THÈMES



Une émission télé, une série



Une chanson, une musique



Un sport, un accessoire de sport



Une ville



Un pays



Un film



Quelque chose de rectangulaire



Quelque chose de carré



Quelque chose de rond



Quelque chose de grand



Quelque chose de petit



Quelque chose de liquide



Un métier



Un prénom féminin



Un personnage fictif



Un chanteur, un chanteuse



Un prénom masculin



Un personnage célèbre



Un oiseau, un animal volant



Un animal terrestre



Un poisson, un animal marin



Un arbre, une plante



Un objet



Un monument



Un vêtement



Un véhicule



Un plat cuisiné



Une boisson



Un jeu



Un fruit ou légume

© 2019 Blue Orange Editions. Dice Academy et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France.
www.blueorangegames.eu



RÈGLES

DICE ACADEMY



YANNICK GOBERT

Testez vos connaissances et votre vivacité d'esprit ! Pour chaque thème, soyez le premier à trouver le mot commençant par l'une des lettres proposées ! Les lancés de dés s'enchaînent, les esprits se déchainent et les mots fusent !

MATÉRIEL DE JEU

- 5 dés « lettres » (de 5 couleurs différentes)
- 5 dés « thèmes » (de 5 couleurs différentes)

BUT DU JEU

Lancez les dés, identifiez les thèmes et faites-les correspondre aux dés « lettres » !

Le premier joueur à cumuler le nombre de points choisi au début de partie remporte la victoire.

MISE EN PLACE

- Sortez les dés de la boîte, ce sera plus simple pour les lancer.
- Choisissez avec les autres joueurs en combien de points vous souhaitez jouer (une partie rapide en 10 points, un petit challenge de 20 points, un concours académique en 30 points).

Chacun se souvient de son score, ou munissez-vous d'une feuille de papier pour noter le score de chaque participant.

- Désignez un premier lanceur. Les joueurs lanceront ensuite les dés à tour de rôle.

Vous êtes prêts à jouer !



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches successives. À chaque manche, débutez comme ceci :

- Séparez les dés en plaçant d'un côté les 5 dés « thèmes », de l'autre les 5 dés « lettres ».
- Lancez dans un premier temps au centre de la table les 5 dés « thèmes », regardez-les tous ensemble et identifiez clairement chacune des thématiques visibles.
- Quand chaque joueur a clairement identifié les thématiques, les 5 dés « lettres » sont lancés.



Puis, le plus vite possible, chaque joueur va désormais tenter de constituer le plus grand nombre de paires de dé en associant un dé « lettres » d'une couleur avec un dé « thèmes » d'une couleur différente. Dès qu'un joueur trouve un mot qui commence par un des 5 thèmes, et qui illustre l'un des 5 thèmes, il le dit à voix haute, se saisit des 2 dés associés et les place devant lui.

