

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



INVERSO



Un jeu de Liane Telschow,
illustré par Gérard Guerlais



Matériel :

46 cartes "Inverso"
2 cartes "Règle"

But du jeu :

Gagner le maximum de points
en retrouvant plus vite que les
autres joueurs le plus grand
nombre de "mots inversés".

Les "mots inversés" à
retrouver sont classés en 7
catégories différentes :

- Cinéma
- Gastronomie
- Histoire et Géographie
- Littérature
- Luxe et People
- Musique
- Sport



Préparation du jeu :

Mélangez les 46 cartes
"Inverso", et prenez :

- 2 cartes par joueur si vous êtes 3, 4 ou 5 ;
- 1 carte par joueur si vous êtes 6 ou plus.

Posez-les en une seule pile au centre de la table et mettez de côté les cartes restantes qui ne seront pas utilisées pendant cette partie.

Donnez à chacun des joueurs une feuille et un crayon, pour qu'ils puissent retranscrire ce qu'ils entendent.




Un des joueurs reçoit une feuille supplémentaire sur laquelle il note les prénoms

de chacun des joueurs. Celle-ci sera utilisée pour compter les points pendant la partie.

Le jeu :

Il peut se jouer soit de manière informelle sans enjeu, soit en compétition avec un comptage de points. Chaque partie se joue avec une seule face des cartes.



- 1) Le joueur désigné pour être le premier lecteur est celui qui parle le mieux le verlan. Il met devant lui la feuille de scores.
- 2) Il tire une première carte du paquet en prenant soin de cacher aux autres joueurs la face de la carte qui va être lue. Il indique la catégorie



puis lit intelligiblement et lentement le premier mot inversé (côté gauche de la carte).

- 3) Les autres joueurs écrivent ce qu'ils entendent et tentent de retrouver le plus vite possible le ou les mots qui se cache(nt) derrière cet inverse.
- 4) Dès que l'un des joueurs pense avoir trouvé la solution, il tape avec sa main sur la table et crie sa réponse.
 - Si sa réponse est exacte, le lecteur lui donne 1 point et l'inscrit sur la feuille de scores face à son prénom.
 - Si sa réponse est fausse, le joueur ne peut plus

faire de propositions pendant ce tour. Les autres joueurs peuvent tenter leur chance en tapant sur la table et en donnant une autre proposition.

- Si par mégarde l'un des joueurs propose une réponse sans taper sur la table, il perd 1 point (s'il en a déjà gagné).
- 5) Dans le cas où personne ne trouve la bonne réponse, le lecteur donne la solution (côté droit de la carte) et lit le mot inversé suivant.
 - 6) Le lecteur procède de la même façon jusqu'à ce que le sixième "mot
- 
- 

inversé” ait été trouvé,
ou, le cas échéant, révélé
par le lecteur.

Le joueur suivant dans le
sens des aiguilles d’une
montre tire une nouvelle carte
“**Inverso**” et procède comme
indiqué précédemment.

Le gagnant :

Le jeu s’arrête quand la pile
de cartes est épuisée. Le
joueur qui totalise le plus
grand nombre de points
gagne la partie. En cas

d’égalité, le joueur
qui crie le premier son
prénom à l’envers et sans se
tromper gagne la partie.

Variante sans crayon ni papier :

Le jeu se déroule de manière
identique mais, pour pimenter
le jeu, les joueurs n’utilisent
ni papier, ni crayon et doivent
se fier uniquement à ce qu’ils
entendent.



Plus d’infos sur
le site de l’éditeur :
www.cocktailgames.com

© 2005 Liane Telschow
Licensed by Projekt Spiel
Conception Graphique Nexus Communication
www.nexus-communication.com