

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.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





F

LA VOIX DU GRAND MA-NI-TU

LE JEU DE SYLLABES EMBROUILLÉES

Auteur : Jacques Zeimet
 Illustrations : Rolf Vogt
 Graphisme : Johann Rüttinger, Lena Kappler
 Rédaction : Kathi Kappler
 Traduction : Éric Bouret
 © 2007 : DREI MAGIER SPIELE GmbH

Joueurs : 2 à 6
 Âge : de 7 ans
 Durée : 15-20 Minutes

CONTENU

- 55 cartes Syllabe
- Un porte-cartes
- Règle du jeu

PRINCIPE DU JEU

Qui mémorisera le plus long mot dans la langue du grand manitu ?

PRÉPARATION

Le joueur le plus âgé est nommé « chef de tribu » (arbitre) et reçoit le porte-cartes. Mélanger le paquet de cartes et le placer, face cachée, prêt à servir.

C'est parti :

Le chef de tribu retourne la carte supérieure du paquet, à la vue de tous, et la montre à l'Indien assis à sa gauche. Celui-ci lit la syllabe à voix haute et distinctement (par exemple : « HO »). L'arbitre place ensuite la carte dans le porte-cartes de manière à ce que lui seul puisse voir le recto.

C'est ensuite au tour de l'Indien suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le chef de tribu pioche une nouvelle carte du paquet (par exemple : « TI ») et la montre. Le nouveau joueur répète la première syllabe (« HO ») et ajoute immédiatement la deuxième (« TI »), donc « HO-TI ». Le chef de tribu place de nouveau la carte dans le porte-cartes, mais de telle manière que lui seul puisse encore lire le mot entier « HO-TI » sur le bord supérieur gauche des cartes ! Le jeu continue ainsi. Le mot du grand manitu devient de plus en plus long et compliqué, par exemple : « HO-TI-MA-SCH-KU ».



Le rôle du chef de tribu consiste essentiellement à vérifier que la chaîne de syllabes est correctement prononcée. S'il relève une erreur de l'un des Indiens, il crie « STOP ! » et ce joueur est éliminé pour cette manche. L'Indien suivant ne reçoit pas de nouvelle carte mais doit essayer de prononcer correctement le mot de son prédécesseur, sous peine d'être éliminé à son tour... Une nouvelle carte n'est ajoutée pour l'Indien suivant que si un joueur parvient à prononcer le mot entier. Si tous les joueurs échouent à la même carte, le vainqueur est le dernier à ne pas avoir commis d'erreur !

FIN DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul Indien en lice. Il remporte cette manche et reçoit une carte du porte-carte en récompense. Les autres cartes sont remélangées à celles du paquet. À chaque nouvelle manche, le joueur suivant devient chef de tribu. La partie prend fin lorsque chaque joueur a tenu au moins une fois ce rôle. **Celui qui possède le plus de cartes remporte la partie.**

PARTIES À 2 JOUEURS

À deux Indiens seulement, la longueur du mot atteinte est notée : par exemple, 8 cartes = 8 points. Celui qui possède le plus de points, après un nombre de tours fixé à l'avance, remporte la partie.

LA VOIX DU GRAND

MA-NI-TU

