

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
escaleajeux@gmail.com



BUT DU JEU

Etre la première équipe à obtenir **7 points différents, un point par catégorie**.
Les catégories sont : Arts, Ciné-Télé, Histoire, Géo-Eco, Divertissements, Lettres et Sciences.

DÉBUT DU JEU

Avant la 1^{re} partie, appliquez les 8 pictos autocollants sur la surface du dé. Formez alors 2 ou 3 équipes. Chaque équipe dispose d'une carte Memento et de 3 Antisèches.

Les cartes Memento vous indiquent, en fonction du dé, la catégorie de votre question.

Les cartes Antisèches peuvent être jouées à tout moment de la partie pour compléter les réponses manquantes (1 Antisèche pour 1 réponse).

DÉROULEMENT DU JEU

A son tour, l'équipe joueuse lance le dé. Chaque face du dé correspond à une catégorie. La face avec une étoile orange permet à l'équipe joueuse de répondre à la question de l'image. Cependant, si elle a déjà le point du visuel, elle peut choisir sa catégorie de question. La question est posée par une autre équipe qui validera au fur et à mesure les réponses données. Sur chaque carte, les questions sont en gras et indiquent le nombre de réponses à donner. **Si la question est écrite en orange**, elle correspond à l'image de la carte et l'équipe joueuse pourra s'aider de cette image pour répondre à la question. L'équipe joueuse a le temps du sablier (1 minute) pour répondre.

Elle peut donner autant de réponses et jouer autant d'Antisèches qu'elle le souhaite.

Lorsque l'équipe joueuse répond :

- Si elle ne donne aucune bonne réponse, elle perd 1 point de la catégorie de son choix, aussi mieux vaut peut-être jouer une Antisèche pour éviter cette perte.
- Si elle donne la totalité des réponses en ayant joué ou non une Antisèche, elle gagne le point de la catégorie concernée ou une Antisèche si elle a déjà ce point. Elle rejoue.
- Si elle a répondu partiellement à la question, elle ne perd rien, elle ne gagne rien, cependant, elle passe la main.

VARIANTES POSSIBLES DU JEU ORATAWA

Variante 1 : Débuter le jeu avec + ou - de cartes Antisèches.

Variante 2 : Accorder un point pour 3 bonnes réponses données.

Pour toute remarque, vous pouvez nous écrire sur www.ORATAWA.fr

PRINCIPE DU JEU

ORATAWA est un quizz à réponses multiples. Toutes les questions sont préfixées par le nombre de réponses à fournir (entre 3 et 7).

Ex : 3 Mousquetaires, 7 Nains, 4 Beatles, 7 Péchés capitaux, 4 groupes de reptiles ...

Certaines questions d'**ORATAWA** s'appuient sur des images. Ce sont des photos historiques, des affiches de films, des peintures, des sculptures, des gravures, des cartes de géographie des planches de sciences naturelles.

Il vous faut reconnaître les différents éléments présents sur l'image qui composent la réponse.

ORATAWA se joue par équipe avec des cartes "joker" appelées Antisèches qui vous permettent de compléter les réponses en cas de lacunes ou de trous de mémoire. 3 sont distribuées en début de jeu, d'autres sont à gagner au cours de la partie.

Pour chaque question, il s'agit de donner la totalité des réponses afin d'obtenir le point de la catégorie concernée, et être la première équipe à totaliser 7 points différents (1 par catégorie), pour remporter la partie.

Présentation d'une carte

Image correspondant à la question écrite en orange

Thèmes

Nbre attendu
de réponses

Question
en gras

Réponses
en italique

Question
concernant l'image



4 **Pupitres d'une chorale**
Basse ; Tenor ; Alto ; Soprano



4 **Longs métrages de François Truffaut sur la vie d'Antoine Doineau**
Les 400 coups ; Baisers volés ; Domicile conjugal ; L'Amour en fuite



4 **Colonies de l'AEF (Afrique Equatoriale Française)**
Gabon ; Congo ; Oubangui-Chari ; Tchad



3 **Représentants à la conférence de Yalta en 1945**
Staline ; Roosevelt ; Churchill



3 **Tenues des candidates pour les défilés de l'élection de Miss France**
Robe du soir ; Costume régional ; Mailliot de bain



3 **Tomes de la trilogie de Fleurville de la Comtesse de Ségur**
Les Petites filles modèles ; Les Vacances ; Les Malheurs de Sophie



4 **Grands ordres mendiants chrétiens**
Augustins ; Dominicains ; Franciscains ; Carmes