

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





FR

11+ 4+ 30+
ans joueurs minutes

party ALIAS



Contenu du jeu :

1 plateau de jeu avec roulette, 6 pions, 400 cartes (290 cartes mots, 96 cartes « célébrités », 8 cartes « smiley », 6 cartes « gym »)

Party Alias se joue en équipe de 2 ou plus. L'idée est d'expliquer des mots à vos partenaires, en utilisant d'autres mots comme les synonymes, les contraires ou autres indices, de façon à ce qu'ils devinent le plus de mots possibles avant que le sablier ne soit écoulé.

Dans Party Alias les mots peuvent être expliqués de façon à la fois très comique et originale !

La première équipe qui franchit la ligne d'arrivée remporte la partie.

Déroulement du jeu

1. Installez la roulette sur le plateau.
2. Faites autant de piles de cartes mots que d'équipes et positionnez-les face cachée devant chaque équipe. Positionnez les cartes « gym » et « smiley » face cachée aux endroits indiqués sur le plateau.
3. Chaque équipe prend dix cartes vierges et écrit 8 noms dessus, par exemple des personnes de leur famille ou des amis. Mélangez ces cartes avec les autres cartes « célébrités ». Faites en deux tas égaux et mettez-les en place aux endroits indiqués sur le plateau.
4. Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case départ (à damier).
5. L'équipe qui commence choisit un coéquipier qui va faire deviner. Celui-ci prend une dizaine de cartes mots. Chaque carte comporte 8 mots. Les autres équipes choisissent un nombre entre 1 et 8, par exemple 4.

On retourne le sablier et le joueur essaie d'expliquer le mot n° 4 (cf. *explication des mots*). Lorsque l'équipe a trouvé la bonne réponse, celui qui explique pose la carte et tente d'expliquer le mot n° 4 d'une autre carte. Et ainsi de suite.

6. Lorsque le sablier est écoulé, les autres équipes crient : « stop » ! Si le joueur est encore en train d'expliquer un mot à ce moment là, toutes les autres équipes peuvent le deviner; la première équipe à deviner le mot avance d'une case.
7. Les mots trouvés (1 par carte) déterminent le nombre de cases dont on peut avancer le pion (on peut aussi reculer cf. chapitre « retours en arrière et passe d'un mot »).
8. C'est au tour de l'équipe suivante. Remplacez les cartes utilisées sous leur pile. Donnez les cartes utilisées au joueur suivant qui va faire deviner. Celui-ci peut aussi prendre d'autres cartes de la pile.
9. Les cases du plateau sont numérotées de 1 à 8 et le numéro du mot à expliquer est maintenant déterminé par l'emplacement sur lequel se trouve l'équipe.
10. Il y a aussi des emplacements « histoire » sur le plateau. Si le pion d'une équipe se trouve à un emplacement « histoire » au début de son tour, les règles pour faire deviner les mots sont différentes (cf. *explication des histoires*). Gagner à une « histoire » permet à l'équipe de faire

tourner la roulette et d'avancer en plus du bonus indiqué sur la flèche.

11. La première équipe qui atteint la case d'arrivée a gagné.

Cartes « mots »

L'ordre des mots sur la carte n'a pas d'importance. Le fait que vous tombiez sur un mot facile ou un mot difficile n'est qu'une question de chance.

Explication des mots

Vous ne pouvez pas utiliser des parties ou les racines du mot caché.

Par exemple, vous ne pouvez pas définir « portemanteaux » en disant « sert à accrocher des manteaux ». Par contre, il est possible d'annoncer « sert à accrocher des vêtements ».

Le mot à deviner doit être parfaitement exact. Les joueurs qui font deviner doivent aider à trouver la forme correcte du mot. Dans le cas de mots composés, il arrive qu'un joueur ne découvre qu'une partie du mot. Par exemple, si le mot à découvrir est « magasin de jouets » et que votre coéquipier propose « magasin d'alimentation », le mot magasin est à présent découvert et vous pouvez l'utiliser dans votre définition suivante : « le mot magasin est correct, mais il s'agit d'un magasin pour enfants ».

Les contraires sont autorisés. Le mot « grand » peut être défini comme « contraire de petit »

Variante : Si les joueurs l'acceptent, vous pouvez choisir une langue étrangère. Par exemple, vous pouvez dire « sandman » pour « marchand de sable ». Vous pouvez donner autant d'indices supplémentaires que vous voulez. N'oubliez pas que c'est un jeu et ne soyez pas trop stricts avec vos adversaires ; mettez vous d'accord sur une certaine flexibilité.

Retours en arrière et passe d'un mot

Si une équipe commet une erreur, la réponse n'est pas acceptée et l'équipe doit reculer d'une case.

Par exemple, si une équipe a trouvé 6 mots, dont deux de façon irrégulière, elle n'avance que de 4 cases (6-2).

Si un mot vous paraît trop difficile, vous pouvez le passer, votre équipe perd néanmoins une réponse correcte et devra reculer d'une case.



Cases « histoire »

C'est le moment de déliner.

Faites deviner tous les mots de la carte en suivant la règle d'explication des mots, mais cette fois-ci en racontant une histoire cohérente. Démarrez le sablier et commencez à raconter l'histoire en suivant l'ordre des mots sur la carte. Aussi longtemps qu'il vous reste du temps, vous pouvez enchaîner l'histoire avec les mots de la carte suivante, même en passant des mots (la règle de passage des mots s'applique de la même façon). Si vous parvenez à faire deviner 8 mots à votre équipe avec votre histoire, vous pouvez utiliser le bonus de la roulette.



Cartes « smiley »

Laissez-vous guider par votre humeur !

Tirez une carte « smiley ». Cette carte vous dit de quelle humeur vous êtes et vous devez la faire deviner à vos coéquipiers : gêné, en colère, content, en pleurs, effrayé, cinglé, déprimé ou hystérique. Démarrez le sablier. Commencez à expliquer les mots

d'une carte (le numéro indiqué sur la case « smiley ») et faites-le en simulant l'humeur à deviner, en n'utilisant que votre voix, l'expression de votre visage et votre corps. Si vous arrivez à faire deviner tous les mots de la carte dans l'humeur appropriée, votre équipe peut se servir de la roulette, mais seulement si les autres joueurs considèrent que votre explication a été convaincante. La carte « smiley » est montrée à tous les joueurs.



Cartes « gym »

Prenez la carte « gym » du dessus.

Démarrez le sablier et commencez

à faire deviner les mots d'une carte (le numéro indiqué sur la case « gym ») en prenant la position décrite sur la carte (sautillez sur une jambe, faites des squats, penchez vous en avant sur une jambe avec les bras écartés, ...) L'équipe essaie de deviner les mots. Si vous parvenez à rester dans la bonne position tout en expliquant les mots jusqu'à la fin du sablier, votre équipe peut utiliser la roulette. La carte « gym » est montrée à tous les joueurs.



Cartes « célébrités » - Devinez le nom de personnes célèbres !

Prenez la carte de dessus de la pile « célébrités ». Démarrez le sablier et faites deviner à votre équipe les personnages dans l'ordre indiqué par la carte. Aussi longtemps que le sablier n'est pas écoulé, continuez à décrire les personnages célèbres de la carte suivante (même si vous sautez un mot). Si votre équipe parvient à deviner 8 personnages célèbres, elle peut utiliser la roulette bonus. En plus de personnages célèbres réels, ces cartes contiennent aussi des noms de personnages de fiction.

LES RÈGLES EN BREF

1. Les équipes jouent à tour de rôle, et le joueur qui fait deviner les mots cachés change à chaque tour.
2. Les cases sont numérotées de 1 à 8. L'emplacement du pion d'une équipe indique le numéro du mot sur la carte à faire deviner (sauf au premier tour).
3. Le nombre de mots devinés par une équipe indique le nombre de cases à avancer sur le plateau.
4. Le pion recule d'autant de cases que de mots passés ou / et d'erreurs.
5. Lorsque vous tombez sur une case particulière (avec un pictogramme), vous décrivez les mots de façon différente et, si vous réussissez, vous avez un bonus équivalent au nombre indiqué par la roulette (points bonus = points indiqués par la roulette).
6. La première équipe qui franchit la ligne d'arrivée remporte la partie.