

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 ★★☆☆ modifiable 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



SHARIVARI !

Sylvie Barc

LE DÉBUT DE LA PARTIE

- Les joueurs se répartissent en deux équipes, de minimum deux joueurs chacune.
- Ils décident s'ils veulent jouer avec les thèmes plus simples (cartes à fond jaune) - pour une partie avec des enfants par exemple -, avec les plus compliqués (cartes à fond rouge) ou en mélangeant les deux.
- Les cartes "Thème" sont battues et posées en pile, face jouée cachée.
- Les jetons sont placés au centre de la table, facilement accessibles à tous les joueurs.

LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- L'un des joueurs récite mentalement l'alphabet jusqu'à ce qu'un autre joueur

lui dise "Stop". Il révèle alors la lettre sur laquelle il s'est arrêté. Classique...

- L'un des joueurs retourne la première carte "Thème" et le sablier.

- "... " signifie : "qui a un rapport avec".

- Tous les joueurs s'efforcent alors simultanément de trouver des mots comprenant la lettre imposée et ayant un rapport avec le thème.

- Dès qu'un joueur trouve un mot, il l'annonce à haute voix. S'il n'y a pas contestation immédiate (déjà dit !, pas d'accord !, n'importe quoi !...), il prend :

- 1 jeton si la lettre imposée se trouve à l'intérieur ou à la fin du mot,

- 2 jetons si le mot commence par la lettre imposée.

Exemples : "... les filles" et "P" peuvent donner : Pauline ou poupée (2 jetons), Sophie ou jupe (1 jeton).

Chaque joueur pose les jetons ainsi gagnés devant lui.

- L'argot ou les marques sont autorisés.

- Les verbes conjugués et les mots ayant une racine commune avec un mot déjà prononcé sont interdits.

Exemple : si *conduire* a été dit, *conduite*, *conducteur*, etc. sont interdits.

- Les articles ne sont pas pris en compte dans les titres.

Exemple : "Le Seigneur des Anneaux" n'est pas accepté pour la lettre "L".

- Un nom de personne est accepté qu'il commence par le prénom ou le nom de famille.

Exemples : "... le cinéma" et "L" peuvent donner : Liv Tyler ou Christopher Lee (2 jetons) comme Elijah Wood ou Orlando Bloom (1 seul jeton même si la lettre est présente plusieurs fois).

- Si plusieurs joueurs annoncent le même mot en même temps :

- soit ils sont de la même équipe : l'équipe gagne un (ou deux) jeton(s),

- soit ils sont dans des équipes adverses : aucune équipe ne gagne de

jeton.

- Lorsque le temps du sablier est écoulé, tous les joueurs de la même équipe regroupent leurs jetons.
- L'équipe qui a gagné le plus de jetons remporte la carte. Si les équipes sont ex-aequo en nombre de jetons, la carte est défaussée.
- Les jetons sont alors remis au centre de la table.
- Une nouvelle "Lettre" est déterminée, une nouvelle carte "Thème" retournée et la partie continue.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'une équipe remporte une septième carte : cette équipe a gagné !

Note : une carte supplémentaire est jouée si les équipes sont ex-aequo.

LE JEU À DEUX OU TROIS

Il se déroule exactement comme le jeu en équipes, chaque joueur ramassant les jetons correspondant à ses mots.