

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



SYNONYMO

Règles Du jeu famille (Dès 7 ans)

BUT DU JEU

Être le joueur à avoir obtenu le plus de points après utilisation de 8 cartes.

MISE EN PLACE DU JEU

Fournir à chacun des joueurs un crayon et un papier. Faites une pile de cartes Synonymo bleu clair et vert clair puis mélangez les.

Ne pas prendre les cartes rouges réservées au jeu adulte.

JOUER

Un des joueurs pioche une carte Synonymo de la pile :

- S'il s'agit d'une carte vert clair «coup du sort», lire alors le contenu de la carte et la chance décidera si un ou plusieurs joueurs méritent une pièce supplémentaire.

- S'il s'agit d'une carte bleu clair (le plus fréquent), elle est déposée au milieu, du côté où deux mots (ou deux questions) sont proposés. Le mot (ou la question) en clair est pour les enfants (7/15 ans) et le mot (ou la question) en foncé est réservée pour les adultes (à partir de 15 ans).

Attention à ne pas dévoiler la face où sont écrites les 6 réponses des 2 couleurs (clair et foncé). Un des joueurs lit les 2 mots (ou questions) à haute voix et retourne le sablier.

Tous les joueurs ont alors une minute pour écrire des synonymes du mot proposé ou des réponses à la question posée.

Les joueurs ne sont pas autorisés à écrire plus de sept mots.



Une fois le sablier écoulé, la carte est retournée pour voir les réponses inscrites au dos de la carte bleu clair.
Chacun joueur (enfant et adulte) remporte autant de points que de mots trouvés, figurant au dos de la carte.
La manche se termine, et un autre joueur pioche une nouvelle carte qu'il place au milieu si elle est bleu clair ou qu'il lit si la carte est verte.

2 AUTRES MODES DE JEU SONT POSSIBLES

- Jeu en équipe

Dans ce cas, chaque équipe se concerta pour donner les réponses en 1 minute. Lors des défis (jeux adultes), un joueur de chaque équipe jouera le rôle du lecteur et ne participera donc pas au défi.

- Jeu en binôme (duos d'enfants ou duos d'adultes)

CONTENU DE LA BOÎTE

- Jeu famille : 48 cartes bleu clair Synonymo et 24 cartes vert clair coup du sort
- Jeu adultes : 86 cartes bleu foncé ; 42 cartes rouges défis ; 24 cartes vert foncé coup du sort ; 8 disques défis et 8 disques super défi ; 54 pièces
- un sablier (utilisable pour les deux jeux)



Vous voulez aller plus loin? L'application mobile à télécharger (Apple store ou Google play) vous permet de trouver des milliers d'autres synonymes. Entrez un mot et vous allez voir !



synonymo

Règles du jeu Adultes (Dès 15 ans)

BUT DU JEU

Soyez le premier à obtenir 8 pièces minimum pour remporter la partie.



MISE EN PLACE DU JEU

Distribuez un disque « défi » et un disque « super défi » à chaque joueur et fournir à chacun un crayon et un papier.

Faites une première pile de cartes Synonymo bleu foncé et vert foncé que vous mélangez et formez une seconde pile de cartes rouges (défis) que vous mettez à part.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Un des joueurs pioche une carte Synonymo de la première pile (cartes bleu foncé et vert foncé donc) :

- Si la carte tirée est une carte vert foncé « coup du sort », lire alors le contenu et la chance décidera si un ou plusieurs joueurs méritent un pièce supplémentaire.



- Si la carte est bleu foncé (le plus fréquent), elle est déposée au milieu sur la face où un seul mot est écrit, puis un des joueurs lit le mot à haute voix (attention ne pas dévoiler la face où sont écrites les 6 réponses).

Un joueur retourne le sablier (1 minute), puis tous les joueurs doivent écrire sur leur papier des synonymes du mot de la carte (verbe, nom, adjectif...), six au maximum.

N'hésitez pas à utiliser les trois niveaux de langage (familier, courant, soutenu).



Une fois le sablier écoulé, la carte est retournée pour voir les réponses.



Le joueur qui a écrit le plus de mots en commun avec les réponses proposées sur le verso de la carte gagne une pièce. Les autres joueurs n'en gagnent pas (deux pièces sont accordées si le joueur a trouvé tous les mots de la carte).

En cas d'égalité entre les joueurs, une carte « défi » (rouge) va permettre de les départager pour savoir lequel d'entre eux gagne la pièce de la manche. Dans ce cas, un autre joueur tire alors une carte défi et leur lit la question (il peut y avoir de 1 à 4 indices). Le premier des joueurs à trouver la bonne réponse remporte la pièce.

La manche se termine et les joueurs piochent une nouvelle carte qu'ils placent au milieu ou lancent un défi (cartes rouge ci-dessous).

Comment provoquer en duel un autre joueur ?

Après la première carte jouée, les joueurs ont la possibilité à tout moment pendant la partie de lancer un défi au joueur de leur choix en utilisant un de leurs disques « défi » et « super défi ».

Dans ce cas, la carte défi est lue par un joueur non soumis au défi.

Mais attention, lancer un disque « défi » ou « super défi » à un autre joueur est à double tranchant, car le perdant du défi donne :

- 1 pièce au vainqueur pour les disques « défi »
- 2 pièces au vainqueur pour les disques « super défi »

À savoir : deux disques « défi » ou « super défi » ne peuvent pas être joués successivement.

Un joueur doit avoir au moins un point pour pouvoir lancer un défi à quelqu'un et au moins deux points pour pouvoir lancer un super défi à un autre joueur.

FIN DE PARTIE

Les cartes de la première pile s'enchaînent et dès qu'un joueur atteint 8 pièces, la partie se termine.

Vous voulez aller plus loin? L'application mobile à télécharger (Apple store ou Google play) vous permet de trouver des dizaines de milliers d'autres synonymes.

