

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**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



LES CARTES DÉFI



Personnages, héros, réel ou fictif



Animaux, bêtes fantastiques, créatures mythologiques



Métiers, activités



Lieux, endroits spécifiques (pays, villes, monuments...)



Tout et n'importe quoi, pas de restriction



Objets du quotidien



Défi au choix : l'équipe invente un thème inédit pour cette manche (ex : romans, sports, films...)

Édition : Letheia - Conception/Développement : Ghost Frog
Graphismes : Kénil Quach - Illustrations : Escaflaus



Règles du jeu

Téléchargez l'application Team Pics sur vos smartphones.
Pour votre première partie apprenez en jouant avec le tutoriel !

Mode Compétitif (6 joueurs et plus)

BUT DU JEU

Deviner et faire deviner des mots avec des photos d'équipe pour marquer un maximum de points.

MISE EN PLACE

Formez trois équipes d'au moins deux joueurs avec chacune un smartphone. Lancez l'application TEAM PICS. Cliquez sur **nouvelle partie, mode compétitif** puis **photo**. Synchronisez-vous pour choisir l'ordre de jeu : l'équipe qui commence choisit TEAM 1, celle à sa gauche TEAM 2 et celle à sa droite TEAM 3.

Chaque équipe prend une **carte joker**, les autres sont placées au centre de la table. Mélangez les **cartes voyelle** et placez-les face cachée à côté des **cartes joker**. Idem pour les **cartes consonne**. Chaque équipe prend une **carte « défi au choix »** et deux autres **cartes défi** au hasard et les place face visible devant elle.



Pour des parties encore plus déjantées, utilisez le **mode gif** !

DÉROULEMENT

TEAM 1

Choisissez un thème parmi vos **cartes défi** face visible.

TEAM 2/TEAM 3 (Chacune)

Piochez une **carte consonne** et une **carte voyelle** puis trouvez un mot (nom ou nom composé) en rapport avec le thème choisi et contenant vos deux lettres (peu importe l'ordre). Rentrez le mot dans l'application puis prenez une photo et montrez-la à la TEAM 1 pour lui faire deviner le mot.

CARTE JOKER



Si vous ne trouvez pas de mot vous pouvez défausser une **carte joker** pour changer de lettres.

TEAM 1

Lancez le timer sur l'application dès que la TEAM 2 ou 3 vous présente sa photo. Si l'autre équipe n'a pas fini sa photo à temps elle sera éliminée pour cette manche. Devinez ce que représentent les photos en vous aidant du thème et des lettres. Faites votre proposition et vérifiez la réponse dans l'application.

CARTE JOKER



Défaussez une **carte joker** pour révéler la première lettre du mot dans l'application. Défaussez-en une deuxième pour révéler la deuxième lettre, etc.



Variante expert : pimentez vos parties en gardant les voyelles ou même les deux lettres secrètes !

SCORING

TEAM 1

Si vous devinez les mots des **deux** photos retournez votre **carte défi** (2 points) sinon remettez votre **carte défi** devant vous. Si vous devinez **un des deux** mots prenez deux **cartes joker**.

TEAM 2/TEAM 3 (Chacune)

Si la TEAM 1 devine votre mot retournez votre **carte consonne** (1 point) sinon re-mélangez votre **carte consonne** avec celles restantes.

Cas particulier : TEAM 3 (par exemple) est éliminée par le timer. Si la TEAM 1 devine le mot de la TEAM 2, elle retourne sa **carte défi** (2 points) et la TEAM 2 prend sa propre **carte consonne** et celle de la TEAM 3 et les retourne (2 points). Sinon la TEAM 1 reprend sa **carte défi** et on re-mélange les **cartes consonne**.

MANCHE SUIVANTE

Re-mélangez toutes les **cartes voyelle**. À la manche suivante les rôles tournent. La TEAM 2 choisit un thème et les deux autres prennent des photos, puis ce sera la TEAM 3, puis à nouveau la TEAM 1, et ainsi de suite.

FIN DE PARTIE

La partie se termine soit lorsqu'il reste moins de deux **cartes consonne**, soit lorsqu'une équipe qui n'a plus de **carte défi** face visible doit choisir un thème. L'équipe qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité c'est celle qui a le plus de **cartes joker**.

Retrouvez les règles du **mode coopératif** (à partir de 4 joueurs) dans l'application.



N'hésitez pas à inventer vos propres variantes et à nous en faire part !