

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# TRAITS et GESTES®

**A partir de 10 ans  
2 ou plusieurs équipes de 2 joueurs minimum.**

## **But du jeu**

Atteindre en premier le score défini en début de partie (30 points est une base de référence).

## **Contenu de la boîte**

- 56 cartes, soit 1008 mots ou expressions à découvrir
- 2 dés spéciaux
- 1 dé traditionnel
- 1 sablier
- 1 bloc de dessin
- 1 gomme
- 1 crayon
- 1 règle de jeu détaillée

## **Déroulement de la partie**

A son tour, chaque équipe est mise sur la sellette (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Un joueur de l'équipe prend une carte, lance les 3 dés et doit essayer de faire découvrir aux autres membres de son équipe un mot ou une expression, en réalisant **un mime** ou **un dessin**, en moins d'une minute.

## **Mise en place du jeu**

- 1) Définir les équipes. (Il n'y a pas de limite supérieure quant au nombre d'équipes ou de joueurs par équipe).
- 2) Battre le paquet de cartes, et le placer faces cachées au centre de la table pour constituer le talon.

3) Déterminer l'équipe qui débutera la partie par un moyen approprié.

4) A chaque tour, c'est un nouveau joueur de l'équipe qui doit faire deviner un mot ou une expression à ses co-équipiers, afin que tout le monde participe de manière égale.

5) Celui-ci prend la carte supérieure du talon et lance les 3 dés.

## **Chaque dé a une signification particulière :**

### **• dé avec faces A-B-C :**

la lettre détermine la zone de la carte à prendre en compte.

### **• dé traditionnel :**

le chiffre détermine le numéro de la ligne à prendre en considération dans la zone précédemment définie.

### **• dé avec faces particulières :**

le crayon indique qu'il faut dessiner ; la main indique qu'il faut effectuer un mime ; le point d'interrogation laisse le choix au joueur de mimer ou de dessiner.

Par exemple, si le lancer des 3 dés indique : A-5-crayon, le joueur devra dessiner le mot ou l'expression figurant à la 5<sup>ème</sup> ligne de la zone A de la carte tirée.

Le joueur a alors environ une minute (soit 1 fois le temps d'écoulement du sablier) pour faire découvrir ce mot ou cette expression à ses partenaires.

## Comptage des points

• Si l'équipe en lisse parvient à trouver la bonne réponse dans le temps imparti, elle marque 3 points pour cette bonne réponse.

L'appréciation de l'exactitude de la réponse sera laissée aux joueurs de l'équipe ou des équipes adverse(s).

(NB : plusieurs propositions peuvent être données par l'équipe durant sa minute de jeu).

L'équipe continue alors à jouer, en tirant une seconde carte (c'est un autre membre de l'équipe qui doit jouer). En cas de bonne réponse, elle marque à nouveau 3 points et joue une troisième fois. Si elle répond encore de manière exacte, elle marque à nouveau 3 points, et son tour s'achève.

Le tour d'une équipe peut donc comporter au maximum 3 questions consécutives et peut lui permettre de marquer un maximum de 9 points simultanément.

• Si l'équipe en lisse ne parvient pas à donner la bonne réponse dans le temps imparti, elle ne marque pas de points et son tour s'arrête immédiatement (peu importe si c'est lors d'une première, d'une seconde ou d'une troisième carte).

Par contre si une autre équipe est capable de donner la bonne réponse **instantanément** après la fin de l'écoulement du sablier et avec **une seule proposition**, cette équipe marque 1 point. L'ordre dans lequel sont données ces propositions adverses se fait en commençant par l'équipe située immédiatement à la gauche de l'équipe en lisse initialement. Elle a donc une priorité de réponse, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'équipe adverse qui donne cette bonne réponse marque alors 1 point. Il convient donc que tous les joueurs demeurent vigilants, même lorsque ce n'est pas leur équipe qui est mise sur la sellette.

Quel que soit le résultat et quelle que soit l'équipe qui marque les points, lorsqu'une équipe achève son tour (3 bonnes réponses consécutives ou chute à l'une des questions), c'est alors à l'équipe située immédiatement à sa gauche de prendre la main.

(NB : dans tous les cas, à l'issue du temps imparti, la carte doit être montrée à l'assemblée pour vérification éventuelle).

Les cartes jouées sont mises au fur et à mesure en dernière place dans le talon.

## Equipe gagnante

L'équipe vainqueur sera celle à atteindre en premier le score défini en début de partie. Une base de 30 points à atteindre peut être prise comme référence. (Cela correspond à une partie moyenne d'environ 1/2 h - 3/4 h à 2 équipes).

## Réglementation des dessins et des mimes

• Le joueur qui dessine ou qui mime doit **rester** totalement muet et ne doit en **aucun cas écrire** de chiffres ou de lettres, sous peine d'être disqualifié pour ce tour.

• Dans les dessins, il convient d'utiliser les symboles, les signes usuels, les formes et les flèches, plutôt que de se focaliser sur des détails.

• Dans les mimes, il convient de se mettre debout et de se servir de ses bras, de ses jambes, des expressions du visage, en faisant des gestes amples le plus lentement possible. Il est bien sûr possible de se déplacer et de s'aider des éléments de l'environnement. Par contre, il est interdit de prononcer ou d'articuler le moindre mot. Il est également interdit de représenter des chiffres ou des lettres par signes.

• Quand un joueur a le choix entre le mime et le dessin, il doit soit mimer, soit dessiner, mais en aucun cas faire les deux.