

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



LES VERBES "CAMELEONS"

Règle du jeu pour 1, 2 3 ou 4 joueurs :

Comme pour un « jeu de l'oie », chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé, avance sur le plateau de jeu d'autant de cases que donne le chiffre tiré avec le dé et effectue la consigne de la case sur laquelle il s'est arrêté. Chaque joueur note les points qu'il a gagnés et les additionne en fin de partie : gagne celui qui en a le plus. Si un joueur joue seul, il compare ses scores d'une fois à l'autre.

Il y a deux sortes de cartes : les cartes à point d'interrogation et les cartes colorées.

- **1)** Si le joueur tombe sur une case où figure un point d'interrogation il tire une carte à point d'interrogation et répond à la question posée. Les réponses et points à gagner sont inscrits au dos de la carte. Il y a 3 sortes de questions :

Questions A : Dis si les mots soulignés sont un nom ou un verbe (4 points par bonne réponse). Pour t'aider, change le temps de la phrase : le mot qui change est bien le verbe, celui qui ne change pas (à l'oreille) est un nom ; exemple : tu fais ton lit et après, tu lis ta BD. Demain, tu feras ton lit (le mot « lit » n'a pas changé, c'est un nom) et après, tu liras : lis, liras ce mot a changé, c'est un verbe) ta BD.

Questions B : Repère le verbe correspondant au chiffre de ton coup de dé, mets ce verbe au présent de l'indicatif, à la 1^{ère} personne du pluriel et trouve alors son groupe. (3 points par bonne réponse).

Questions C : Trouve l'infinitif des verbes soulignés (2 points par bonne réponse) et donne leur groupe (2 points).

- **2)** Si le joueur tombe sur une case où apparaît un signe « temps », (une montre pour le temps présent ; une flèche pour le futur ; un dinosaure pour le passé simple et un arbre pour l'imparfait) il tire une carte colorée :

- en jaune ou orange, figure, côté question, un verbe à l'infinitif. Le joueur doit mettre ce verbe au temps indiqué sur la case du plateau de jeu et à la personne correspondant au chiffre qu'il a tiré avec le dé. Les chiffres du dé correspondent aux personnes suivantes :

1 = je ; 2 = tu ; 3 = il, elle on ; (pour les trois personnes du singulier) et
4 = nous ; 5 = vous ; 6 = ils, elles (pour les trois personnes du pluriel).

Le joueur lit la réponse au dos de la carte en se servant d'une lecture à double entrée. Si sa réponse est juste, il gagne les points inscrits en vert au centre du signe « temps » de la case du plateau sur laquelle il se trouve.

- Si le joueur tire une carte rouge, il doit résoudre une devinette dont la réponse est au dos, il peut gagner 10 points.

Trois couleurs différencient les cartes colorées de la manière suivante :

- les cartes jaunes correspondent à des verbes à conjuguer à un temps simple de l'indicatif ;
- les cartes orangées correspondent aux verbes à conjuguer à un temps composé de l'indicatif.
- les cartes rouges sont des devinettes grammaticales.

Le joueur peut donc choisir son degré de difficulté - en utilisant de toute façon toutes les cartes à point d'interrogation - mais en sélectionnant les cartes colorées, choisissant d'abord les cartes jaunes et les rouges et ajoutant ensuite les cartes oranges.

Enfin, pourquoi ce nom de « caméléons » ? Parce que les verbes du 3^{ème} groupe ont un radical changeant comme... la peau des caméléons !

