

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





VIDI™



Inventez les combinaisons de mots les plus amusantes!

Règle du jeu

Contenu

- 12 Dés
- Feuille d'autocollants illustrés
- Sablier

But du jeu

Les joueurs doivent réaliser des combinaisons de mots à l'aide des dessins placés sur les dés. Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à totaliser un score de 20 points.

Attention ! Les solutions qui seront proposées par plusieurs joueurs ne compteront pas ! Si un mot n'a été trouvé que par un seul joueur, ce joueur marquera un point.

Préparation

- Prends la feuille d'autocollants et colle les images sur les 12 dés : la feuille t'indique les images à placer sur un même dé. Tu dois coller 6 dessins sur chaque dé. Fais attention : il faut coller les bons dessins sur chaque dé, sinon cela faussera le jeu.
- Chaque joueur prend un crayon et une feuille de papier.

Le jeu

- C'est le plus jeune joueur qui commence en lançant tous les dés.
- On retourne le sablier et tous les joueurs commencent en même

temps à essayer de trouver plein de combinaisons de mots possibles. Ils peuvent donner toutes les réponses qui leur passent par la tête pendant le temps du sablier. Une combinaison de mots se compose de deux mots existants. Par exemple: heure d'hiver

- Tous les joueurs notent leurs réponses sur leur feuille de papier. Les dessins peuvent servir à former plusieurs combinaisons de mots et peuvent être utilisés en même temps par plusieurs joueurs. Par exemple, le dessin du soleil peut servir à composer « lunettes de soleil » et « cadran solaire ».
- Dès que le temps du sablier est écoulé, tous les joueurs lisent leurs réponses à tour de rôle. Les combinaisons de mots proposées par plusieurs joueurs ne permettront pas de gagner des points : elles seront tout simplement rayées.
- La main passe alors au joueur suivant qui lance à son tour tous les dés. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemples

Regarde bien les exemples : tu verras que ce n'est pas très difficile. Tu réunis deux mots et tu en as un nouveau. À toi de faire preuve d'imagination

et de trouver les combinaisons de mots les plus drôles : le gagnant de la partie de VIDI, ce sera toi !



Score

Tu marqueras un point par combinaison de mots correcte que tu auras été le seul à proposer.

Le gagnant

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à totaliser un score de 20 points.

Variante

La partie Éclair : Dès qu'un joueur voit une combinaison de mots, il retire les dés du jeu et dit à haute voix la combinaison de mots qu'il a réussi à former. Les possibilités de combinaisons de mots diminuent donc au fur et à mesure que la partie avance et le défi devient de plus en plus passionnant ! La partie sera terminée lorsque tous les dés auront été utilisés ou lorsque le temps du sablier sera écoulé.

Remarques

En cas d'égalité

Si deux joueurs ou plus atteignent en même temps le score de 20 points, ces joueurs joueront une manche supplémentaire. Si tu gagnes cette manche supplémentaire, tu auras gagné la partie ! S'il y a de nouveau égalité, il y aura tout simplement plusieurs gagnants !

Orthographe

Tant pis si tu fais des fautes ! Cela n'a pas d'importance et cela ne t'empêchera pas de marquer des points. Ce qui compte, c'est que les autres joueurs comprennent ce que tu veux dire !

Le mot existe-t-il ?

Si les joueurs ne sont pas sûrs qu'une combinaison de mots proposée corresponde à un mot qui existe vraiment, ils voteront à main levée pour savoir si le mot doit être accepté ou refusé. C'est la majorité qui l'emporte !

Mots qui ne rapportent pas de points

Tu dois faire des combinaisons de mots en utilisant les dessins des dés. Pour qu'elle soit valable, une combinaison de mots doit se composer de deux noms communs. Mais attention ! Par exemple, la « scie-bouteille » ne veut rien dire : elle ne te vaudra pas le moindre petit point. Pas plus qu'un « thon de jardin ». Une bonne combinaison de mots doit avoir un sens : une « roue de voiture » est une bonne réponse.

COLLECTION LUDUS !

Ce jeu t'a plu ? Et tu as en envie d'en découvrir d'autres du même genre ? Notre Ludus Collection t'attend sur www.universitygames.fr.

Que dirais-tu de notre jeu IDEM ?

Newsletter

Pour rester au courant de toute l'actualité University Games, inscris-toi à notre Newsletter ! Envoie un courrier électronique à newsletter@ug.nl ou clique sur www.universitygames.fr.

©2011 University Games Corporation. All Rights Reserved. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), Pays-Bas. info@ug.nl

Informations à conserver.