



5 + 4 + 30 +
ans joueurs minutes



Alias Junior

Alias

MOT POUR MOT

Contenu du jeu: 1 plateau de jeu, 1 sablier, 6 pions, 300 cartes illustrées

Alias junior est un jeu de "mots et d'images" dynamique et rigolo pour les enfants. Alias junior se joue par groupe, au minimum deux groupes de deux personnes.

Pour jouer, tu dois essayer de deviner le plus vite possible ce qu'il y a sur la carte de ton coéquipier. Pour t'aider ton partenaire te donne des indices en décrivant le mot et l'image cachés. A chaque bonne réponse les joueurs déplacent leurs pions d'une case sur le plateau. L'équipe qui atteint la première la dernière case du plateau a gagné. Une équipe ne peut être gagnante que si toutes les équipes ont joué autant de tours chacune.

Déroulement du jeu:

1. Mélange les cartes et range les dans leurs emplacement dans la boîte de jeu: c'est la pioche. Parmi les cartes de jeu tu trouveras une "carte de marque" à placer sous la pioche. Dès que cette carte apparaît dans la pioche, tu sais que toutes les cartes ont été jouées et tu dois les remélanger pour continuer à jouer.

2. L'équipe qui commence est tirée au sort.

3. Au premier tour, l'équipe désigne celui de ses joueurs qui décrira le mot et l'image cachés. Les autres joueurs de l'équipe doivent deviner le mot et l'image. Le joueur qui décrit, tire environ 5-10 cartes de la pioche qu'il pose devant lui. Puis il retourne le sablier et commence à décrire le mot et l'image cachés (voir "Règles d'explication"). Dès qu'il entend une bonne réponse, il pose la carte devinée et en tire une autre qu'il commence à décrire.

4. Une fois le temps écoulé, les autres équipes s'écrient "stop". A présent, elles peuvent aussi essayer de deviner le dernier mot caché en cours. L'équipe qui, la première, donne la bonne réponse remporte 1 point et avance son pion d'une case sur le plateau.

5. Une fois les derniers mot et image devinés, l'équipe comptabilise le nombre de cartes posées sur la table. Si par exemple il y a 7 cartes sur la table, l'équipe avance son pion de 7 cases sur le plateau (voir aussi "Retours en arrière").