

ASSOCIATION 10 DÉS

RÈGLES DU JEU

Nous sommes convaincus de l'égalité entre tous les groupes humains. À ce titre, nous sommes notamment sensibles au combat pour l'équité entre les femmes et les hommes. Pour cette raison, et parce que cela passe aussi par l'écriture, nous avons de préférence utilisé des formulations mixtes pour la rédaction de ces règles. Pour les quelques exceptions à cette ligne de conduite, l'écriture inclusive a été utilisée.

Alors, le **PRINCIPE** est très simple, je te l'explique en moins de deux. Si je te dis « jaune – ciel – chaud », tu penses à quoi ? « Soleil » ? Banco, tu as compris comment fonctionne **Association 10 dés** ! A chaque tour, on lance 10 dés. Sur ces dés, des mots. Le but, c'est de trouver une idée qui naîtra de l'association de plusieurs de ces mots. Et une idée, ce peut être ce que tu veux : un objet, un personnage, un lieu, un titre... Aucune limite ! Tout est permis... ou presque !

Et le plus beau, c'est que tu peux t'amuser de deux manières : en formant deux équipes pour un **mode compétitif** survolté ou tous ensemble dans un **mode coopératif** offrant un joli challenge.

**ET SURTOUT, N'OUBLIE PAS !
LES IDÉES LES MEILLEURES
SONT SOUVENT LES MEILLEURES !**

UN EXEMPLE...

Si je choisis ces dés et que je te dis que mon idée tient en 2 mots, ça t'évoque quoi ?








« Dark Vador » ?

OUI !

Oui, bravo, quelle classe !

Au niveau du **MATÉRIEL**, on ne s'est pas moqué de toi :

-  24 dés sur lesquels sont imprimés des mots ;
-  2 pions hexagonaux ;
-  1 plateau recto-verso : un côté pour chaque mode de jeu ;
-  1 piste de dés très pratique ;
-  le livret de règles que tu tiens entre tes petits doigts.



RÈGLES DU MODE COMPÉTITIF

Envie d'un affrontement épique et sympa autour d'idées percutantes ou farfelues ? Alors, rassemble au moins 3 personnes autour de toi et c'est parti ! Le but, ici, c'est de foncer vers la victoire en réalisant des associations de plus en plus difficiles. C'est fun, c'est rapide... C'est parti !

Pour la **MISE EN PLACE**, rien de plus simple :

- 1 Tes ami-e-s et toi, vous constituez deux équipes aussi équilibrées que possible d'au moins 2 joueur-se-s. Idéalement, les équipes se font face. À ce stade, n'hésite pas à manifester ton envie d'en découdre en adoptant des postures féroces ou en lançant à tes adversaires des regards farouches.
- 2 Pose la piste de dés au centre de la table : tout le monde doit pouvoir y accéder facilement.
- 3 Les 24 dés et le plateau de jeu (du bon côté, hein !) sont placés à proximité. Chaque équipe pose son pion sur sa case de départ.
- 4 Prévois de quoi écrire (une feuille par équipe, c'est parfait).
- 5 Tu utilises l'application **10D** ? Alors, pose l'appareil équipé dans l'espace de jeu. (Je t'explique comment utiliser l'application un peu plus loin.)



REMARQUE

L'application **10D** est là pour rythmer les parties ! Elle est disponible sur l'Apple Store et Google Play, pour pas un rond ! C'est pas beau, ça ?

Si tu n'es pas en mesure d'utiliser l'application, munis-toi d'un moyen de chronométrer 30 secondes.

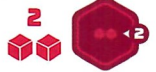
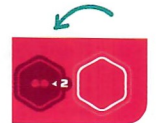
Les moments où l'application est utilisée sont indiqués par ce logo :



Et maintenant, fini de rire :

on attaque le **PREMIER TOUR DE JEU**

- 1 Un-e joueur-se (peu importe qui) prend 10 dés au hasard dans la réserve et les lance dans la piste de dés. Paf ! 10 mots apparaissent : il s'agit du terreau sur lequel viendront bourgeonner les idées.
- 2 **Tout le monde** se creuse les méninges pour trouver une idée* à partir d'un certain nombre de mots. Combien de dés faut-il associer ? Eh bien ça dépend du chiffre figurant entre la case où se trouve le pion de ton équipe et la case suivante. Par exemple, en début de partie, tu devras associer deux dés. Le nombre de dés à associer pour accéder à chaque case est rappelé par le pictogramme qui s'y trouve.
- 3 Tu as une idée ? Super ! Tu attrapes rapidement les dés, et tu les poses devant toi, bien visibles. Pour ce tour, puisque c'est toi qui a trouvé l'idée, on t'appellera l'**idégénialiste** (si, si, ça existe : je viens de l'inventer).
- 4 Aussitôt que les dés sont attrapés, aucune pitié : le chrono de l'application est lancé.
- 5 Pas de temps à perdre : tu notes secrètement ton idée et tu annonces à voix haute **le nombre de mots que tu as écrits**.
- 6 Les membres de ton équipe ont 30 secondes pour **se concerter** et te faire **une (et une seule) proposition**.



* Pour rappel, une idée, c'est tout ce que tu veux : un ou plusieurs mots, un animal, une célébrité, un pays... Tu es libre !

7

👍 C'est la **bonne réponse** ? Parfait ! La réponse est validée sur l'application et ton équipe fait avancer son pion sur la case suivante. Le tour de jeu est terminé.



👎 **Mauvaise réponse** ? Aïe... Signale-le à l'application : c'est maintenant l'équipe adverse qui dispose de 30 secondes pour se concerter et te proposer une réponse.



👍 Si la réponse de l'équipe adverse est **correcte**, ton idée a été volée et ce sont tes adversaires qui font avancer leur pion (même si la case atteinte de cette manière présente un chiffre plus élevé que le nombre de dés utilisés). Dur, hein... ? Le tour de jeu est terminé.



👎 Si la réponse de l'équipe adverse est **incorrecte**, tapote le bouton correspondant de l'application. C'est le moment de la seconde chance. Mais avant cela, tu vas donner un **indice** (voir les règles d'or, p.12). Cet indice devra tenir en un seul mot et être aussi précis que possible, afin de mettre les membres de ton équipe sur la bonne voie.



Un second tour de réponses reprend alors de la même manière pour ton équipe puis – en cas de nouvelle erreur – pour l'équipe adverse.

8 Si, malgré ces tentatives et ton indice, aucune équipe n'a trouvé, c'est que ton idée était... euh... un peu trop en avance sur son temps. Pas de bol : tu offres un **bonus temps** à l'équipe adverse pour le prochain tour. Au tour suivant, elle disposera de 30 secondes pendant lesquelles ton équipe ne pourra pas attraper les dés. Ce bonus de temps est pris en charge automatiquement par l'application.

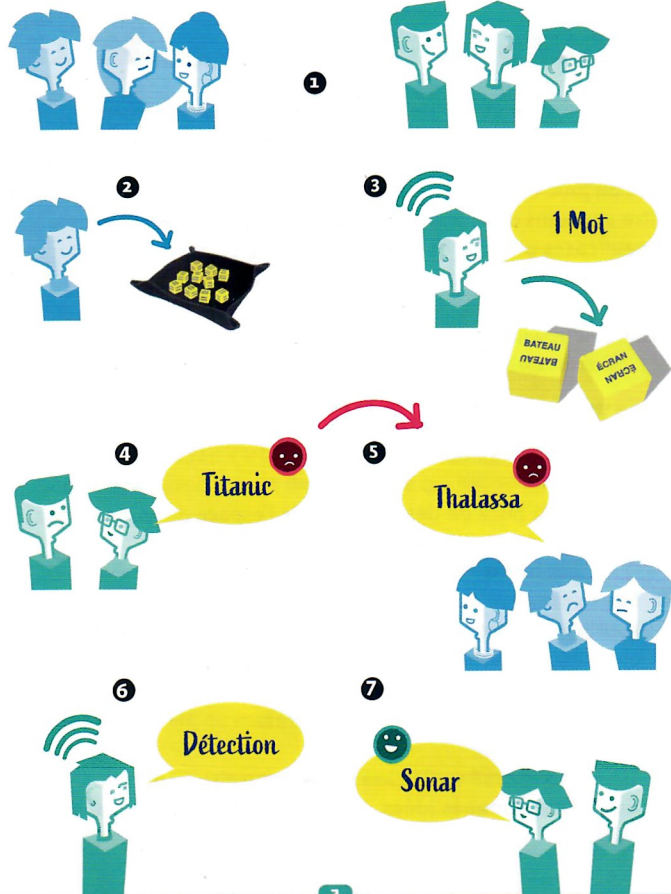
30"

Pour les **TOURS SUIVANTS**, les choses sont sensiblement identiques. Sache toutefois que :

- ▶ A chaque nouveau tour, tu peux librement remplacer une partie ou la totalité des dés : un peu de variété, ça ne peut pas faire de mal. A chaque nouveau tour, c'est à l'**idégénialiste** du tour précédent que revient le bonheur de lancer les 10 dés.
- ▶ La même personne ne peut pas être **idégénialiste** lors de deux tours consécutifs. Faut laisser un peu la place aux autres, hein !
- ▶ Si l'idée n'a pas été trouvée au tour précédent, n'oublie pas que le **bonus temps** sera activé sur l'application.

Un **EXEMPLE** de tour, histoire que tu comprennes bien :

- 1 La partie débute ! D'un côté : Margaux, Diego et Félix. De l'autre : Enola, Maeyva et Amin.
- 2 Amin attrape 10 dés dans la réserve et les lance dans la piste de dés. Tout le monde cherche alors à combiner des mots entre eux afin de voir naître une idée.
- 3 Margaux, vive comme l'éclair, attrape les dés indiquant les mots "bateau" et "écran" et les sort de la piste pour les mettre en évidence sur la table (s'attribuant de facto le rôle d'**idégénialiste**). Elle note secrètement son idée et annonce que celle-ci tient en 1 mot.
- 4 Félix et Diego, ses coéquipiers, se concertent avant de proposer **Titanic**. C'est malheureusement une mauvaise réponse.
- 5 C'est donc au tour de l'équipe adverse de faire une proposition. Maeyva, Enola et Amin discutent et se mettent d'accord sur une réponse : **Thalassa**. Là encore, ce n'est pas la bonne réponse.
- 6 Margaux propose donc un mot indice : **détection**. Félix et Diego, ses coéquipiers, semblent avoir été mis sur la bonne voie grâce à cet indice.
- 7 Après une brève discussion, ils proposent : **sonar**. Super, c'est la bonne réponse ! Margaux le confirme en dévoilant ce qu'elle a écrit, et l'équipe fait avancer son pion sur la piste du plateau. Pour le tour suivant, Margaux ne pourra plus endosser le rôle d'**idégénialiste**.



La **FIN DE PARTIE ?** Je parie que tu as deviné : dès qu'une équipe atteint la case finale, elle est victorieuse et la partie s'arrête. Ce qui veut dire qu'il faudra trouver une idée née de l'association de 5 mots (ou voler au bon moment l'idée de tes adversaires, et ainsi atteindre la case finale). Eh oui... Un sacre pareil, ça se mérite !

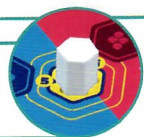


EXEMPLE



Par exemple, si je sors ces dés et que j'annonce 1 mot, que penses-tu que j'aie derrière la tête ?

Tu as trouvé « Wimbledon » ? Alors là, vraiment, tu m'impressionnes !



RÈGLES DU MODE COOPÉRATIF

Envie d'un peu d'amour dans ce monde de brutes ? Alors, pas de duel : on joue ensemble pour atteindre un objectif commun. Il suffit d'être au moins deux pour lancer la partie. Votre objectif : remplir les neuf cases principales du **carré magique** ET un des six espaces hors du plateau avant d'avoir commis 5 erreurs.

Facile... ? On voit que t'as pas encore essayé !

La **MISE EN PLACE**, c'est l'affaire de quelques secondes :

- 1 Tu poses la piste de dés au milieu de l'espace de jeu pour que tout le monde puisse y accéder.
- 2 Les 24 dés et le plateau (ne te trompe pas de côté, surtout!) sont posés à proximité. Ici, le plateau est constitué de deux espaces : un **carré magique** de 9 cases où les dés validés seront posés, et la **piste des fausses bonnes idées** le long de laquelle tu feras avancer le pion en cas d'erreur.
- 3 Un pion est posé sur la case qui se trouve au départ de la **piste des fausses bonnes idées**.

- 4 Prévois de quoi écrire.
- 5 Lance un dé au hasard et pose-le sur la case centrale (jaune) du **carré magique**. Ce sera le premier **mot de référence**.



Au **PREMIER TOUR DE JEU**, voilà comment ça se passe :

- 1 Un-e joueur-se prend 10 dés au hasard dans la réserve et les lance dans la piste de dés.
- 2 Tout le monde fait carburer la matière grise : il faut associer un des 10 mots avec le **mot de référence** qui est au centre du **carré magique**.
- 3 Tu as trouvé une idée ? Super, tu es donc **idégénialiste** (si, si, ça existe !) pour ce tour. Tu chopes le dé et tu le poses sur l'une des quatre cases directement adjacentes au **mot de référence** (les diagonales ne comptent pas). Tu griffonnes secrètement ton idée sur un bout de papier et tu annonces à tes potes le nombre de mots que tu as notés.
- 4 Les autres joueur-se-s **se concertent** et te proposent **une (et une seule) réponse**.

5 😊 C'est la **bonne réponse** ? Yeah ! L'idée est validée : le dé reste en place et on passe au tour suivant.

😞 **Mauvaise réponse** ? Bigre... Tu dois faire avancer le pion d'une case sur la **piste des fausses bonnes idées**. Tu donnes alors un indice (un seul mot) aux autres joueur-se-s qui se mettent d'accord sur une nouvelle réponse.



😊 C'est **correct** ? Ouf ! L'idée est validée, le dé reste en place et un nouveau tour commence.

😞 C'est **incorrect** ? La tuile... L'idée n'est pas validée : le dé posé précédemment par l'**idégénialiste** est retiré du plateau et remis dans la piste de dés. Le tour se termine.



1 Mot*



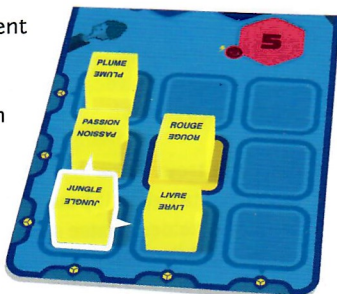
Le mot de référence de départ est dieu. Diego attrape le mot soleil et le met en relation avec celui-ci. Il annonce une idée en 1 mot. A quoi pense-t-il ?

Pour les **TOURS SUIVANTS**, pas de changements majeurs mais il y a quand même quelques bricoles importantes à signaler :

1 Le **nombre de dés lancés** à chaque tour est toujours 10. Tu peux relancer les dés des tours précédents ou les renouveler (en totalité ou en partie). Laisse parler ton libre-arbitre !

2 Plus il y aura de dés posés sur le **carré magique** et plus il y aura de **mots de référence** disponibles. Pense donc aux diverses associations possibles.

3 Si le dé que tu poses est directement adjacent orthogonalement à plusieurs **mots de référence**, ton idée doit être issue de l'association de tous ces mots. **Attention**, tu ne dois tenir compte que des mots **immédiatement voisins** au dé que tu poses. Les diagonales ne comptent pas !



4 Mots*

Margaux a posé le dé jungle en relation avec les mots de référence passion et livre. Elle annonce une idée en 4 mots. A quoi pense-t-elle ?

Envie d'un challenge encore plus corsé ?

Alors, essaie donc le **MODE SUPER BALÈZE !** Ici, plus question de lâcher l'affaire si l'idée n'est pas trouvée après un indice. Eh non, faut aller jusqu'au bout ! A chaque mauvaise réponse, le pion avance sur la **piste des fausses bonnes idées** et un nouvel indice est donné par l'**idégénialiste**. On ne passe au tour suivant que lorsque l'idée a été validée. Fais bien gaffe, car ce mode de jeu est impitoyable : une idée foireuse peut très vite coûter la victoire !

Pour ce qui est de **LA FIN DE PARTIE**, deux issues sont possibles :

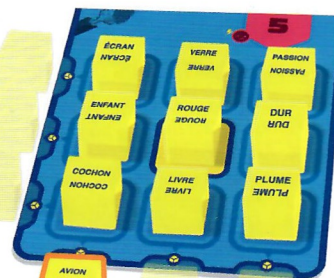
😞 C'est **perdu** aussitôt que le pion arrive sur la 5ème (et dernière) case de la **piste des fausses bonnes idées**. Autrement dit, tu n'as droit qu'à 4 erreurs !

😊 C'est **gagné** quand tu as réalisé un double exploit.

Tout d'abord, tu dois commencer par remplir les 9 cases du **carré magique**. Ensuite, une fois le **carré magique** complété, tu dois valider un dernier dé sur **un des six emplacements hors du plateau**. L'ampleur de la victoire dépend d'où se trouve le pion sur la **piste des fausses bonnes idées** en fin de partie.



Je te préviens que ce ne sera pas coton, car l'idée à trouver devra naître de 4 mots : celui du dernier dé posé associé aux trois mots figurant sur les dés de la ligne qu'il complète.



2 Mots*

Enola attrape le mot avion qu'elle pose au bout d'une ligne où se trouvent cochon, enfant et écran. Elle annonce deux mots. Si cette idée est trouvée, la partie est gagnée !

* Vous avez trouvé la réponse à ces 3 énigmes ? Envoyez-nous vos réponses sur info@actingames.com jusqu'au 10 décembre 2020 et inscrivez en objet du mail « Concours - Règles - A10D » pour tenter de gagner un exemplaire de notre prochain jeu !



LES RÈGLES D'OR DES JOUEUR-SE-S D'ASSOCIATION 10 DÉS



Ben oui... Parce que si tout est permis, on ne s'en sort pas, hein !

- ▶ Une idée ne peut jamais être un mot de la même famille ni une traduction de l'un des mots figurant sur un dé utilisé. Par exemple, tu ne peux pas utiliser le mot « danse » pour faire deviner « danser, danseuse... », ni « roi » pour faire deviner « King Kong » (traduction), ni «petit» pour «Le petit prince».
- ▶ Pour les indices, c'est pareil : les mots de la même famille et les traductions, tu oublies. Les synonymes, en revanche, sont les bienvenus.
- ▶ Par contre, pour les réponses, je suis plus sympa. J'accepte les synonymes exacts (« Mona Lisa » pour « la Joconde » ou « bagnole » pour « voiture », par exemple). En revanche, « instituteur » n'est pas une réponse valable pour « professeur », car le sens n'est pas exactement identique.
- ▶ Tu ne tripotes pas les dés dans la piste : ça empêche les autres de bien voir.
- ▶ Vous êtes plusieurs à trouver une idée en même temps ? Alors, l'**idégénialiste** sera le/la plus rapide à choper les dés.
- ▶ Le nombre de mots annoncés par l'**idégénialiste** doit correspondre à ce qui a été noté. Un nom composé avec un trait d'union, c'est un seul mot. (Par exemple, «Les nouvelles aventures de Spider-man», c'est 5 mots.)
- ▶ Une idée déjà utilisée dans la partie ne peut pas être réutilisée. Un peu d'imagination, que diable !
- ▶ L'**idégénialiste** doit rester muet-te et impassible pendant les débats, afin de ne donner aucune indication aux autres joueur-se-s.
- ▶ Le rôle d'**idégénialiste** ne peut pas être endossé par la même personne deux tours de suite. Je l'avais déjà dit ? Ben c'est que ça doit être important !
- ▶ Les notes sur un bout de papier, c'est pour que l'**idégénialiste** puisse prouver sa bonne foi après que son idée a été découverte.
- ▶ Si une règle n'est pas respectée, la réponse est invalidée et le tour est rejoué.

REMERCIEMENTS DES AUTEURS :

Ce jeu est l'aboutissement d'une magnifique rencontre entre deux familles, un été à La Rochelle. Merci à Thibaut et Matthieu de nous avoir permis de transformer l'essai de si belle manière. Merci à Matthieu, Valentin et toute leur équipe de Poitiers de nous avoir permis d'actionner les bons leviers. Merci à Nicholas pour tout son soutien et son amour du jeu. Merci à Christophe pour les nouvelles pistes. Merci à Olivier pour ses précieux conseils. Merci à toute l'équipe d'Un Monde de Jeux pour son soutien inconditionnel et clin d'œil tout particulier à Sylvain. Merci à Sam, Fanfan, Valda, Faby, Gillou, Fannette et tous ceux qui, de près ou de loin, nous ont portés durant cette aventure. Et enfin merci à Agnès et Amaya, nos amies et amours, de nous pousser chaque jour un peu plus haut.

Act in Games tient en outre à remercier toutes les personnes dont les talents et enthousiasmes associés ont permis de donner naissance à ce jeu : Cédric, Lisa et Laurent, Maïlis, Sarah, Mallorie et Etienne, Hervé, Jonas, Amélie, Pétronille, Loïc, Amandine, François, Mélissa, Caroline, Vanessa, Nath et Elsa, Thierry, Florian, Wlad, Vincent, Yoann, Carole et toute l'équipe de Blackrock.

Association 10 dés est un jeu édité par Act in Games. Tous droits réservés.
© 2020 Act in Games. Plus d'informations sur nos jeux sur www.act-in-games.com.
Distribué en France par Blackrock Games - Distribué en Belgique par Geronimo.

