

VERSION ORIGINALE

NOUS AVONS LES MOYENS DE VOUS FAIRE PARLER !

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Être le premier à terminer le parcours en traduisant des mots ou des expressions dans une des 4 langues choisies.

Au départ, chaque joueur choisit son niveau de jeu et la langue qu'il utilisera pour donner les réponses. Il peut donc y avoir plusieurs joueurs utilisant la même langue.

Le 1^{er} joueur lance le dé et le chiffre indique le numéro du mot à traduire sur la fiche.

Bonne réponse : le joueur lance à nouveau le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

Mauvaise réponse : le joueur lance le dé. S'il fait un 6 il avance d'une case, sinon il reste sur place.

Puis c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite.

Cases expressions

Au lieu d'un mot le joueur doit traduire une expression.

Cases drapeaux

Sur cette case le joueur doit donner la réponse dans la langue du pays représenté par le drapeau.

Bonne réponse : le joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

Mauvaise réponse : le joueur recule de 2 cases.

Couloirs d'arrivée

Au pied de ces couloirs, chaque joueur doit s'arrêter sur la case expression (quelque soit le chiffre obtenu par le dé) et devra donner une bonne réponse pour accéder au couloir (ou faire un 6).

3 NIVEAUX DE JEU

Jeu débutant

Le débutant va directement à la 4^{ème} case du couloir. Ensuite il doit donner 3 bonnes réponses (ou faire des 6) pour accéder à l'arrivée et être le vainqueur. En effet chaque bonne réponse permet de monter d'un cran. Après chaque réponse c'est au joueur suivant de jouer.

Jeu confirmé

Même règle que pour débutant sauf sur le parcours où en cas de mauvaise réponse le joueur doit lancer le dé et s'il fait un 6 il avance d'une case sinon il recule du nombre de cases indiqué par le dé (de 1 à 5).

Jeu expert

Même règle que pour jeu confirmé mais le joueur doit partir à la première case du couloir et a donc 6 réponses à donner (ou faire des 6) pour atteindre l'arrivée.

Le 1^{er} joueur à l'arrivée est le gagnant.

PHONÉTIQUE : QUELQUES BASES

Son phonétique	exemple	Équivalence en Français
[ɑ:]	B ad (All.)	âne
[ɑ:]	b ark (Angl.)	pâte
[ə]	S prache (All.)	premier
[ɜ:]	w ork (Angl.)	≈ [ə]
[ɛ]	T eller (All.)	flèche
[e]	st ella (Ita.)	pré
[ø]	ö ffnen (All.)	deux
[i:]	k ee <u>p</u> (Angl.)	abîme
[i]	s it (Angl.)	vite
[ɔ:]	F our (Angl.)	pas d'équivalent (« o » long)
[ɔ]	O st (All.)	mort
[ɒ]	w ash (Angl.)	≈ [ɔ]
[ʌ]	c ome (Angl.)	pas d'équivalent (bouche un peu plus ouverte que pour [e])
[æ]	a pple (Angl.)	pas d'équivalent (bouche plus ouverte que pour [e])
[u]	br ullo (Ita.)	mou
[ʊ]	fo ot (Angl.)	≈ « ou »
[y]	Gl ück (All.)	rue
[θ]	mo nth (Angl.)	pas d'équivalent (langue entre les dents)
[ð]	bro ther (Angl.)	pas d'équivalent (langue plus appuyée entre les dents)
[ʃ]	sh ip (Angl.)	chat
[ʒ]	pl ea <u>sure (Angl.)</u>	gilet
[ŋ]	th ing (Angl.)	camping
[ç]	ich (All.)	pas d'équivalent. Prononciation un peu chuintée
[x]	auch (All.)	pas d'équivalent, sauf mots empruntés à l'arabe ou à l'espagnol (« jota »). Râcler un peu le gosier
[l̃]	ll ave (Esp.)	pas d'équivalent (≈ « lieu »). « l » mouillé
[λ]	mo glie (Ita.)	pas d'équivalent. « l » très mouillé
[ɲ]	l egno (Ita.)	agneau
[r̃]	per ro (Esp.)	son « r »
[j]	y ou (Angl.)	mieux
[w]	w et (Angl.)	oui

(:) signifie que la voyelle précédente est longue.

L'accent tonique (') précède la syllabe accentuée.

Pour les autres consonnes et voyelles : prononcer comme en Français.