



Guide du joueur

Vocab is you

Ce document vous aidera à mieux comprendre le contenu du jeu. Pour chaque niveau du jeu, vous disposerez d'une liste de vocabulaire et de conseils pour vous aider en cas de difficulté.

Si ces conseils ne suffisent pas et que vous vous sentez toujours perdu, vous pouvez vous référer au guide complet du jeu en annexe de ce document.

Vue d'ensemble

Résumé

Terminez les 10 niveaux en déplaçant votre personnage ou les éléments du jeu pour remporter la victoire ! Comment faire ? Lisez le texte : la condition de victoire et toutes les indications sur ce qui peut être déplacé et ce qui ne peut pas l'être sont écrites dans le jeu. Vous pouvez également modifier les phrases en déplaçant les blocs pour créer de nouvelles règles.

Commandes

Utilisez **les flèches du clavier** ou touchez les icônes « flèches » pour déplacer votre personnage ou les éléments du jeu.

Vocabulaire

Les mots suivants apparaîtront tout au long du jeu. Assurez-vous d'en connaître la signification !

Comprendre le texte

Anglais	Traduction
Bookshelf	Étagère
Coffee Table	Table basse
Counter	Comptoir
Dishwasher	Lave-vaisselle
Dresser	Commode
Fridge	Frigo
Indoor Plant	Plante d'intérieur
Microwave	Four à micro-ondes
Nightstand	Table de nuit
Oven	Four
Plates	Assiettes
Pot	Pot ; casserole
Push	Pousser
Radio	Radio
Sink	Évier
Star	Étoile

Stop	Arrêter ; arrêt
Table	Table
Tablecloth	Nappe
Tile	Carreau
Wardrobe	Armoire
Wheelchair	Chaise roulante
Win	Gagner ; victoire

Niveau 1

Conseils



Vous pouvez déplacer les carreaux contenant des mots. Essayez de déplacer un mot pour former une nouvelle phrase.



Apportez n'importe quel objet sur la « condition de victoire » pour gagner le jeu. Il ne s'agit pas forcément du personnage !

Niveau 2

Conseils



Les carreaux contenant des mots peuvent toujours être déplacés, même si vous poussez quelque chose d'autre.



L'endroit où vous vous trouvez est entouré de carreaux. Il peut être utile de les déplacer.

Niveau 3

Conseils



Le fait de pouvoir déplacer le texte implique également que vous pouvez modifier votre « condition de victoire ».

Niveau 4

Conseils



Les éviens ne peuvent vous arrêter qu'aussi longtemps que la règle le prévoit.

Niveau 5

Conseils



Deux carreaux contenant du texte peuvent être déplacés simultanément.

Niveau 6

Conseils



Il en va de même pour ce niveau : vous pouvez déplacer 3 carreaux contenant du texte simultanément !

Niveau 7

Conseils



Retirer un carreau d'une phrase la rend invalide.

Niveau 8

Conseils



Vous pouvez pousser des carreaux contenant du texte partout où vous allez.

Niveau 9

Conseils



Lorsque vous prenez le contrôle d'un élément du jeu, vous prenez le contrôle de toutes ses occurrences. Veillez à ce que cela n'ait pas d'incidence sur votre plan.

Niveau 10

Conseils

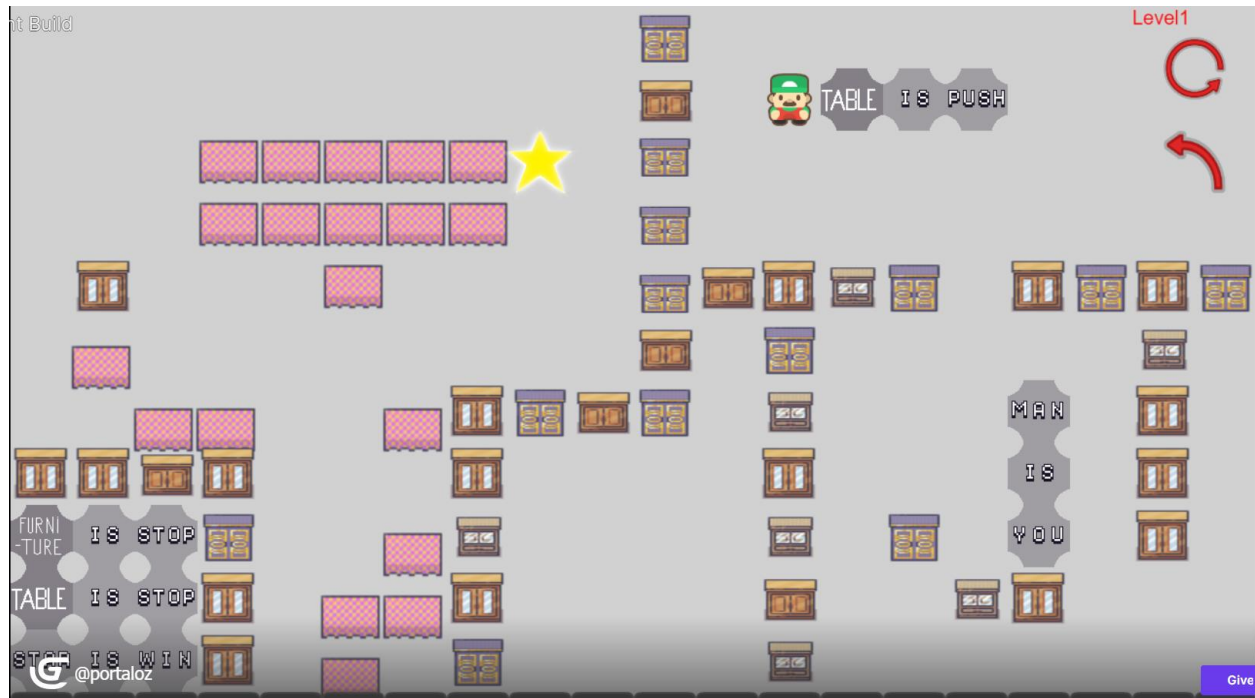


Poussez les blocs de texte pour rendre les phrases invalides lorsque c'est nécessaire, puis remettez-les en place lorsqu'elles redeviennent pertinentes.

Annexe : Guide complet du jeu

Niveau 1

Comment réussir le niveau ?



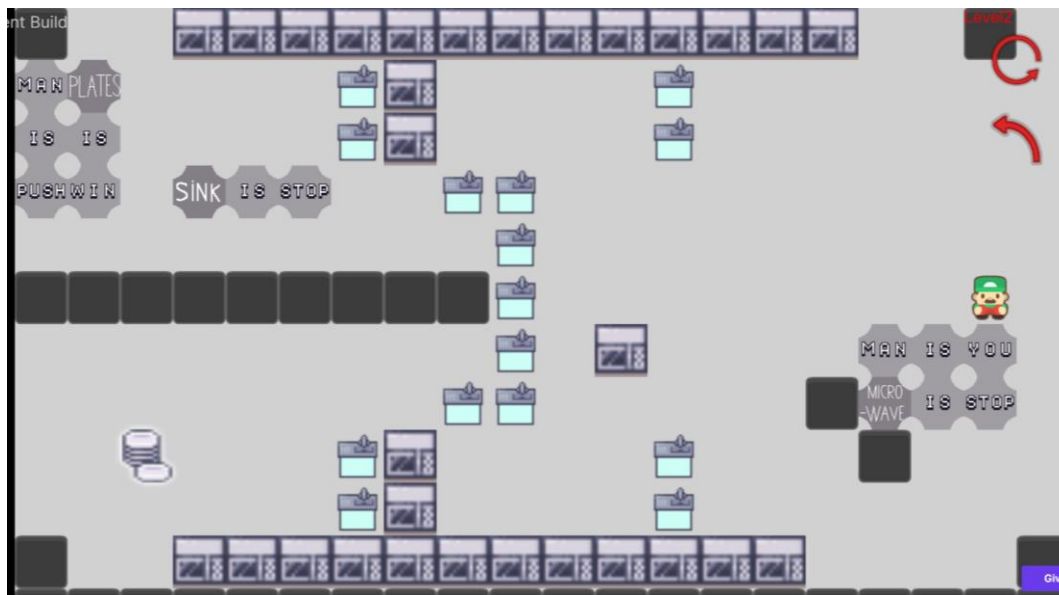
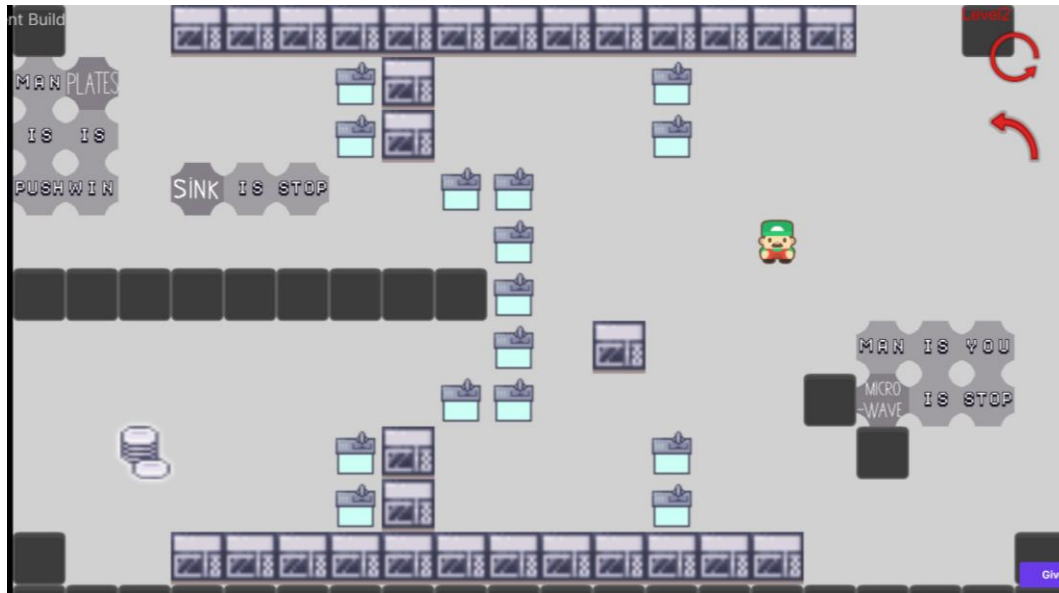




Commencez par pousser le carreau « table » dans la partie inférieure. Remplacez « man » dans la phrase par « table » : vous contrôlez maintenant les tables. Placez les tables sur l'étoile pour réussir le niveau.

Niveau 2

Comment réussir le niveau ?

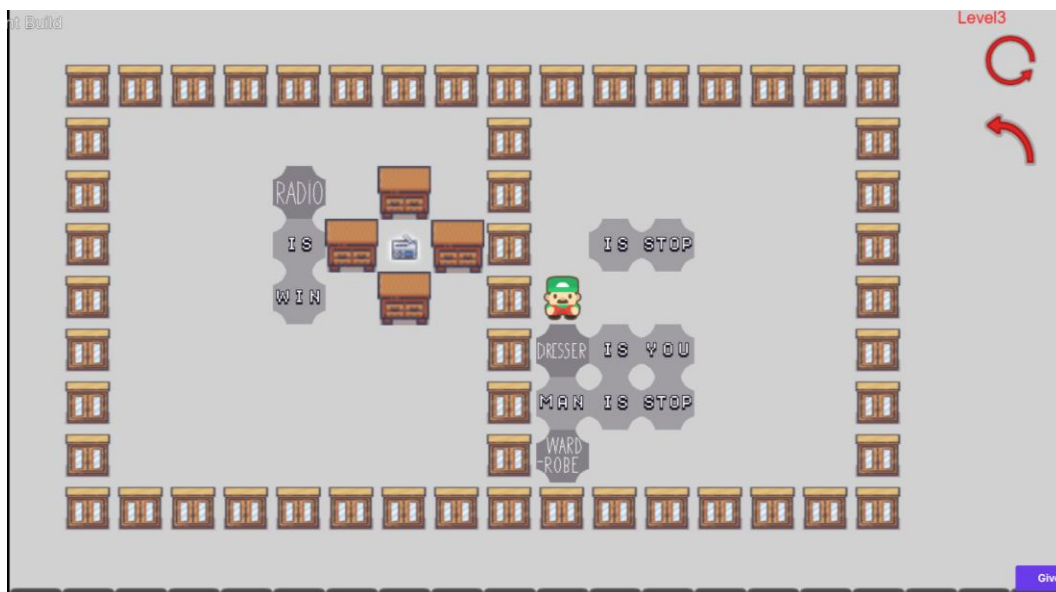
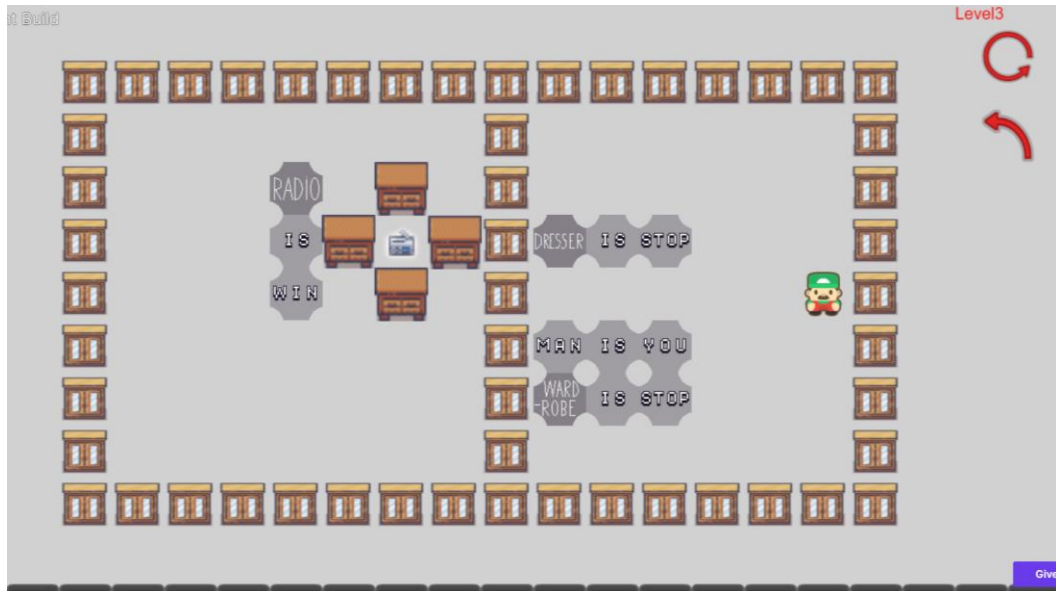


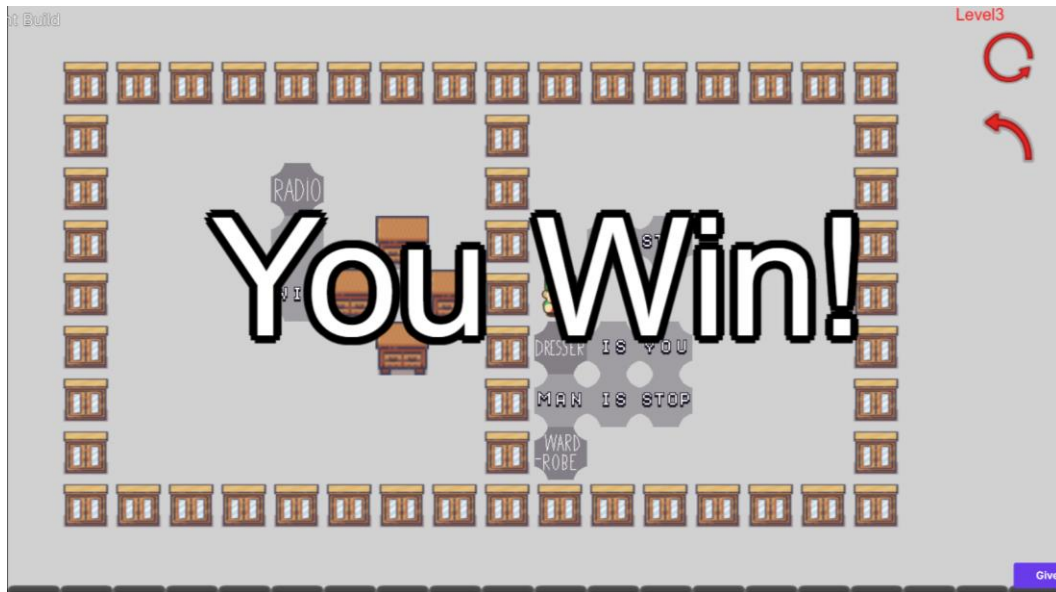


Déplacez les carreaux pour écrire la phrase « Microwave is you ». Vous contrôlez maintenant les micro-ondes. Déplacez les micro-ondes vers le haut et la gauche pour atteindre les assiettes et gagner la partie.

Niveau 3

Comment réussir le niveau ?





Déplacez les carreaux pour créer la phrase « Dresser is you ». Déplacez les commodes vers le haut ou vers le bas pour atteindre la radio et gagner.

Niveau 4

Comment réussir le niveau ?





Retirez le mot « plates » de la phrase et déplacez-vous sur les assiettes. Écrivez « Dishwasher is win ». Marchez sur le lave-vaisselle pour gagner le jeu.

Niveau 5

Comment réussir le niveau ?



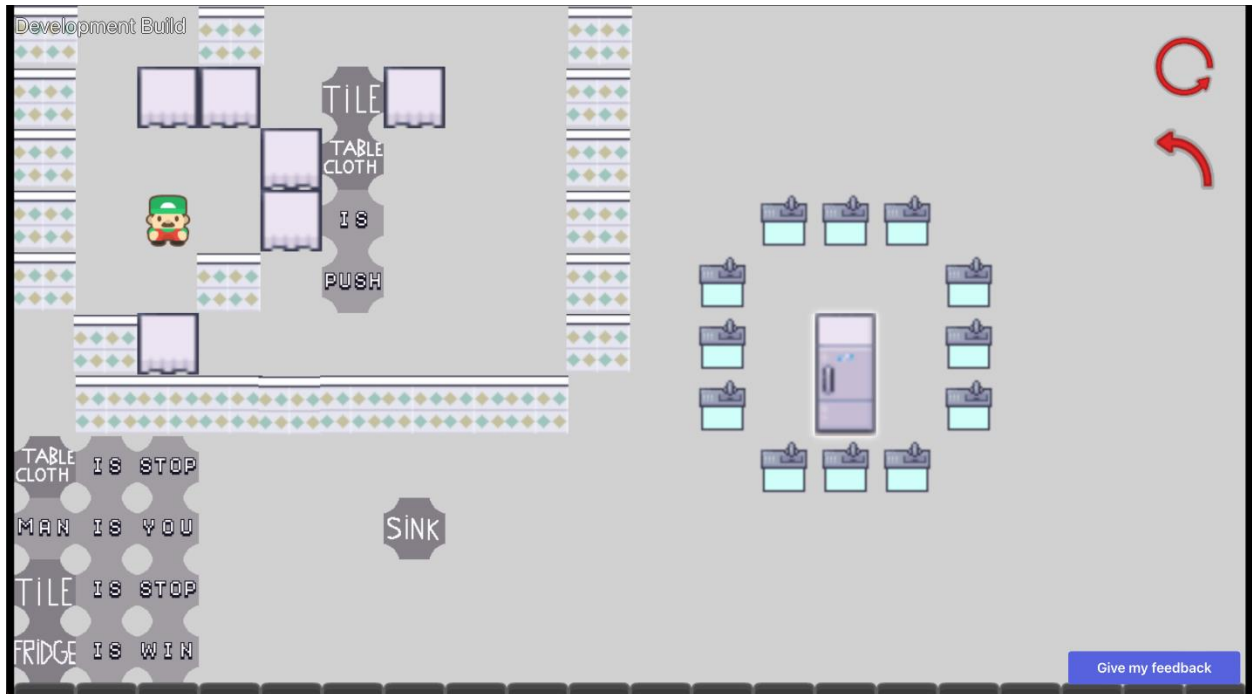




Déplacez le carreau « oven » pour supprimer le sens de la phrase « Oven is stop ».
Traversez les fours et créez la phrase « Oven is win ». Déplacez-vous vers un four
pour gagner le niveau.

Niveau 6

Comment réussir le niveau ?





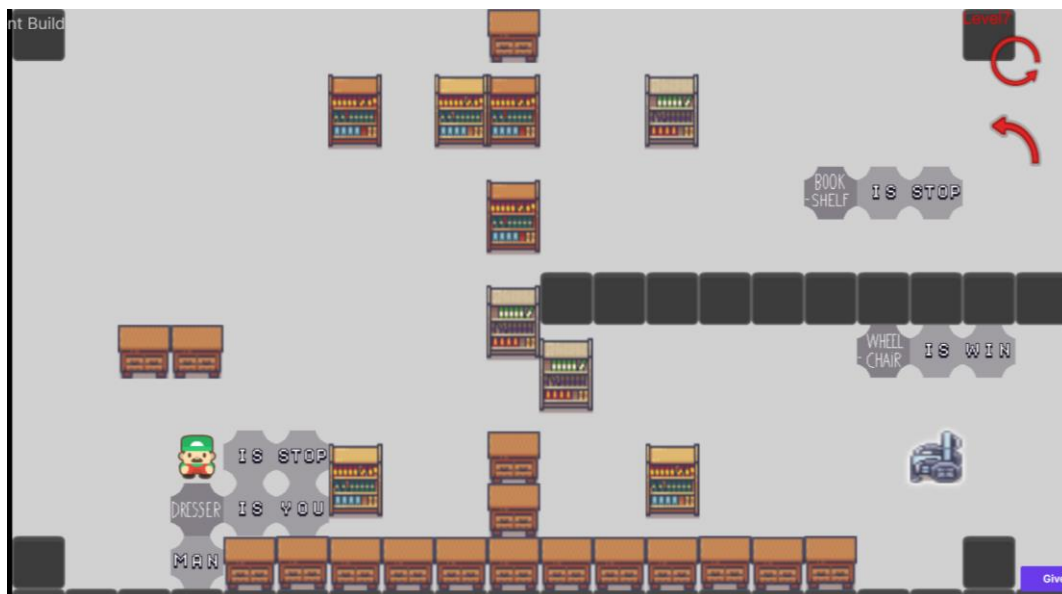
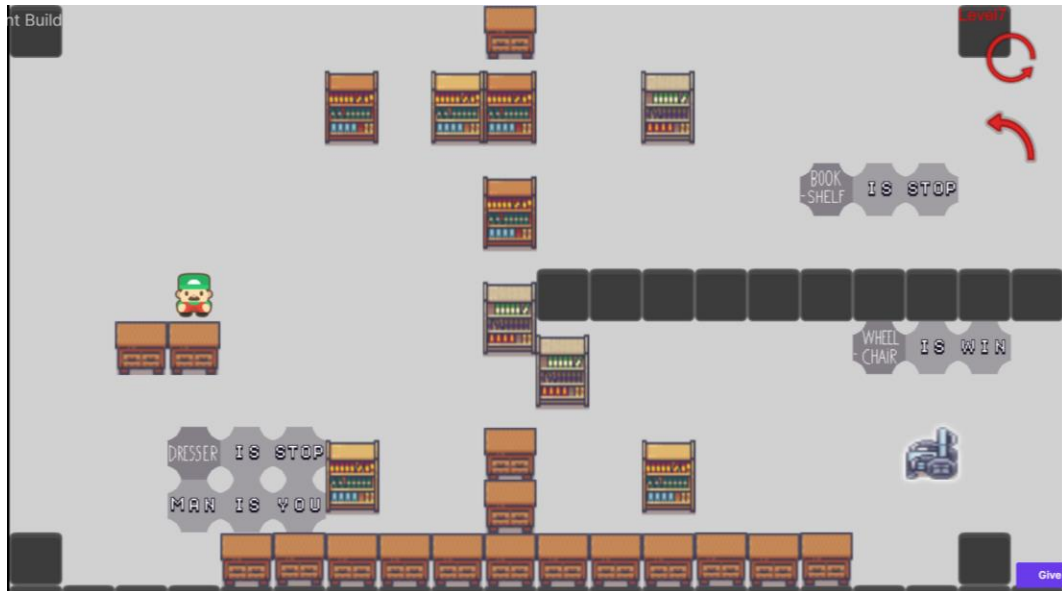




Remplacez le carreau « tablecloth » par « tile » pour déplacer les carreaux autour de votre personnage. Déplacez le carreau « sink » comme indiqué pour écrire la phrase « Sink is push ». Déplacez un évier sur le frigo pour gagner !

Niveau 7

Comment réussir le niveau ?





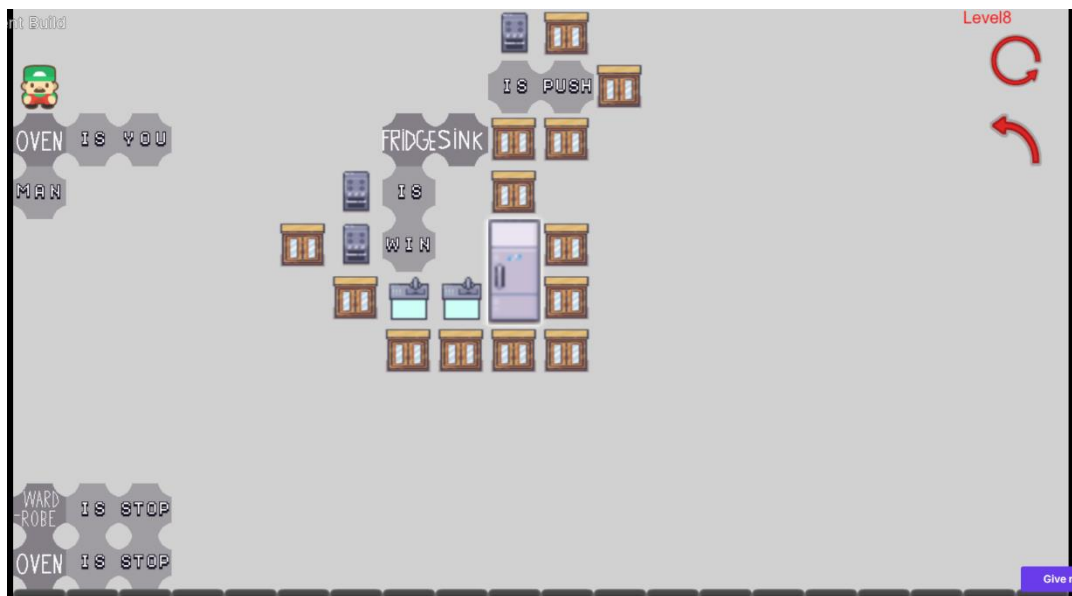
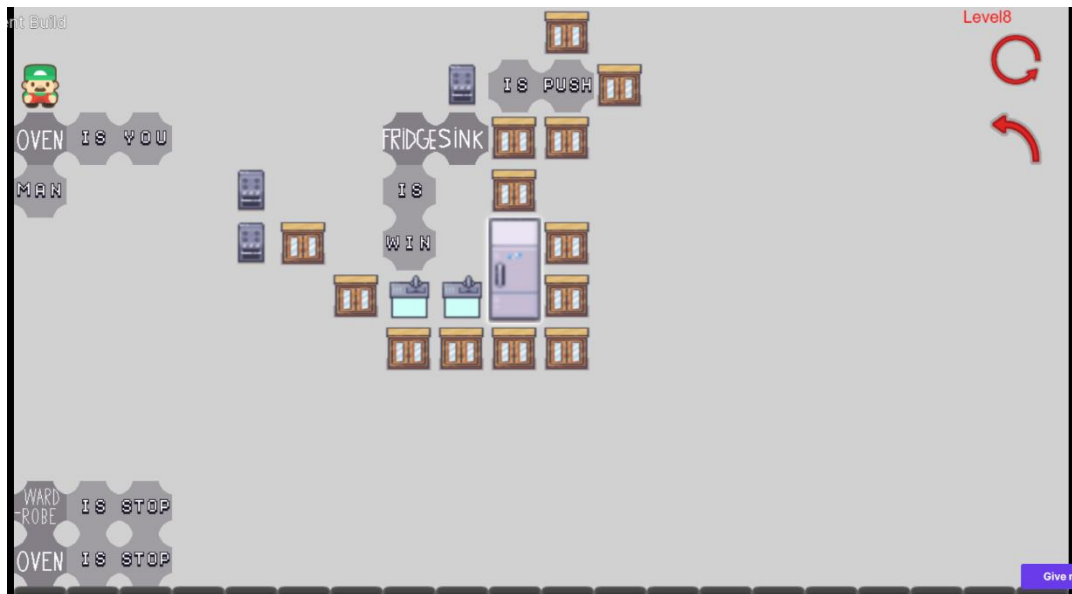
Déplacez les carreaux pour écrire la phrase « Dresser is you ». Vous contrôlez maintenant la commode. Déplacez-vous vers la droite et la gauche pour toucher la chaise roulante et remporter la partie.

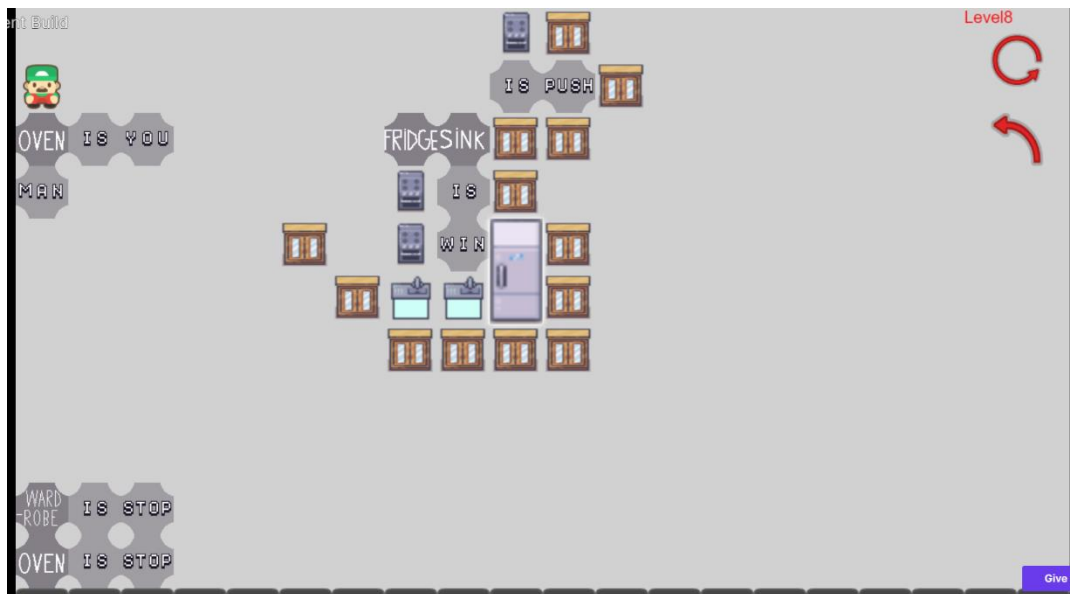
Niveau 8

Comment réussir le niveau ?





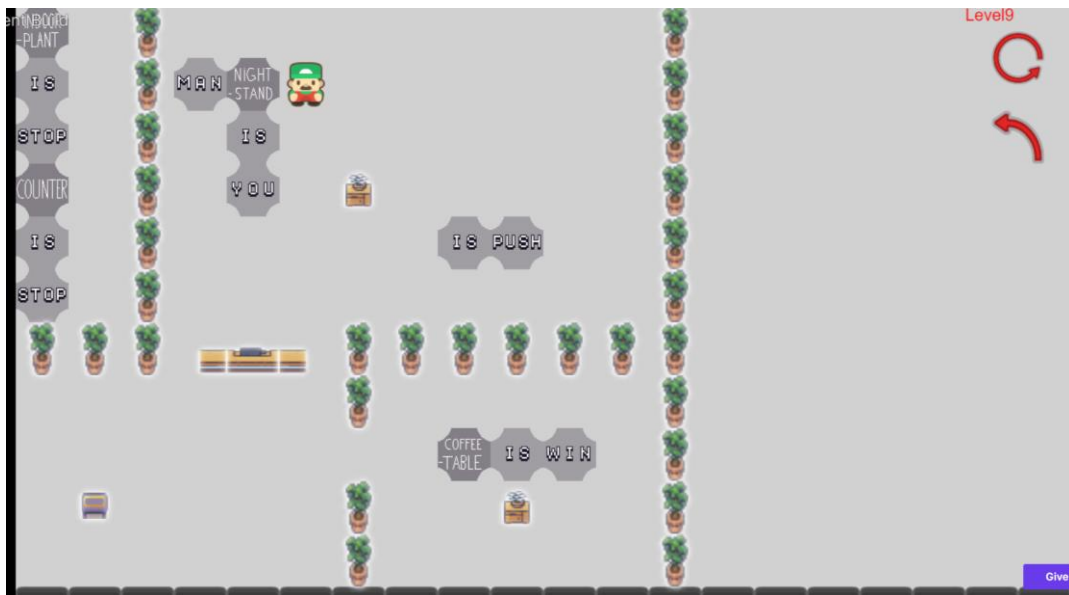
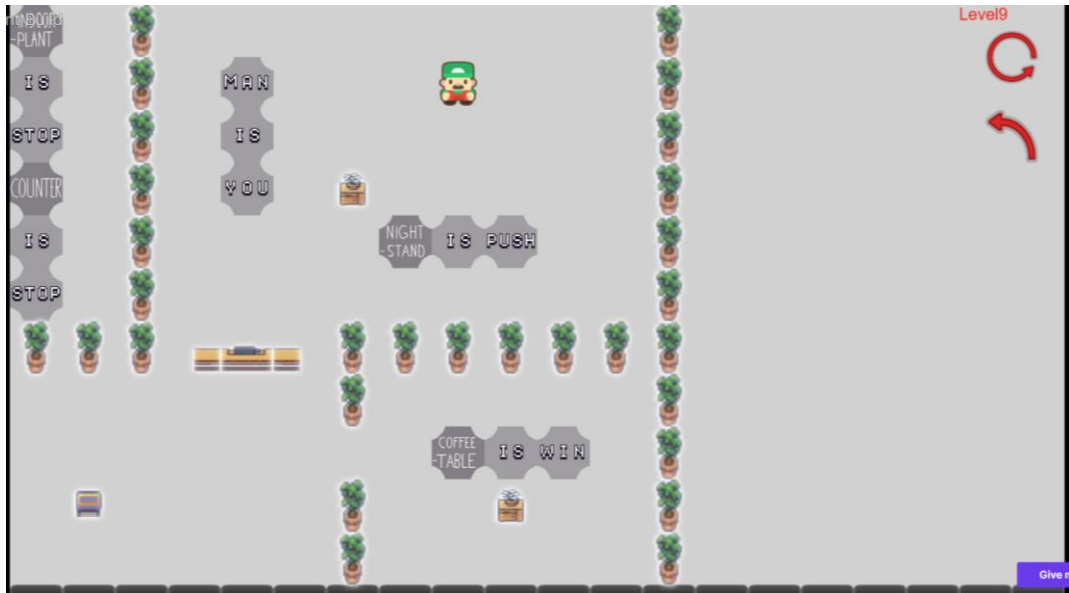




Déplacez le carreau « oven » pour créer la phrase « Oven is you ». Vous incarnez maintenant le four. Ensuite, déplacez les carreaux comme indiqué pour créer la phrase « Sink is win » et déplacez le four vers l'un des évier.

Niveau 9

Comment réussir le niveau ?

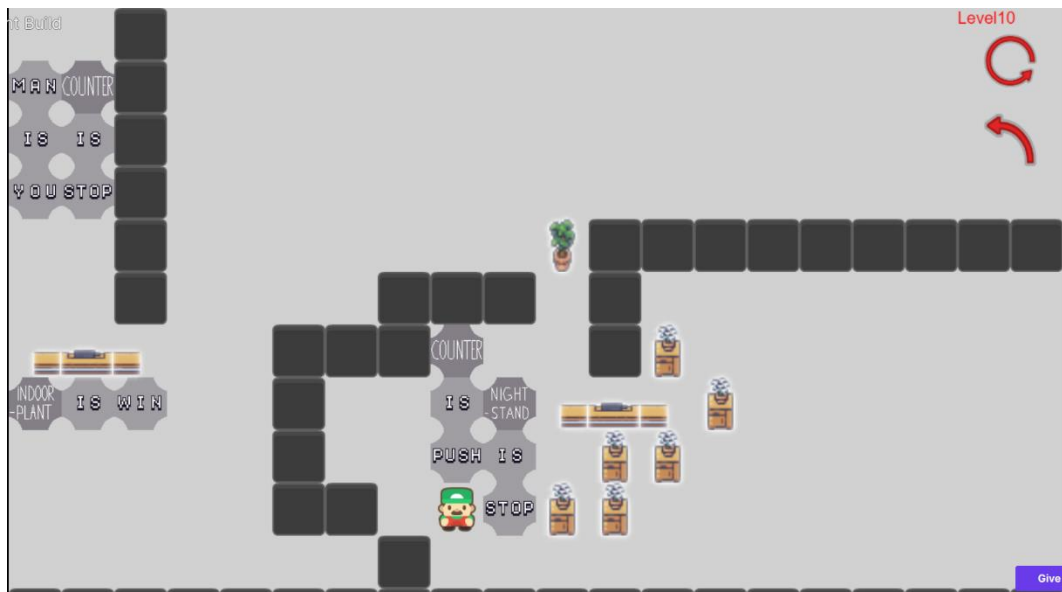


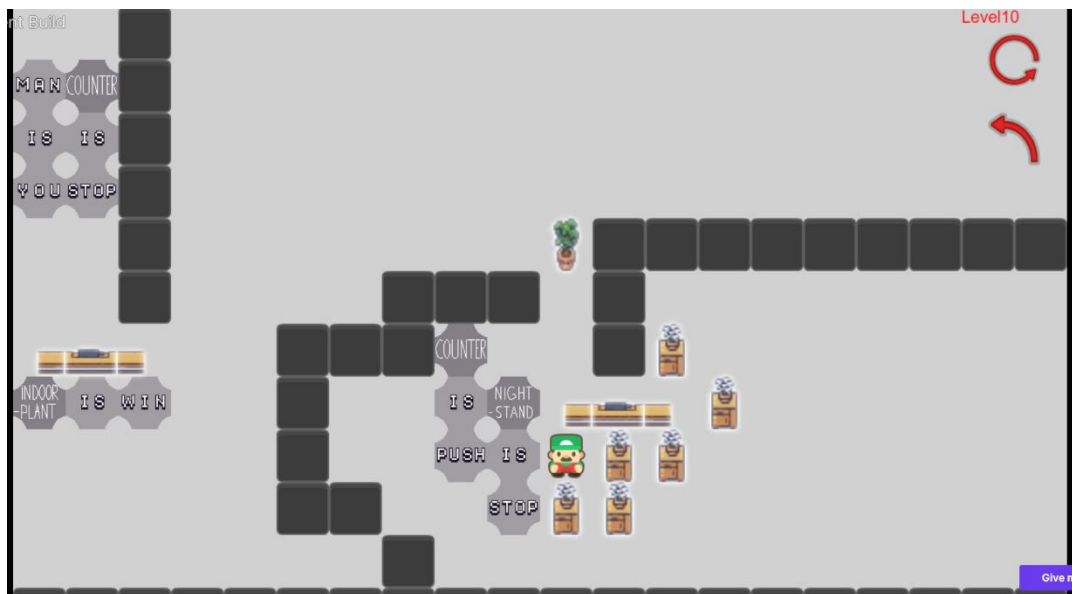
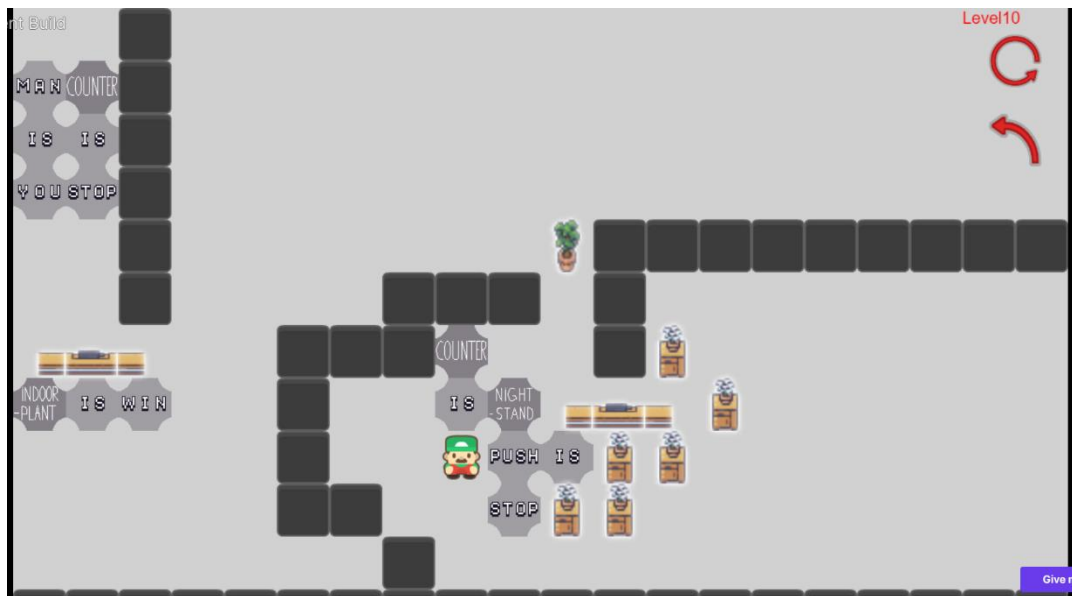


Déplacez le carreau « nightstand » pour créer la phrase « Nightstand is you » comme indiqué ci-dessus. Vous contrôlez maintenant les tables de nuit. Déplacez-vous vers le bas et vers la gauche pour toucher la table basse et gagner la partie. Attention à ne pas déplacer les tuiles dans la partie supérieure de l'écran, sinon vous risquez d'être bloqué !

Niveau 10

Comment réussir le niveau ?







Poussez les carreaux pour les mélanger et pouvoir passer les tables de nuit comme indiqué dans les captures d'écran. Remettez « push » et « is » à leur place, de l'autre côté des tables de nuit. Allez plus haut et poussez le comptoir pour toucher la plante d'intérieur et remporter la partie.



Cofinancé par l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>