

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Règle du jeu

DÉBUT D'UNE PARTIE:

Chaque joueur prend la grille solutionnée de la force de son adversaire et place son pion sur la piste de jeu en haut à gauche. Chaque joueur donne la position des cases noires à son adversaire.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Chaque joueur lance le dé et le plus petit résultat commence.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion (dans le sens des aiguilles d'une montre) d'autant de cases qu'il a de points. Si vous tombez sur une case d'angle, vous allez vous placer où vous voulez et vous jouez votre tour.

Lorsqu'un joueur est sur une case, son adversaire lui pose la définition de la ligne correspondante, en lui signalant les terminaisons particulières. (Féminin, pluriel, futur, etc...).

Exemple : si vous êtes sur le 4 de la ligne d'en haut, votre adversaire vous pose la définition du 4 vertical
si vous êtes sur la ligne du 7 de droite, votre adversaire vous pose la définition du 7 horizontal.

(Votre adversaire vous pose toujours la définition la plus proche de votre pion, si celle-ci est déjà remplie, il vous pose la définition suivante ou la définition précédente sur la même ligne).

Si vous répondez juste, vous écrivez le mot sur votre piste et comptez 15 points par lettre trouvée et le joueur suivant peut jouer. Si vous ne trouvez pas le mot la première fois, vous cochez la flèche sur votre piste au début du mot afin de vous permettre de calculer vos points.

Si vous trouvez ce mot lorsque vous tombez dessus pour la deuxième fois, vous comptez 10 points par lettre et si vous ne trouvez pas, vous cochez la deuxième flèche et ne comptez que 5 points par lettre pour les tentatives suivantes.

Si vous tombez sur une case rouge et que votre ligne est totalement remplie, allez vous placer où vous voulez.

Si vous tombez sur une case verte et que votre ligne est totalement remplie, vous devez répondre à une question subsidiaire.

Si vous ne répondez pas, le joueur suivant peut jouer.

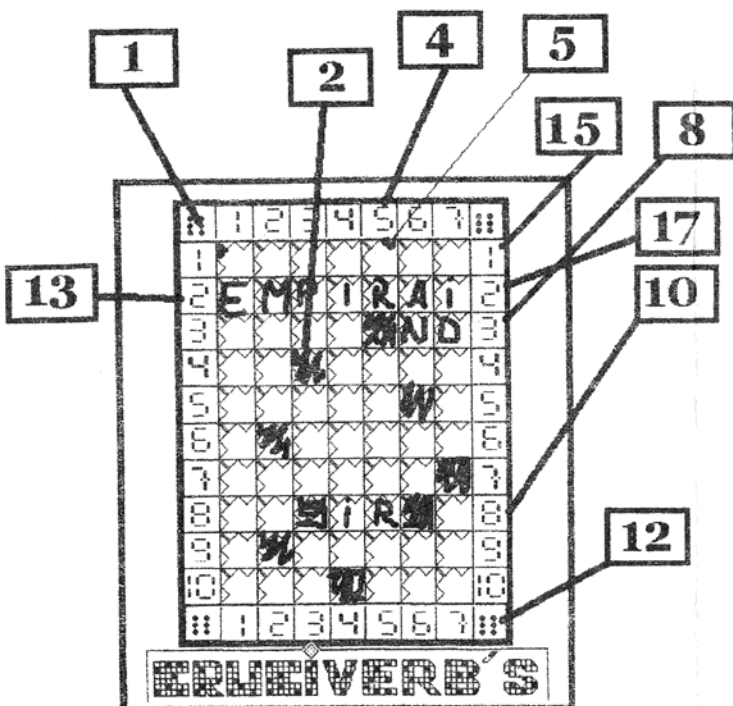
Si vous répondez correctement, vous pouvez relancer votre dé et avoir une chance supplémentaire de tomber sur une ligne non finie.

Si cette ligne est également finie vous répondez à une autre question subsidiaire et, si vous répondez juste, vous allez vous placer où vous voulez et jouez votre tour.

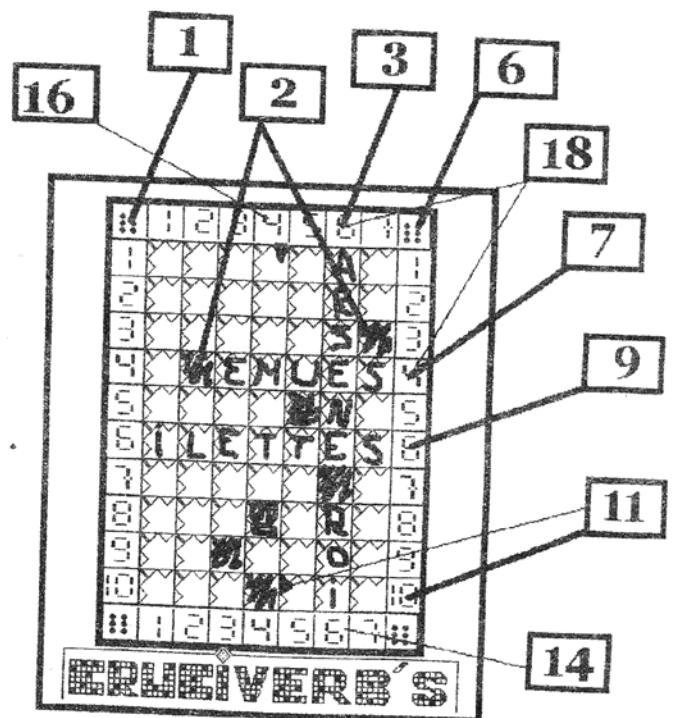
Quand un joueur a fini sa grille et, si c'est lui qui a commencé, il attend que son adversaire joue encore une fois.

Celui qui a fini le premier sa grille se voit attribuer 5 points par lettre non trouvée par son adversaire.

Le gagnant de la partie est le joueur qui totalise le plus de points.



Joueur B



Joueur A

ASSISTANT A LA REGLE.

Cet exemple est une simulation afin de vous permettre de découvrir toutes les phases de déroulement du jeu.

Munissez-vous des grilles solutionnées Série Facile F 1.1 et F 1.2.

Le joueur A prendra la fiche F 1.1 et le joueur B la fiche F 1.2.

Le but du jeu étant de faire apparaître sur votre piste de jeu, la grille solutionnée que cache votre adversaire. (En fin de partie, le joueur B aura sur sa piste la grille F.1.1 et le joueur A aura sur sa piste la grille F.1.2.

Chaque joueur se positionne sur sa piste en haut à gauche (exemple 1) et énonce à son adversaire les emplacements des cases noires qui sont indiqués au-dessus des définitions. Le chiffre de gauche indique l'horizontale et le chiffre de droite indique la verticale. (Exemple 2) : le 4.2/ la case noire se situera au croisement du 4 horizontale et du 2 verticale. Chaque joueur noircit ses cases avec son feutre. Exemple : le joueur B énonce 3.7 / 4.2 / etc et le joueur A noircit sur sa piste les cases correspondantes et vice versa.

La partie peut alors commencer.

Les deux joueurs lancent le dé et le chiffre le plus petit peut commencer. (Pour notre exemple : le joueur A).

- Le joueur A lance le dé et réalise un 6. Il met son pion sur le 6 en haut de sa piste (exemple 3) et le joueur B lui énonce la définition du 6 verticale premier mot : « Célèbre Lupin ». Le joueur A trouve le mot : « Arsène » et l'écrit avec son feutre sur sa piste. Sur une feuille, il marquera 15 points par lettres trouvées soit 90 points.
- Maintenant le joueur B peut jouer. Il lance le dé et réalise un 5. Il va se placer sur le 5 du haut de sa piste (exemple 4) et le joueur A lui énonce la définition du 5 verticale 1^{er} mot : « Berceau d'Abraham ». Le joueur B ne trouve pas et coche la petite flèche de la première case du mot non trouvé. (Exemple 5), et ne marque pas de point.
- Maintenant le joueur A peut jouer. Il lance le dé et réalise un 2. Il avance sur l'angle en haut à droite (exemple 6), ce qui lui permet de se placer où il veut. Il décide de se placer sur le 4 à droite sur sa piste (exemple 7). (Chaque fois qu'un joueur tombe sur une case d'angle, il va se placer où il veut.) Le joueur B lui donne la définition du 4 horizontale : « Touchées » en lui indiquant féminin pluriel. Le joueur A trouve et écrit sur sa piste : « émues ». Il marque 4 fois 15 points (puisque le E de Arsène a déjà été compté) soit 60 points qui lui donne un total de 150 points depuis le début de la partie.
- Maintenant le joueur B peut jouer. Il lance son dé et réalise un 6. Il va se placer sur le 3 à droite de sa piste (exemple 8). Le joueur A lui énonce la deuxième définition du 3 horizontale « Notre Dame ». (Les joueurs énoncent toujours la définition la plus proche du pion). Le joueur B trouve « ND », l'écrit sur sa piste et marque 2 fois 15 points soit 30 points.
- Maintenant le joueur A peut jouer. Il lance son dé, réalise un 2, et va se placer sur le 6 à droite de sa piste (exemple 9). Le joueur B lui énonce le 6 horizontale « petites îles » au pluriel et le joueur A trouve et écrit « flettes » sur sa piste et compte 6 fois 15 points (puisque le E de Arsène est déjà compté) soit 90 points, ce qui lui fait un total de 240 points depuis le début de la partie.
- Maintenant le joueur B peut jouer. Il lance son dé, réalise un 5 et va se placer sur le 8 à droite de sa piste (exemple 10). Le joueur A lui énonce la définition la plus proche de son pion sur le 8 horizontale « infinitif ». Le joueur B trouve et écrit « Ir » sur sa piste et compte 2 fois 15 points soit 30 points, ce qui lui fait un total de 60 points depuis le début de la partie.
- Maintenant le joueur A peut jouer. Il lance son dé, réalise un 4 et va se placer sur le 10 à droite de sa piste (exemple 11). Le joueur B lui énonce la deuxième définition du 10 horizontale « D'avoir » et le joueur A ne trouve pas. Il coche la petite flèche de la première lettre du mot non trouvé et ne marque pas de point.
- Maintenant le joueur B peut jouer. Il lance son dé, réalise un trois et doit avancer sur une case d'angle. Il choisit de se placer sur la case 2 à gauche de sa piste (exemple 13) et le joueur A lui énonce le 2 horizontale « aggravai ». Le joueur B trouve « empirai » et marque 7 fois 15 points soit 105 points pour un total depuis le début de la partie de 165 points.
- Maintenant le joueur A peut jouer. Il lance son dé, réalise un 3 et va se placer sur le 6 en bas de la piste (exemple 14). Le joueur B lui énonce la 2^{ème} définition du 6 verticale « sire ». Le joueur A trouve « roi » et compte 3 fois 15 points et les additionne à ses autres points.
- Maintenant le joueur B peut jouer. Il lance son dé, réalise un 2 et avance jusqu'à dans l'angle et décide de se placer sur le 1 à gauche de sa piste (exemple 15). Le joueur A lui énonce le 1 horizontale « scène ». Le joueur B ne trouve pas et coche la petite flèche de la première lettre du mot non trouvé. (Si il trouve la deuxième fois qu'il s'arrête sur cette ligne, il ne marque que 10 points par lettres trouvées, si il ne trouve pas la deuxième fois, il coche la deuxième petite flèche et ne comptera plus que 5 points par lettres la fois où il trouvera ce mot.)
- Maintenant le joueur A peut jouer. Il lance son dé, réalise un 6 et avance sur la case d'angle. Il choisit de se placer sur le 4 du haut de sa piste (exemple 16), suite à l'énoncé, il ne trouve pas et coche sa flèche.
- Maintenant le joueur B peut jouer. Il lance son dé, réalise un 1 et avance sur le 2 à droite de sa piste (exemple 17). Sa ligne étant déjà remplie, le joueur A lui pose une question subsidiaire.
 - Il répond correctement à la question, il peut relancer son dé et jouer de nouveau. Si il retombe à nouveau sur une ligne totalement remplie, il répond à une deuxième question et si il répond correctement, il va directement se placer où il veut.
 - Il ne répond pas à la question et il passe son tour.
- Maintenant le joueur A peut jouer. Il lance son dé, réalise un 2 et avance sur le 6 en haut de sa piste (exemple 18). Le joueur B lui pose une question à laquelle il répond correctement et il relance son dé. Il fait un 6 et avance sur le 4 à droite de sa piste (exemple 18). La ligne étant totalement remplie et la case étant rouge, il va se placer où il veut et répond à l'énoncé de la définition correspondante. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux joueurs finisse de remplir sa piste. Le joueur qui finit le premier récupère 5 points par lettres non trouvées par son adversaire.

RECAPITULATIF

- Si vous ne trouvez un mot, pensez à cocher les petites flèches pour vous permettre le comptage de vos points.
 - Trouver la 1^{ère} fois : pas de flèche noircie : 15 points par lettre trouvée.
 - Trouver la 2^{ème} fois : une flèche noircie : 10 points par lettre trouvée.
 - Trouver la 3^{ème} fois ou les suivantes : deux flèches noircies : 5 points par lettre trouvée.
- Dans le cas d'une ligne à plusieurs mots, vous devez toujours énoncer la définition la plus proche du pion.
- Si votre pion doit se placer sur un angle, placer le où vous voulez.
- Si votre pion arrive sur une case rouge et que votre ligne est totalement remplie, allez vous placer où vous voulez.
- Si votre pion arrive sur une case dont la ligne est totalement remplie, répondez à une question et si vous répondez correctement, vous pouvez rejouer. Si vous devez à nouveau répondre à une question, et que vous répondez encore correctement, allez vous placer où vous voulez.