

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 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# La **COURSE** aux **mots**

Des mots dans tous les sens !



## Règles de jeu

Conception et création : Isabelle Privé et Sophie Servent - Jeu sous licence ®

# Pour chaque niveau de jeu (Bleu et Vert), 2 façons de jouer.

## Règle n°1

### But du Jeu :

Placer toutes ses cartes, le plus rapidement possible, sur le plateau.

### Préparation du jeu :

- Choisir un niveau de jeu (bleu ou vert) et prendre les cartes dans le sac correspondant (bleu ou vert)
- Constituer le plateau de jeu en plaçant les 6 hexagones les uns à côté des autres autour de l'hexagone central.
- Distribuer les cartes aux joueurs :  
20 pour le niveau 1 (bleu), et 25 pour le niveau 2 (vert).

### Déroulement de la partie :

Au signal donné par un des joueurs, tous les joueurs démarrent en même temps : le plus rapidement possible, chacun place ses cartes sur les mots correspondants situés sur l'ensemble du plateau.

Le premier qui a placé toutes ses cartes dit **STOP**.

La partie s'arrête.

### Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a placé correctement toutes ses cartes.

Les autres joueurs comptent le nombre de cartes qui leur reste. Celui qui en a le plus a perdu.

### Variante :

Pour des enfants plus jeunes, distribuer moins de cartes.

## Règle n°2

### But du Jeu :

Remplir le plus rapidement possible son hexagone avec les mots correspondants.

### Préparation du jeu :

- Choisir un niveau de jeu (bleu ou vert).
- Distribuer un hexagone par personne.
- Prendre toutes les cartes dans le sac correspondant (bleu ou vert) et les poser au centre de la table (mots visibles sur le dessus). C'est la pioche.

### Déroulement de la partie :

Au signal donné par un des joueurs, le jeu démarre : chacun choisit, dans la pioche, les mots correspondant à ceux inscrits sur son hexagone, et les pose dessus le plus rapidement possible.

Le premier qui a rempli son hexagone dit **STOP**.

### Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a entièrement et correctement rempli son hexagone.

Les autres joueurs comptent le nombre de mots non recouverts de leur hexagone. Celui qui en a le plus a perdu.

La  
**COURSE**  
aux **mots**



Réf : 141915

Importé par Fnac éveil & jeux  
2, rue Alfred de Vigny  
778112 Fourqueux  
France

Fabriqué en Chine.