

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Règle du Jeu de A à Z

## CONTENU DU COFFRET

- 118 pièces rondes réparties de A à Z comme suit :
- 95 pièces Alphabets
  - 5 pièces JOKER
  - 6 pièces SPEED x4 x2
  - 5 pièces CHANGE
  - 4 pièces numérotées 4 à 7
  - 3 pièces x2

## BUT DU JEU

Une minute pour trouver un mot et être le premier à arriver à 100 points.

## COMMENT JOUER

Effectuer un tirage au sort à l'aide des 4 pièces numérotées afin de déterminer le nombre de lettres minimum constituant les mots à trouver : exemple 4 = 4 lettres minimum.

Distribuer les pièces du jeu à part égale en les empilant devant chaque joueur (sauf les numérotées). Les pièces restantes seront retournées et mises en jeu.

Le joueur qui a distribué commence, retourne 1 lettre ainsi que chaque joueur, jusqu'à obtenir le nombre (de lettre) minimum tiré au sort (ex : 4). Le joueur dispose alors d'une minute pour trouver un mot. S'il ne trouve pas, il passe son tour. Le joueur suivant dispose également d'une minute après avoir retourné une lettre supplémentaire et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un mot soit trouvé.

Le gagnant additionne les points associés à chaque lettre de son mot, remporte les pièces et les place sous sa pile. Les autres pièces restent en jeu.

**Le premier à 100 pts a gagné la partie !**

**NB :** C'est toujours le joueur qui suit le gagnant qui relance le jeu en posant une nouvelle lettre (sens des aiguilles d'une montre).

- On peut prendre la main avant son tour lorsqu'un joueur a écoulé sa minute.
- Noms propres et verbes conjugués acceptés.

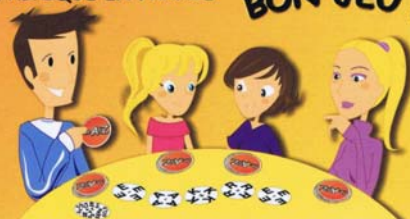
Pour les pièces :



(voir notice détaillée à l'intérieur de la boîte).

FABRIQUE EN FRANCE

BON JEU !



kodycreation - 1650 chemin Maliverny - 13540 Puyricard

### Pièces : SPEED 3 et SPEED 4



Lorsque la pièce : SPEED 3 ou SPEED 4 est retournée : (mot en 3 lettres ou mot en 4 lettres minimum), tous les joueurs jouent en même temps.

Le plus rapide à annoncer le mot remporte les lettres constituant son mot et la pièce SPEED.

Si aucun mot n'est trouvé, le joueur suivant tourne une lettre. Le SPEED reste actif jusqu'à ce qu'il soit remporté.

### Pièce : x2



Lorsque la pièce x2 est retournée, le prochain joueur trouvant un mot multiplie ses points par deux.

Le joueur remporte la pièce x2 avec sa gagne.

Si 2 pièces x2 sortent à la suite, les points sont multipliés par 4.

Le joueur qui a retourné la pièce garde la main durant le temps qui lui est imparti.

### Pièce : CHANGE et 4 pièces numérotées



Lorsque la pièce : CHANGE est retournée, procéder immédiatement à un nouveau tirage au sort à l'aide des 4 pièces numérotées de 4 à 7.

Ex : Si vous jouiez en 5 lettres et que le nouveau tirage est 7, la partie devient mot à trouver en 7 lettres minimum.

Le joueur qui a retourné la pièce garde la main durant le temps qui lui est imparti.

Le gagnant remporte la pièce et les lettres constituant son mot.

### Pièce : JOKER



Remplace n'importe quelle lettre de l'alphabet. Ne comptabilise aucun point

### de A à Z COMPLEMENT REGLE DU JEU

Lorsqu'un joueur passe son tour (après le temps qui lui est imparti), et avant que le suivant ne retourne sa pièce, tout autre joueur peut prendre la main.

S'ils sont plusieurs, c'est celui placé à la gauche du joueur passant son tour (sens des aiguilles d'une montre) qui doit jouer mais la priorité est donnée au joueur qui a le mot comportant le plus de lettres.

Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus de lettres

### de A à Z COMPOSITION

| Voyelles |                | Consonnes |                 |   |                 |
|----------|----------------|-----------|-----------------|---|-----------------|
| 9        | A <sub>1</sub> | 3         | B <sub>3</sub>  | 3 | N <sub>2</sub>  |
| 14       | E <sub>1</sub> | 3         | C <sub>3</sub>  | 3 | P <sub>3</sub>  |
| 7        | I <sub>1</sub> | 3         | D <sub>3</sub>  | 1 | Q <sub>6</sub>  |
| 6        | O <sub>1</sub> | 3         | F <sub>3</sub>  | 4 | R <sub>3</sub>  |
| 6        | U <sub>2</sub> | 3         | G <sub>3</sub>  | 4 | S <sub>2</sub>  |
| 1        | Y <sub>8</sub> | 2         | H <sub>4</sub>  | 3 | T <sub>3</sub>  |
|          |                | 2         | J <sub>6</sub>  | 3 | V <sub>4</sub>  |
|          |                | 1         | K <sub>10</sub> | 1 | W <sub>10</sub> |
|          |                | 3         | L <sub>3</sub>  | 2 | X <sub>10</sub> |
|          |                | 3         | M <sub>2</sub>  | 2 | Z <sub>10</sub> |