

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**





Pour 2 joueurs et plus, à partir de huit ans.

Licence: BLA/EGB
© 2003 de Piatnik, Vienne

Matériel

- 55 cartes questions
- 1 Dôme transparent contenant 5 dés lettres (chronomètre électronique intégré).
- 1 bloc de papier à notes

But du Jeu

Le premier joueur qui atteint 100 points remporte la partie.

Préparation

Placer le dôme au milieu de la table. Battre les cartes et les empiler faces cachées. Donner à chaque joueur une feuille et un crayon.

Règle

Le joueur désigné commence la partie, il prend la première carte sur la pile et la lit à voix haute. Il prend le dôme, le secoue pour faire rouler les dés et active la minuterie électronique en appuyant sur le bouton situé sous le dôme.

Chacun écrit sur sa feuille un maximum de mots en rapport avec le texte de la carte. Chaque mot doit commencer par une des cinq lettres indiquées par les dés. Plus les joueurs utilisent les quatre lettres restantes dans un même mot, plus le score est élevé, le meilleur résultat étant obtenu par un mot comportant les cinq lettres indiquées.

Une même lettre peut être employée plusieurs fois dans un même mot, mais elle ne sera comptée qu'une seule fois.

Lorsque la minuterie électronique s'arrête, la partie est terminée et les joueurs calculent leurs points. Un nouveau tour commence, le joueur de gauche prend une carte, secoue le dôme et met en marche la minuterie électronique.

Calcul des points

Les joueurs, à leur tour, lisent à haute voix les mots qu'ils ont écrits.

La correspondance des mots avec le thème de la carte, peut être contestée par les autres joueurs; c'est au lecteur de défendre le mot contesté mais la décision finale sera votée par ses adversaires.

Exemple

Texte de la carte: "Vous ouvrez un magasin. Que vendrez-vous?"

Les cinq dés indiquent les lettres: G, S, B, K, et D.

Un joueur a écrit: "Gratte-ciel". Ce mot est contesté, peut-on vendre un Gratte-ciel dans un magasin ?

Le vote des adversaires sera décisif.

Les mots non acceptés seront annulés, alors chaque joueur compte ses points selon la formule choisie en début de partie:

Calcul des points

Un mot comportant :

- 1 lettre vaut 1 point
- 2 lettres vaut 5 points
- 3 lettres vaut 15 points
- 4 lettres vaut 20 points
- 5 lettres vaut 25 points

Variante pour joueurs expérimentés:

1 mot utilisant plusieurs lettres choisies par les dés.

- seulement la première lettre vaut 1 Point
- les deux premières lettres vaut 5 Points
- les trois premières lettres vaut 10 Points
- les quatre premières lettres vaut 20 Points
- les cinq premières lettres vaut 30 Points

Fin du Jeu

Le premier joueur ayant atteint 100 points gagne la partie.