

***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.***

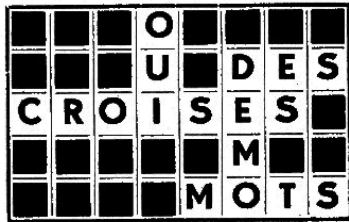
***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***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**





# DÉMO



(DÉPOSÉ)

Oui...  
des  
Mots  
Croisés

# DÉMO

(Déposé)

.....

## Oui... des Mots Croisés

### RÈGLE DU JEU :

Le « *Démo* » comprend 90 carrés, dont 87 lettres et 3 jokers qui servent dans le jeu à prendre la place de n'importe quelle lettre au gré du joueur : celui-ci doit annoncer quelle lettre le joker remplace, car les autres joueurs devront en tenir compte. Les jokers peuvent se placer dans le courant de la partie. Le nombre des JOUEURS est ILLIMITÉ : ils se partagent entre eux, en parts égales, le nombre des carrés.

Les JOUEURS peuvent aussi établir des règles entre eux ;

FIXER le nombre des carrés à partager entre les joueurs, c'est-à-dire qu'ils peuvent jouer chacun avec 15, 20, 25 carrés, etc... ;

LIMITER le maximum des carrés à poser pour chaque coup joué soit 6, 8, 10 carrés, etc...

### REGLE DU JEU

Les joueurs tirent au sort pour jouer chacun à leur tour.

Le 1<sup>er</sup> joueur place sur le milieu du tapis les carrés formant un mot à son choix (le nombre des carrés est illimité) ; les joueurs suivants placent chacun à leur tour un ou plusieurs carrés pour former un mot vertical ou horizontal avec les carrés posés précédemment (le jeu formé de mots complets séparés par un vide doit pouvoir se lire verticalement ou horizontalement).

Si l'un des joueurs se trouve dans l'impossibilité de former un mot avec son jeu, il ne joue pas ce tour-là.

A aucun moment, il ne doit y avoir sur le tapis des mots inachevés. Les lettres peuvent être ajoutées dans tous les sens ou entre les lettres déjà posées à condition qu'on puisse lire verticalement ou horizontalement comme dans les mots croisés. Il est permis de continuer un mot formé pourvu que les deux sens soient respectés.

Le gagnant est le joueur qui le premier a placé tous ses carrés. Les autres joueurs lui paient chacun en unités (centimes, sous, francs) le total des carrés qui leur restent. Les consonnes comptent pour 5, les voyelles pour 10, les jokers pour 20.

Si on déclare avant de jouer, qu'il n'y aura qu'un seul perdant, la partie continuera par élimination entre les joueurs restant.

### UNE RÈGLE AMUSANTE

Chacun des joueurs, (on peut jouer à deux, trois, quatre et plus), reçoit si carrés. Il doit toujours rester un talon.

Le premier à jouer, après avoir consulté ses carrés, pose l'un de ceux-ci sur la table, toujours celui portant une lettre difficile à caser dans un mot : K, Q, Z, Y, etc... ; bref, le carré le plus mauvais de son jeu.

En le plaçant sur le tapis, il annonce un mot quelconque commençant par cette lettre. On pourra excepter les noms propres, sujets à orthographes différentes, et n'accepter que des mots indiqués dans le dictionnaire qu'on aura à sa disposition, en cas de contestation.

Le suivant posera à côté une lettre de son jeu en annonçant un mot nouveau dont il aura en jouant composé, avec la première lettre posée, la première syllabe ou partie de syllabe. Celui d'après ajoutera un carré en changeant le mot ou en le complétant s'il le peut. Ainsi de suite.

Il arrive un moment où l'un des joueurs n'a pas dans ses carrés une lettre à ajouter à la suite du mot annoncé (toujours à droite), ou que le mot est complet. Faute de pouvoir se débarrasser d'un de ses carrés, ce joueur devra ramasser toutes les lettres étalées sur la table. Le premier qui a pu écouler ses carrés a gagné. Il recevra autant de points que les autres ont de carrés en mains.