

***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**



*Il y a une chose plus amusante que de deviner des mots: les faire deviner. DE VERBIS est un jeu où les joueurs s'échangent le rôle d'ange gardien des mots et d'oracle. Le plus habile gagnera la partie des mots.*

## MATÉRIEL

- 45 cartes avec des lettres: 3A, B, 2C, Ç, 2D, 3E, F, G, H, 2I, J, K, 2L, L-L, 2M, 2N, Ñ, 2O, P, Q, 3R, 2S, 2T, 2U, V, W, X, Y, Z. Selon la langue dans laquelle on joue, il faudra retirer certaines cartes. Comme dans la plupart des jeux basés sur la langue, aucune lettre n'est accentuée.
- 10 cartes portant le signe ? pour le mot secret
- 30 fiches
- Il faut du papier et des crayons pour noter les points

## OBJECTIF

Gagner plus de points que les autres joueurs, en devinant les mots secrets proposés

## RÈGLES

Avant de commencer, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les règles du jeu à adopter. Pour les premières parties, il est conseillé de jouer avec des mots simples et de ne pas utiliser de formes verbales ni de pluriels.

On joue autant de parties qu'il y a de joueurs. À chaque partie, **un joueur pense à un mot de 8 à 10 lettres** et pose sur la table autant de cartes portant le signe ? que le nombre de lettres que comporte le mot. Il prend également le jeu de lettres. Les autres joueurs prennent des fiches: **6 joueurs, 4 fiches chacun; 5 joueurs, 5 fiches; 4 joueurs, 6 fiches; 3 joueurs, 8 fiches.**

À tour de rôle, chaque joueur demande une lettre. Si la lettre demandée fait partie du mot, celui qui a les cartes cherche la lettre correspondante et la pose sur la carte ? où elle est située. Si la lettre demandée ne fait pas partie du mot, la carte correspondante est laissée sur la table, bien en vue.

**Attention! : il peut y avoir deux mêmes lettres -ou plus- dans un mot**, auquel cas il faudra demander chaque lettre séparément. Par exemple, si le mot caché est MERVEILLE et un joueur demande la lettre E, un E sera placé sur une des trois cartes portant le signe ? qui cachent un E, mais pas sur les trois.

Chaque fois qu'un joueur demande une lettre qui ne fait pas partie du mot caché, il devra rendre une fiche.

**À tout moment, un joueur peut prendre le risque de dire quel est le mot caché.** S'il l'a trouvé, il gagne deux fiches, et aussi autant de fiches que de cartes ? se trouvant sur la table, et la partie est finie. S'il ne l'a pas trouvé, il donne deux fiches et la partie continue comme si de rien n'était.

**Chaque joueur marque autant de points qu'il a de fiches.** Le joueur qui a caché le mot gagne les points dont le calcul correspond à la différence de fiches entre le joueur qui en a le plus et celui qui en a le moins. Par exemple, si le premier en a 8 et le dernier 3, celui qui a caché le mot en gagnera 5.

Une fois toutes les parties jouées, le joueur qui a le plus de points a gagné.