

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**



DEPLIKID EN 6 ÉTAPES

- 1 - LANCER LE DÉ POUR DÉFINIR LE PARCOURS À CONSTRUIRE AVEC LES KIBOUS
- 2 - TIRER UNE LETTRE CHACUN POUR SAVOIR QUI COMMENCE
- 3 - LANCER LE DÉ POUR DÉFINIR LE NOMBRE DE LETTRES À PRENDRE DANS LE SAC

- 4 - COMPOSER DES MOTS À POSER SUR SON PARCOURS - 1000 MOTS DE 4-5-6 LETTRES SONT LÀ POUR T' AIDER
- 5 - LE PREMIER QUI A FINI SON PARCOURS STOPPE LE JEU
- 6 - COMPTABILISER LES POINTS

100 LETTRES (CHACUNE MARQUÉE AU DOS D'UNE PÉNALITÉ DE 1 À 3 POINTS)



1 SAC



1 DÉ



4X6 KIBOUS

LA RÈGLE DU JEU EN BD ! C'EST SUPER ! NON ? AVEC DEPLIKID, TU VAS T'ÉCLATER !



IL FAUT QUE TOUTES LES LETTRES SOIENT DANS LE SAC. QUE CHACUN AIT SES 6 KIBOUS POUR COMPOSER L'UN DES 6 PARCOURS POSSIBLES VISIBLES SUR LE CÔTÉ DE LA BOÎTE.



MAINTENANT QUE CHACUN A CONSTRUIT SON PARCOURS, LE PREMIER QUI COMMENCE LA PARTIE EST CELUI QUI PIOCHE LA LETTRE LA PLUS PROCHE DU A.



LE DÉ EST LANCÉ À TOUR DE RÔLE. ON PEUT FORMER DES MOTS DE 2 À 6 LETTRES.



LE DERNIER LANCEMENT DE DÉ CORRESPONDRÀ AU NOMBRE DE LETTRES MANQUANTES. CHAQUE JOUEUR PASSERA SON TOUR JUSQU'À CE QU'IL Y PARVienne.

IL NE PEUT PAS Y AVOIR DEUX MOTS IDENTIQUES SUR UN MÊME PARCOURS.

CHACUN EST LIBRE DE COMMENCER ET DE PLACER SES LETTRES OÙ IL VEUT SUR SON PARCOURS, D'ATTENDRE D'AVOIR UN CERTAIN NOMBRE DE LETTRES AVANT DE COMPOSER DES MOTS. DE POSER DES MOTS INCOMPLETS POUR LES TERMINER ENSUITE, DE CHANGER LES MOTS DE PLACE OU DE LES MODIFIER À TOUT MOMENT.

YOUPI !! J'AI TERMINÉ MON PARCOURS ! ALORS, ON COMPTE LES POINTS ?!

LA PARTIE EST TERMINÉE, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT ALORS S'ARRÊTER.

EXEMPLE



CHAQUE LETTRE VAUT 1 POINT. UN BONUS DE 5 POINTS EST DONNÉ POUR CHAQUE KIBOU COMPRENANT 1 SEUL MOT. SI UN KIBOU COMPREND 2 MOTS, IL N'Y A PAS DE BONUS POUR CELUI-CI ET AU TOTAL DES POINTS OBTENUS IL FAUT ENLEVER LES POINTS DE PÉNALITÉS. LES LETTRES NON

COMPTAGE DES POINTS

KIBOUS	MOTS	POINTS	BONUS	PÉNALITÉS	TOTAUX	
A	CUBE	4	5	0	9	
B	MA - LE	2 + 2	0	-1	3	
C	MONDES	6	5	0	11	
D	SUIT	4	5	0	9	
E	TU - HE	2 + 2	0	-2	2	
F	EN - AXE	2 + 3	0	-3	2	
					SCORE	36

LE TIRAGE DU DÉ DONNE L'UN DE CES 6 PARCOURS À CONSTRUIRE



LETTRES	A	E	I	O	U	B	C	D	F	G	J	L	M	N	P	R	S	T	V	H	K	Q	W	X	Y	Z
NOMBRE	8	12	6	6	6	2	3	2	3	2	2	4	4	4	2	6	6	6	2	2	2	2	2	2	2	2
PÉNALITÉ	-1					-2										-3										

NOMBRE DE LETTRES