

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**



énigmo ?

nj

Quel mot se cache
derrière les volets ?

A R M S T R O N G

M A J O R E T

T A B L E

Et s'il s'agissait
d'un mot de 8 ou 9 lettres
ou d'un mot composé...?!



un jeu de lettres
et de déduction
pour toute la famille
à partir de 9 ans

nombre de joueurs : 2 à 5

JEUX NATHAN

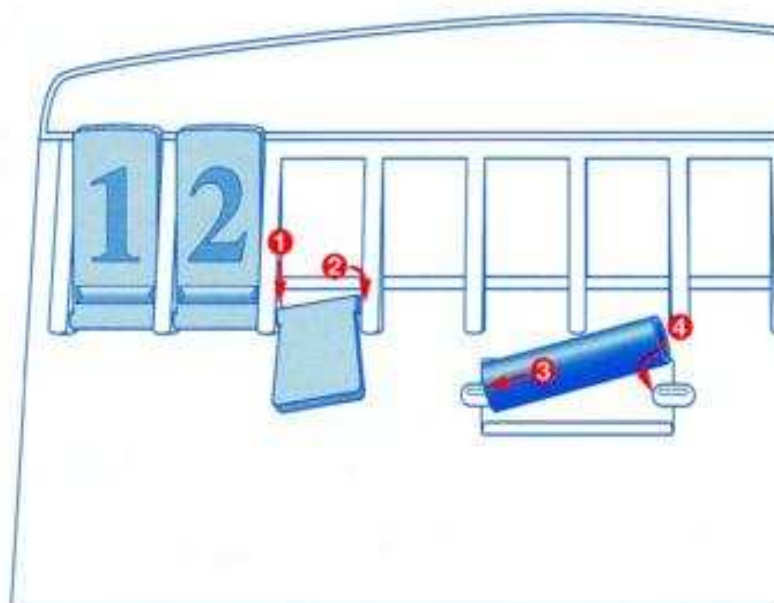
Contenu

- 77 cartes recto-verso, soit 308 mots à découvrir ;
- 1 sabot avec 10 volets numérotés de 1 à 0 et une roulette à monter ;
- 2 dés ;
- 1 carnet de score ;
- 1 crayon ;
- 1 notice.

À la première utilisation...

Détacher les volets de la grappe.

Mettre en place les 10 volets sur le sabot, dans l'ordre 1, 2... 0, de gauche à droite, ainsi que la roulette en caoutchouc. (Voir dessin ci-dessous.)



Présenter le volet en position ouverte, légèrement incliné sur le côté.

Placer une des encoches de la charnière dans le trou à la base de la fenêtre ①, puis ramener le volet en position horizontale pour fixer l'autre encoche ②.

Placer une extrémité de la roulette sur une encoche ③, puis tordre légèrement la roulette pour placer la seconde ④.

Fermer tous les volets et placer, sans les regarder, les cartes à l'intérieur.

Remarque

Il est conseillé de laisser quelques cartes hors du boîtier pour que la roulette puisse tourner parfaitement lorsque l'on change de carte.

Avant de commencer

Placer le sabot de manière à ce que chaque joueur puisse voir les volets.

Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de tours qu'ils joueront ou le nombre de points à atteindre pour gagner (par exemple, 20 tours ou 200 points).



Chaque joueur lance un dé; celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ouvrir un ou deux volets

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés. Selon le résultat obtenu, il peut :

- Ouvrir le volet correspondant à la **somme** des deux dés;
- Ouvrir le volet correspondant à la **différence** entre les deux dés;
- Ouvrir les 2 volets correspondant à **chacun** des deux dés, **mais uniquement s'ils étaient tous les deux fermés**.



Le joueur obtient 3 et 4. Il peut donc :



Ouvrir le volet 7 (3 + 4)

ou



Ouvrir le volet 1 (4 - 3)

ou



Ouvrir les volets 3 et 4, sauf si l'un des deux volets était déjà ouvert.

Remarques concernant le joueur dont c'est le tour

- Il doit toujours utiliser les points des **deux** dés; il ne peut pas en laisser un de côté.
- S'il peut ouvrir un volet, il est **obligé** de le faire.
- Si les deux dés indiquent la **même valeur**, il ne peut faire que la **somme** ou ouvrir le volet "0".
- Si la somme des deux dés est **supérieure à 9**, il ne peut pas les **additionner**.
- Si tous les volets qu'il peut ouvrir le sont déjà, tant pis! Il n'a pas d'indice supplémentaire!



Mais attention ! Il peut s'agir d'un nom propre ou commun de 8 à 10 lettres, composé ou non... Alors, il faut ouvrir le volet... et le bon !

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à deviner le mot qui se cache derrière les volets. Plus il y a de volets fermés, moins il y a d'indices et plus le nombre de points marqués est élevé.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Proposer un mot

Après avoir ouvert 1 ou 2 volets (ou même parfois aucun), le joueur peut proposer un mot :

■ **S'il n'a pas d'idée**, il n'est pas obligé de le faire; il passe et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

■ **S'il décide de proposer un mot**, les chiffres inscrits sur les volets **encore fermés** sont alors **additionnés** et le joueur annonce le mot qu'il pense avoir trouvé.

Important

S'il est sûr de lui, un joueur n'est **pas obligé de lancer les dés** et peut **proposer tout de suite un mot** pour marquer davantage de points.

Tous les volets sont ensuite ouverts pour dévoiler le mot : Si le joueur a trouvé la bonne réponse, il marque ces points, sinon ils sont **déduits** de son score.



La somme des volets encore fermés est de :
 $5 + 8 + 9 + 0 = 22$ points.

Le joueur annonce "AUTRUCHON". Les volets sont alors ouverts. Gagné ! Il marque ces 22 points.

S'il avait annoncé "AUTRUCHE" ou "AUTRUCHON", il aurait marqué -22.

Remarque

Si le mot est inscrit en **rouge**, les points sont **doublés**, positivement... ou négativement.



Changer de carte

Une fois qu'un mot a été dévoilé, refermer tous les volets.

Pour extraire la carte, tourner la roulette vers le bas, puis retourner la carte (la tête en bas ou recto-verso) avant de la remettre derrière les autres.

La partie reprend là où elle s'était interrompue :

C'est au joueur assis à gauche de celui qui vient de proposer un mot (bon ou mauvais) de lancer les dés pour tenter de deviner ce nouveau mot.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que l'on atteint le score ou le nombre de tours fixés en début de partie.

Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.



INITIALES DES JOUEURS

	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
Total	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

070021