

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).

**ESCALE À JEUX**



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



JEU DE MOTS MAGNETIQUE

Ce jeu sert de base à de nombreux jeux de lettres :
Mots Croisés, le Mot le Plus Long, le Diamino.

Bibliographie :

- le "Scrabble" d'Agnès Bauche aux Editions Solarama
- 100 problèmes variés du Scrabble - Editions Marabout
- le Scrabble en 10 leçons - Editions Hachette
- le Dictionnaire du Scrabble - Editions Larousse

Dans l'ensemble de lettres fournies on peut choisir cette répartition :

9 A, 2 B, 2 C, 3 D, 15 E, 2 F, 2 G, 2 H, 8 I, 1 J,
1 K, 5 L, 3 M, 6 N, 6 O, 2 P, 1 Q, 6 R, 6 S, 6 T,
6 U, 2 V, 1 W, 1 X, 1 Y, 1 Z, 2 Jokers.

La fréquence des lettres dans la langue a déterminé nombre et valeur de chacune.

Les chiffres indiqués sur le plateau multiplient la valeur des lettres ou du mot entier constitué : 2, 3;

- * Chaque joueur prend 7 lettres. Le premier doit constituer un mot qu'il place au centre du plateau et annonce ses points ; il repioche des lettres de façon à avoir de nouveau 7 lettres.
- * Le deuxième joueur et ensuite chacun à son tour ajoute des lettres de façon à former des mots nouveaux, complets horizontalement ou verticalement.
- * Lorsqu'un joueur emploie un joker pour une lettre, il fixe définitivement sa correspondance.
- * En sacrifiant son tour un joueur peut changer des lettres au profit du même nombre pris dans le tas.
- * Ne sont valables que les mots usuels que l'on trouve dans le dictionnaire.
- * Toute contestation doit être faite avant le tour du suivant.
- * La partie continue soit jusqu'à épuisement des lettres, soit qu'un joueur n'ait plus de lettres ou qu'aucun ne puisse en rajouter.
- * Chaque joueur voit son score diminué des points des lettres non placées et le gagnant s'en voit favorisé.