

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**



JEU DE MOTS

Création Robert le Roger

Le jeu consiste à composer 5 mots maximum de 2 à 8 lettres, sur des supports grilles permettant de comptabiliser les points.

Chaque joueur prend un plateau et tire un certain nombre de lettres selon la règle suivante :

4 joueurs : 15 pions chacun

3 joueurs : 20 pions chacun

2 joueurs : suivant accord entre les deux participants (il est possible de laisser des pions au pot)

Chaque joueur compose ensuite des mots avec ses lettres et les place sur son plateau sachant qu'un certain nombre de points supplémentaires s'ajoute à la valeur des points lettres selon la longueur du mot :

un mot de 2 lettres : + 0 point

un mot de 3 lettres : + 1 point

un mot de 4 lettres : + 3 points

un mot de 5 lettres : + 6 points

un mot de 6 lettres : + 10 points

un mot de 7 lettres : + 15 points

un mot de 8 lettres : + 20 points

Chaque ligne du plateau ne peut comporter qu'un seul mot.

Une partie comporte plusieurs manches, qui peuvent être arrêtées de 2 façons :

soit par un temps défini (par exemple 3 minutes),

soit par le joueur qui a placé toutes ses lettres.

Chaque joueur comptabilise alors ses points lettres, plus les points mots, mais doit retrancher du total les points des lettres qu'il n'a pu placer sur sa grille. Le joueur qui place toutes ses lettres marque 30 points supplémentaires.

Une partie s'arrête suivant accord des joueurs : au bout d'un certain nombre de manches ou par exemple quand un joueur arrive à 200 points, etc...

Convention :

Pas de nom propre, pas de mot composé, (pour arbitre le petit Larousse), le mot avec faute est annulé et la valeur des lettres compte dans les points en moins.

COPYRIGHT 04.0324



Sarl GUYENET
39130 THOIRIA

COMPOSITION DES 60 PIONS

6 A 1	2 B 3	1 C 3	2 D 2	10 E 1	2 F 3	1 G 3
1 H 4	5 I 1	1 J 5	1 K 6	2 L 2	2 M 2	2 N 2
4 O 1	2 P 3	1 Q 5	2 R 2	2 S 2	1 T 3	5 U 1
1 V 4	1 W 8	1 X 8	1 Y 8	1 Z 10		

Nota : le chiffre au-dessus des pions représente la quantité par lettre.

Exemple de comptabilisation des points :

Un joueur a tiré les lettres suivantes : E E V I X E R D M N N O F E P et compose les mots ci-après :

P 3	E 1	N 2	D 2	R 2	E 1		3+1+2+2+2+1=11 points lettres +10 points mot (6 lettres) soit 21 points
N 2	O 1	I 1	X 8				2+1+1+8=12 points lettres + 3 points mot (4 lettres) soit 15 points
F 3	E 1	V 4	E 1				3+1+4+1=9 points lettres + 3 points mot (4 lettres) soit 12 points

Il totalise donc 21+15+12 soit 48 points, **mais il lui reste cependant la lettre « M »**, qu'il n'a pas pu utiliser. Cette lettre valant 2 points, il retranche ces 2 points à son total. Il obtient donc un score de 46 points pour cette manche.

Ce n'est peut-être pas la meilleure formule afin d'obtenir le plus de points...

A VOUS DE JOUER !