

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**



LETTER



**Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.
Convient aussi pour un seul joueur.**

But du jeu

Pendant la partie, vous essayez de placer les lettres de manière à former un ou plusieurs mots. Les lettres utilisées doivent se toucher par un côté. Chaque joueur note son mot nouvellement formé ainsi que les mots qu'il a éventuellement découverts et nommés en plus. Selon la version choisie, on compte les mots, la somme des lettres ou les points additionnels obtenus pour des mots longs. À la fin, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Préparatifs

- Avant de commencer, les joueurs devraient se mettre d'accord sur les catégories de mots et formes acceptées (singulier/pluriel, etc.). Par expérience, il est raisonnable d'exclure les abréviations et prénoms et de permettre en revanche les noms géographiques - villes, pays, rivières - ainsi que les abréviations sans équivalent en français (comme SMS). Une règle utile : « On peut former tous les mots qu'on peut raisonnablement utiliser dans une phrase française. » En cas de doute, on peut se référer à un dictionnaire ou encyclopédie.
- Mélangez toutes les lettres, face cachée. Gardez à part les six pièces blanches. À tour de rôle, les joueurs prennent des lettres, l'une après l'autre, de n'importe quelle taille, et les placent devant eux sur la table, face visible. Selon le nombre de joueurs, chacun prend un nombre déterminé de pièces :

2 joueurs – chacun 15 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

3 joueurs – chacun 10 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

4 joueurs – chacun 7 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

5 joueurs – chacun 6 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

6 joueurs – chacun 5 lettres de n'importe quelle taille ainsi qu'une pièce blanche

- En outre, chaque joueur reçoit un crayon et une feuille de papier pour noter les mots et les points.
- Vous pouvez jouer avec ou sans limite de temps. Pour une partie avec limite de temps, préparez le sablier.
- Les joueurs se mettent d'accord sur la méthode d'évaluation qu'ils veulent appliquer et déterminent le premier joueur. Ensuite, on joue à tour de rôle ensuivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Nous recommandons de placer les lettres sur le plateau de jeu dans un seul sens de lecture.

Déroulement de la partie



Lors de la première manche, pendant son tour, chaque joueur choisit n'importe quelle de ses lettres et la place sur le plateau de jeu sur une case quelconque - sans ou avec contact avec une autre lettre et sans devoir observer les règles de placement.

Exemple pour la première manche dans une partie à 4 joueurs.
Les joueurs ont formé des mots suivants : **MA**.

Lors des manches suivantes, pendant son tour, chaque joueur peut ajouter **l'une** de ses lettres en respectant les règles de placement. En outre, il doit nommer au moins un nouveau mot qu'on peut former en utilisant cette lettre. Si vous jouez avec le sablier, le joueur dispose de 30 secondes pour exécuter son tour ; sinon, il doit volontairement passer son tour après un délai convenable.



**AMOUR, AU,
MOU, MUR, OU**



MURE, RUE



**ATRE, AUTRE,
MAT, MOUT**



**JE, JEU, JOUE,
JOUR, JURE**

Exemple pour la deuxième manche : formation des mots de chaque joueur.

Au moment où le joueur pose une lettre et forme un nouveau mot, il nomme ce mot et, le cas échéant, ceux qu'il a éventuellement découverts en plus sur le plateau de jeu. Les mots additionnels ne doivent pas forcément avoir un rapport avec la lettre nouvellement placée. Le joueur note tous ces mots sur sa feuille de papier.

Si un joueur ne peut pas poser de lettre selon les règles, il place soit l'une de ses lettres comme « lettre libre » à côté du plateau de jeu, soit une « pièce blanche » sur le plateau de jeu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, si personne n'a frappé sur la table.

Si un joueur n'a plus de lettres, il continue pourtant à jouer. Il peut participer au jeu en « frappant » ou en utilisant des « lettres libres » lors de son tour. S'il ne peut pas profiter de ces deux possibilités, il doit passer son tour.

Des règles en détail

- 1. Placer :** les lettres doivent se trouver dans les limites du quadrillage et couvrir complètement une ou plusieurs cases.
- 2. Ajouter :** chaque lettre doit toucher par un côté une autre lettre qui se trouve déjà sur le plateau de jeu. Peu importe si les lettres se touchent par toute la longueur du côté ou seulement par la longueur d'une case. **Un contact diagonal ne suffit pas.**
- 3. Lire :** On peut choisir n'importe quelle lettre pour commencer un mot. Le sens de lecture peut être de haut en bas, de bas en haut, de gauche à droite, de droite à gauche et dans n'importe quel zigzag. La seule règle décisive, c'est que les lettres doivent se toucher d'une façon continue selon la règle d'ajout de pièces. **Il n'est pas** permis de lire diagonalement. Il est interdit d'utiliser la même lettre plusieurs fois pour former un même mot.
- 4. Nouveaux mots :** un mot est « **nouveau** » si aucun autre joueur ne l'a noté sur sa feuille. Exception: ce mot est formé une deuxième fois mais avec des pièces complètement différentes.
- 5. Lettre libre :** pour leur emploi, on **applique la règle d'exception** selon laquelle on peut les ajouter dans n'importe quelle quantité au lieu d'une lettre à soi ou en plus. De cette manière, on peut par exemple élargir VER par **R,E** = VERRE. Il est aussi possible de former plusieurs mots. La limite de temps, si on a convenu d'en tenir compte, s'applique aussi dans ce cas-là. Si on place une lettre par erreur sans former de nouveau mot valable, on reprend la lettre et on doit placer une pièce à soi ainsi que cette lettre à côté du plateau de jeu.
- 6. Pièce blanche :** à l'aide de « la pièce blanche », on peut placer une pièce sur le plateau de jeu **sans** former de nouveau mot. On évite ainsi de devoir placer l'une de ses lettres comme « lettre libre » à côté du plateau de jeu. Naturellement, on peut aussi utiliser une « pièce blanche » d'une manière tactique pour bloquer les autres joueurs. Lors de son tour, un joueur a le droit d'échanger une « pièce blanche » qui se trouve déjà sur le plateau de jeu contre une propre lettre de n'importe quelle taille, s'il forme de cette manière un nouveau mot et s'il observe les règles de placement.
- 7. Frapper :** en « frappant » sur la table, un joueur peut - **avant son tour** - revendiquer des mots qu'il a trouvés en plus et modifier en sa faveur l'ordre de jeu. On peut « frapper » une fois que le sablier d'un autre joueur est écoulé. Si on « frappe » sans nommer de mot valable, on doit placer l'une de ses lettres comme « lettre libre » à côté du plateau de jeu et l'ordre de jeu n'est pas modifié. Au cas où plusieurs joueurs « frappent » simultanément, on joue aux dés pour savoir à qui c'est le tour : le chiffre le plus élevé gagne. Si on joue avec une limite de temps, le « frappeur » doit également exécuter son tour en 30 secondes. Le dernier « frappeur » couronné de succès continue la partie.

Fin de la partie

La partie est finie au moment où, dans une manche, personne ne peut plus former ou découvrir de nouveau mot. Dans ce cas-là, le nombre de pièces qui ne se trouvent pas encore sur le plateau de jeu n'importe pas. Ensuite, on procède à l'évaluation.

Comptage des points et détermination du vainqueur

Possibilité 1 : le joueur qui a noté le plus grand nombre de mots a gagné. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le nombre de lettres qui compte.

Possibilité 2 : le joueur qui a utilisé le plus grand nombre de lettres au total dans ses mots a gagné.

Possibilité 3 : le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de points a gagné. Pour cela, on compte des points additionnels pour les mots longs : un mot avec cinq lettres rapporte 1 point additionnel - c'est-à-dire 6 points au total. Pour chaque lettre de plus, on reçoit un point de plus - pour un mot de 9 lettres, on reçoit donc $9 \text{ plus } 5 = 14$ points.

Des variantes pour une partie tout seul

Pour tous les joueurs qui aiment résoudre des problèmes difficiles tout seul :

Variante 1 : choisissez une quantité déterminée de lettres, formez autant de mots que possible et essayez d'utiliser toutes les lettres. Commencez par exemple avec dix lettres, puis augmentez peu à peu. Vous pouvez aussi jouer avec une limite de temps.

Variante 2 : formez des mots aussi longs que possible en utilisant une quantité déterminée de lettres. Il convient de choisir une quantité à partir de 20 lettres. Jouez avec une limite de temps.

Auteurs : Michael Sohre & Werner Falkhof

Idée & design : Michael Sohre

Rédaction : Christian Beiersdorf / PROJEKT SPIEL

Traduction : Birgit Irgang



© **THETA-promotion 2009**
Johannistisch 20
D-14532 Kleinmachnow

Tél : +49(0)33203/78628
Internet : www.theta.de
E-Mail : info@theta.de