

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**



la main dans le sac

pour 2 à 4 joueurs

Le jeu comprend : 1 plateau, 4 tabliers/sacs de couleur, 4 alphabets assortis aux tabliers et 24 cartes comportant un mot de 3, 4 ou 5 lettres.

PREPARATION : Chaque joueur se noue un tablier autour du cou, prend l'alphabet de même couleur et met toutes les lettres à l'intérieur du sac.

Le plateau de jeu est disposé au centre de la table et les cartes empilées face cachée sur le rectangle blanc au milieu de piste. L'un des joueurs prend la marque et prévoit pour chacun d'eux : une colonne + pour les points acquis et une colonne – pour les pénalisations.

BUT DU JEU : rassembler, une par une, toutes les lettres composant un mot en les identifiant uniquement au toucher.

MARCHE DU JEU : Le premier joueur (tiré au sort ou désigné par les autres) retourne la première carte et la place sur le rectangle de couleur voisin du rectangle blanc.

Simultanément, tous les joueurs plongent leurs 2 mains dans le sac et s'efforcent – sans tricher, c'est-à-dire sans regarder – de trouver, successivement mais dans n'importe quel ordre, chacune des lettres du mot figurant sur la carte.

Chaque joueur ne doit sortir qu'une seule lettre à la fois : si c'est la bonne, il la met en place sur une des cases qu'il a devant lui, s'il s'est trompé, il pose la mauvaise lettre dans un coin du plateau (elle comptera pour un point de pénalité à la fin du tour).

Le premier à terminer la composition du mot s'attribue la carte et marque (colonne +) autant de fois 2 points que le mot compte de lettres (exemple : un mot de 4 lettres = 8 points). Il marque également (colonne –), comme tous les autres joueurs, 1 point de pénalité par mauvaise lettre sortie.

Toutes les lettres sont remises dans les sacs, le joueur qui s'est attribué la carte précédente en retourne une nouvelle et un second tour commence.

LE GAGNANT : La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes sur le plateau. Le total de la colonne + diminué du total de la colonne – permet de désigner le vainqueur.

OBSERVATIONS : Il est plus difficile de tricher lorsque chacun joue à tour de rôle. La difficulté du jeu peut être augmentée en remettant immédiatement dans le sac les mauvaises lettres, en formant les mots dans l'ordre, etc.

La main dans le sac est un jeu de Théo et Ora Coster.

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour <http://jeuxsoc.free.fr>

© 1972 BLA THEORA DESIGN – GAY PLAY