

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**



MOTS EN LIGNE

CE JEU CONTIENT

36 LETTRES ROUGES

36 LETTRES NOIRES

1 PATEAU DE JEU AVEC PANNEAU VERTICAL ET 2 COMPARTIMENTS DE RANGEMENT

BUT DU JEU

OBTENIR LE PLUS DE POINTS AVEC LES MOTS CREEES.

UTILISE LES LETTRES POUR ECRIRE DES MOTS DANS TOUS SENS (PAR EX. DE DROITE A GAUCHE, DE GAUCHE A DROITE, DE HAUT EN BAS, DE BAS EN HAUT, EN DIAGONALE)

TU PEUX AUSSI OBTENIR DES POINTS POUR UN MOT CREE A L'INTERIEUR D'UN AUTRE (EX : « PEAGE » ET « AGE » SONT CREEES A PARTIR DU MEME MOT)

AVANT DE COMMENCER A JOUER

IL EST RECOMMANDE A CHAQUE JOUEUR D'AVOIR UN PAPIER ET UN CRAYON (NON FOURNIS) POUR ADDITIONNER LEUR SCORE PLUS FACILEMENT APRES CHAQUE TOUR

MOTS ALIGNES SE JOUE A DEUX MAIS POUR ENCORE PLUS DE CONVIVIALITE IL EST POSSIBLE DE JOUER A DEUX EQUIPES COMPOSEES DU MEME NOMBRE DE JOUEURS

REDRESSER LE PANNEAU DE JEU A LA VERTICALE ET S'ASSURER QU'IL EST BIEN STABLE

CHAQUE JOUEUR SELECTIONNE SOIT LES LETTRES ROUGES SOIT LES NOIRES. AVANT DE COMPTER LES LETTRES DE CHAQUE JOUEUR VERIFIER QU'ELLES N'ONT PAS ETE MELANGEES (36 ROUGES ET 36 NOIRES)

S'ASSURER QUE LES LETTRES DE CHAQUE JOUEUR SONT BIEN EN ORDRE ET LES PLACER DANS LE COMPARTIMENT DE RANGEMENT, PRETES A ETRE UTILISEES.

COMMENT JOUER

DECIDER QUI COMMENCE (A PILE OU FACE PAR EXEMPLE)

CHAQUE JOUEUR INSERE SES LETTRES DANS LE PANNEAU VERTICAL A TOUR DE ROLE

- LE PREMIER JOUEUR PEUT PLACER SA LETTRE OU IL VEUT LE LONG DU PANNEAU DE JEU.

- LE JOUEUR SUIVANT PEUT PLACER SA LETTRE A COTE DE LA PRECEDENTE OU BIEN N'IMPORTE OU LE LONG DU PANNEAU DE JEU

CHAQUE JOUEUR A SON TOUR ESSAIE DE CREER UN NOUVEAU MOT OU DE RALLONGER UN MOT DEJA ALIGNE LORSQU'UN JOUEUR CREE UN MOT OU UN MOT DANS UN AUTRE LE SCORE OU LES SCORES ADDITIONNES SONT INSCRITS APRES SON TOUR.

LE JEU PREND FIN LORSQUE LE PANNEAU VERTICAL EST PLEIN OU LORSQUE TOUS LES JOUEURS SONT D'ACCORD POUR CONSTATER QUE PLUS AUCUN MOT NOUVEAU NE PEUT ETRE CREE

LES POINTS SONT ADDITIONNES. LE GAGNANT EST CELUI AVEC LE PLUS GRAND TOTAL DE POINTS

CREATION DES MOTS

TOUS LES MOTS CREEES DOIVENT ETRE DANS LE DICTIONNAIRE. IL N'EST PAS POSSIBLE D'UTILISER DES ABBREVIATIONS OU DES MOTS COMPOSES. IL EST RECOMMANDE AUX JOUEURS DE SE METTRE D'ACCORD SUR LA POSSIBILITE OU NON D'UTILISER CERTAINS TYPES DE MOTS

SCORE

LORSQU'UN JOUEUR CREE UN MOT IL MARQUE UN POINT POUR CHAQUE LETTRE DE CE MOT SANS OUBLIER UN POINT POUR CHAQUE LETTRE D'UN MOT A L'INTERIEUR D'UN AUTRE

EXEMPLE

« JOUER » CREE EGLEMENT LES MOTS « JOUE » ET « OU »

$5+4+2=11$ POINTS

SCORE DOUBLE : SI LA PREMIERE ET LA DERNIERE LETTRE D'UN MOT SONT DE LA MEME COULEUR LE SCORE EST DOUBLE

EXEMPLE

JOUER

JOUER = DOUBLE SCORE : $5 + \text{BONUS } 5 = 10$ POINTS

JOUE = 4 POINTS

OU = 2 POINTS

TOTAL POUR JOUER = 16 POINTS

						A
		J				V
		O				I
		U				O
		E	C	R	A	N
G	I	R	A	F	E	S