

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**



MON MOT SECRET

© 1997 Jumbo International

Découvre le mot secret de ton adversaire.

Contenu : 2 supports de jeu en matière plastique, 1 feutre spécial, 2 indicateurs de score

Avertissement :

Pour écrire sur le support de jeu, il faut uniquement utiliser le marqueur spécial joint ("White Board Markers"). Donc, il ne faut jamais écrire avec un feutre normal. Lorsque le marqueur livré avec le jeu est vide, on peut à nouveau s'en procurer un dans les magasins spécialisés.

Préparatifs :

Chaque joueur reçoit un support de jeu. Chacun positionne ses coulisseaux avec la flèche pointée vers le bas au-dessus des "A", ses coulisseaux avec la flèche pointée vers le haut en dessous des "Z", et son indicateur de score sur "0".

Le jeu :

Les joueurs écrivent, avec le feutre spécial, un mot de 6 lettres à l'emplacement prévu en dessous de leur volet.

À tour de rôle, les joueurs essaient de trouver l'une des six lettres du mot caché de l'adversaire en posant une question à celui-ci. Par exemple: "Est-ce que la première lettre est un F ?"

L'adversaire doit répondre en indiquant si la bonne lettre se trouve PLUS HAUT ou PLUS BAS dans l'alphabet que la lettre proposée. Un exemple va t'aider à comprendre plus facilement: imagine que le mot caché est "gagner". Comme première lettre, tu proposes d'abord un D. Ton adversaire répond par PLUS BAS, car la bonne lettre, le G, se trouve PLUS BAS que le D.

Si la réponse est PLUS BAS, tu places le coulisseau avec la flèche pointée vers le bas sur la lettre que tu as proposée (donc le D dans notre exemple). Si la réponse est PLUS HAUT, tu places le coulisseau avec la flèche pointée vers le haut sur cette lettre.

De cette manière tu rassembles de plus en plus d'informations sur les lettres du mot à trouver. Attention : ne déplace jamais tes coulisseaux pendant le tour de ton adversaire.

La fin de la partie :

Lorsque c'est à toi de jouer, au lieu d'essayer de trouver une lettre, tu peux tenter de deviner le mot caché tout entier ; dans ce cas, tu l'annonces à ton adversaire. Si tu as trouvé le mot, alors cette partie est finie et tu peux avancer d'un point ton indicateur de score.

Ensuite une nouvelle partie commence avec de nouveaux mots. Si tu t'es trompé, alors c'est au tour de ton adversaire de jouer et tu continues à jouer normalement.

Qui gagne ?

Le jeu est terminé dès que l'un des joueurs a obtenu 4 points.