

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).

**ESCALE À JEUX**



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

WORDSEARCH

L'OBJET DE CE JEU est d'accumuler le plus de points possibles en formant des mots sur le tableau.

PIECES COMPOSANTES

- 1 tableau de jeu
- 96 lettres
- Règles du jeu

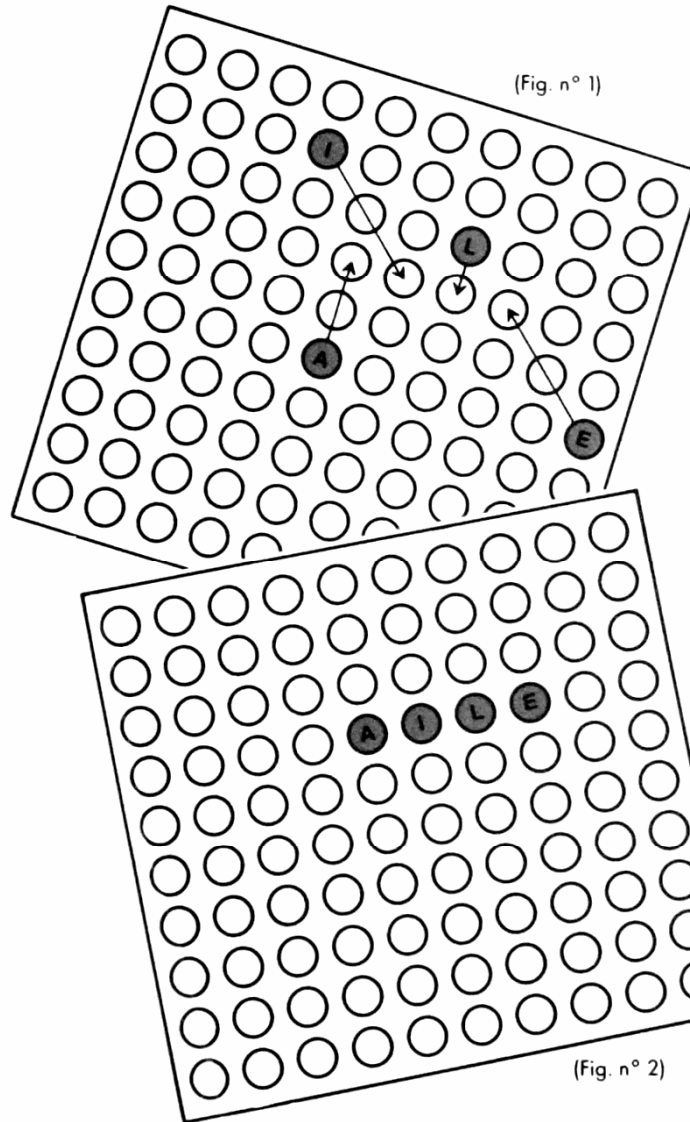
DIRECTIVES DE JEU

Les joueurs se préparent à jouer en posant les lettres de sorte qu'elles soient visibles dans les cercles colorés. Les lettres sont posées au hasard et doivent toutes être orientées dans la même direction. Les quatre cercles jaunes du centre restent inoccupés. Un joueur agit comme marqueur de points. Il ne reste plus qu'à décider qui commencera à jouer pour que le jeu débute.

Le premier joueur déplace **une ou plusieurs** lettres pour former un mot conformément aux règles suivantes:

- a) Chaque lettre **doit** être déplacée en ligne droite, horizontalement, verticalement ou en diagonale, sur un ou plusieurs espaces, mais aucune lettre ne peut en sauter d'autres.
- b) Chaque lettre déplacée **doit** former une partie du mot. Cela signifie qu'une lettre ne peut pas être déplacée de manière à faciliter le passage d'une autre lettre.
- c) Le mot formé peut comprendre des lettres que le joueur n'a pas déplacées.
- d) Le mot formé peut se lire de l'avant ou inversément, horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- e) On ne peut former **qu'un** mot à chaque tour.

Les autres lettres des deux diagrammes ci-dessous ont été omises dans le but de faciliter la compréhension. La figure n° 1 indique les positions de la lettre avant son déplacement et les flèches indiquent la direction dans laquelle chaque lettre doit être dirigée de manière à composer le mot "AILE", tel qu'illustré à la figures n° 2.



POINTAGE

Le joueur additionne la valeur des lettres du mot composé et la multiplie par le nombre de lettres dans le mot.

EXEMPLE:

Prenez, par exemple, le mot "BLEU" à la fig. n° 4. En étudiant les lettres, vous constaterez que B = 3, L = 1, E = 0, U = 1. Ainsi, la valeur totale des lettres (3 + 1 + 0 + 1) est de 5, multipliée par le nombre de lettres composant le mot, soit quatre (4) = 20 points pour "BLEU".

Le premier joueur enlève ensuite les lettres du mot et les met de côté. C'est alors au tour du joueur à sa gauche de jouer de la même manière.

Normalement, un joueur déplace des lettres pour composer un mot lorsque c'est à son tour de jouer. Le joueur peut cependant choisir de ne déplacer qu'une seule lettre pour les raisons suivantes:

- a) il ne peut composer un mot **OU**
- b) il peut obtenir un meilleur pointage au prochain tour.

Un joueur peut questionner l'existence ou l'écriture d'un mot formé par un autre joueur. On consulte alors un dictionnaire et:

- a) Si le joueur posant la question a raison, il reçoit une prime égale à la valeur des lettres du mot inexact. Les lettres restent dans leur nouvelle position.
- b) Si le joueur posant la question a tort, il déduit la valeur des lettres du mot composé de son propre pointage.

Si un joueur déplace une ou plusieurs lettres et s'aperçoit qu'il a fait une erreur de jugement relativement à leur position finale de sorte qu'il ne puisse composer de mot, il perd alors son tour et les lettres déplacées restent dans leur nouvelle position.

La partie se termine lorsqu'il est impossible de composer de nouveaux mots avec les lettres qui restent.

Le joueur gagnant est celui qui a accumulé le plus de points.

CONSEIL SUR LA MANIÈRE DE DÉPLACER LES LETTRES: L'ordre dans lequel vous déplacez les lettres peut faire une grande différence dans la composition d'un mot. A la fig. n° 3, la lettre E devrait être déplacée afin de faire place à la lettre U pour faciliter sa descente, ce qui permet à la lettre L de passer. La fig. n° 4 indique la composition du mot BLEU.

