

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**



SISCO

Dès 9 ans - 3 joueurs et plus

CONTENU DE LA BOITE

- 1 porte-lettres à volets mobiles
- 72 lettres avec chacune sa valeur en chiffre et, en petit caractère, le rappel de la lettre.
 - 30 voyelles (verso rouge)
 - 42 consonnes (verso bleu)
- 1 plaque "alphabet"
- 1 sac 'voyelles' et 1 sac 'consonnes'
- 1 dé 'lettres'
 - 3 faces V (voyelle)
 - 3 faces C (consonne)
- 1 dé 'sisco'
 - 5 faces numérotées
 - 1 face S
- Des rectangles de papier 'miroir' autocollant

BUT DU JEU

Découvrir un mot composé par le meneur de jeu et gagner le maximum de points.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs, chacun étant meneur de jeu à son tour

A - COMPOSER LE MOT

Un meneur de jeu est désigné.

1. Il place le porte-lettres face à lui, volets ouverts.
2. Il prend au hasard dans les sacs 5 voyelles et 5 consonnes.
3. A l'insu des autres joueurs, il compose un mot le plus long possible et comportant le maximum de points. Tous les mots peuvent être utilisés à l'exception des noms propres et verbes conjugués. Il remet les lettres restantes dans les sacs sans les montrer.
4. Il glisse les lettres du mot dans les volets du porte-lettres, en veillant à ce que le chiffre soit toujours placé en bas et à gauche.
5. Il rabat le porte-lettres sur les volets et le retourne de façon que les cases se trouvent face à lui : il peut alors lire, dans les miroirs, les lettres qui s'y reflètent en petits caractères.

B - DÉCOUVRIR LE MOT

Les autres joueurs vont essayer de découvrir ce mot. Par les trous des volets, ils voient le nombre de lettres composant le mot et l'emplacement des voyelles (verso rouge) et consonnes (verso bleu).

Chaque joueur à son tour procède de la façon suivante :

- Il lance le dé "lettres" :
 - si le dé tombe sur 'C' le joueur propose une consonne ;
 - s'il tombe sur 'V' , il propose une voyelle.

Deux cas peuvent se présenter :

1. La lettre proposée ne figure pas dans le mot

Le joueur lance le dé 'sisco'.

- S'il fait 1, 2, 3, 4 ou 5, le coup est nul et c'est au tour du joueur suivant.

- o S'il fait 'S' , il rejoue en lançant à nouveau le dé 'lettres' pour proposer une nouvelle lettre, puis le dé 'sisco' etc.

2. La lettre proposée figure dans le mot

Le meneur de jeu ouvre le volet de la lettre vers les joueurs. (Si la lettre est représentée plusieurs fois, il ouvre les volets correspondants et les points de la lettre seront comptés autant de fois).

Le joueur lance le dé 'sisco'

- o S'il fait 1, 2 ou 3, il marque les points de la lettre et c'est au tour du joueur suivant.
- o S'il fait 4 ou 5, il double les points de la lettre et peut proposer un mot :
 - le mot est juste, la manche est terminée ;
 - le mot est faux et c'est au tour du joueur suivant
- o S'il fait 'S', il double les points de la lettre, peut proposer un mot, et même si ce mot est faux, il rejoue en lançant le dé 'lettres', puis le dé 'sisco', etc.

NOTA

au cours d'une manche, à chaque fois qu'une lettre est proposée, on la raye au crayon noir sur la plaque "alphabet". Quand il reste uniquement des consonnes ou uniquement des voyelles à découvrir, les joueurs proposent directement une consonne ou une voyelle, sans lancer le dé "lettres".

C - LES POINTS

À chaque tour, chacun des joueurs marque les points des lettres qu'il découvre.

À la fin de chaque tour, le meneur de jeu marque le total des points du mot, tant que les joueurs ne l'ont pas trouvé.

Exemple

mot composé au premier tour

G E N I A L

4 1 3 2 1 3

Joueur A :

jette le dé 'lettres', tombe sur 'C', propose 'N' (3 points). Le meneur de jeu ouvre le volet correspondant.

jette le dé 'sisco', tombe sur '2', il ne marque donc que 3 points et c'est au tour du joueur suivant.

Joueur B :

jette le dé 'lettres', tombe sur 'V', propose 'I' (2 points). Le meneur de jeu ouvre le volet correspondant.

jette le dé 'sisco', tombe sur '4', il double les points, en marque donc 4 et propose le mot 'GENIES'. Le mot est faux, et c'est au tour du joueur suivant.

Joueur C :

jette le dé 'lettres', tombe sur 'V', propose 'O' (faux). Jette le dé 'sisco', tombe sur '4' ; le coup est donc nul et c'est au tour du joueur suivant.

A la fin de ce premier tour, le mot n'est pas trouvé. Le meneur de jeu marque donc 14 points et la manche se poursuit.

Fin de la manche

- La manche se termine quand un joueur a trouvé le mot du porte-lettres.
- Il marque alors tous les points des lettres encore cachées.
- Puis le joueur suivant devient meneur de jeu. Il ôte les lettres du porte-lettres et les remet dans les sacs. Il en pioche 10 et compose un mot pour commencer une nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque chaque joueur a été meneur de jeu, la partie est terminée et chacun fait le total de ses points.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points.