

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**





Règle française officielle

Contenu

4 planches en plastique de 65 cases chacune (5 lignes x 13 colonnes)
20 pions-voyelle (4A ; 4E ; 4I ; 4O ; 4U)
1 paquet de 55 cartes, chacune représentant une consonne (3 x B, C, D, F, G, H, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, W, Y et 2 x J, Z)
1 cylindre en bois (le "microphone")
1 règlement

But du jeu

Amener le plus rapidement possible ses 5 pions-voyelle au fond de la planche.

Préparation

Chaque joueur choisit une planche, prend un groupe de voyelles (A, E, I, O, U) et les place sur la première case de chaque ligne. Placez le microphone au milieu des joueurs. Mélangez les cartes, divisez-les en trois paquets et mettez-les, face cachée, bien en vue sur la table. Retournez la première carte de chaque paquet et placez-la devant celui-ci.

Comment jouer

On tire au sort le joueur qui commence et on procède dans le sens des aiguilles d'une montre. A son propre tour, chaque joueur retourne une carte d'un des trois paquets, au choix, en recouvrant la carte précédemment retournée. A ce moment, il y a trois consonnes retournées et tous les joueurs réfléchissent rapidement à un mot qui les contienne toutes les trois. Le premier joueur à qui vient à l'esprit un mot valable (voir la définition des mots valables plus loin) saisit le microphone et dit le mot à haute voix. Si le mot est valable, le joueur déplace ses propres voyelles du nombre de cases correspondant au nombre de voyelles comprises dans le mot énoncé. Si le mot prononcé n'est pas valable, le joueur est exclu de la manche suivante.

Mots valables

Un mot est valable si :

- A. Il contient les trois consonnes demandées (l'ordre dans lequel elles apparaissent est sans importance).
- B. Il permet au joueur qui le prononce de déplacer au moins une de ses voyelles.

Tous les mots contenus dans le dictionnaire, sous toutes les formes grammaticales (singulier, pluriel, masculin, féminin, mode des verbes, adverbess, etc.), sont autorisés.

Ne sont pas autorisés : noms propres, mots étrangers ou avec apostrophes ou trait d'union.

En cas de contestation et en absence d'un dictionnaire, n'importe quel mot est admis, si la majorité des autres joueurs l'accepte.

Exemple :

Le consonnes retournées sont : D T N ; le joueur qui a saisi le microphone prononce le mot DIVERTISSEMENT : le mot est valable, donc le joueur peut déplacer le "I" de 2 cases et le "E" de trois. Si le joueur en question avait déjà terminé son parcours avec les voyelles E et I, le mot ne serait pas valable et le joueur perdrait le droit de participer à la manche suivante. Quand un paquet de cartes est terminé, remélangez toutes les cartes, divisez-les de nouveau en 3 paquets et retournez-en trois.

Le vainqueur

Le joueur qui réussit le premier à amener ses 5 voyelles sur la treizième et dernière case de la planche, gagne.