

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Réponses : Le joueur interrogé ne répond qu'à celui qui l'interroge.

a) Pour une paire DEBUT ou FIN DE MOT, l'interrogé s'empare du tableau d'affichage et le plus discrètement possible place une fiche devant chaque lettre concernée (les TROIS premières lettres pour DEBUT DE MOT et toutes les AUTRES pour FIN DE MOT).

Si une lettre est double (ou triple) le joueur placera 2 (ou 3) fiches devant cette lettre. Puis l'interrogé donne le tableau au joueur, qui toujours aussi discrètement en prend note, après avoir replacé les fiches à la réserve (coin du tableau).

b) Pour une paire DEFINITION, l'interrogé donne secrètement à lire au joueur la définition inscrite au dos de sa feuille de notes.

c) Pour une paire de PAGE, le joueur glisse à une page déterminée du dictionnaire le marqueur de pages, et donne le tout à l'interrogé. Celui-ci regarde la page et répond, par tableau d'affichage et fiche interposés, si son mot se trouve AVANT ou APRES la page marquée, ou encore DANS LE MILLE !!!

Remarque : Le joueur effectue DEUX DEMANDES de page sur son tour de jeu, mais au même adversaire.

3* CONSULTATION DU DICTIONNAIRE.

A son tour de jeu, le joueur peut demander le dictionnaire. Mais pendant qu'il le consulte, ses adversaires, à tour de rôle, vont jeter les DEUX DES. Le joueur aura le droit de feuilleter le "dico" tant que DEUX FACES ROUGES ne seront pas sorties !!! Cela peut durer 2 secondes comme 2 minutes !

LE VAINQUEUR :

Quand un joueur ESTIME AVOIR TROUVE LES MOTS DE TOUS ses adversaires, il annonce "STOP", et fait part de ses découvertes à chacun de ses adversaires en montrant sa feuille de notes (ATTENTION : ne montrer à chacun que son seul mot supposé !).

- Si tous les mots sont exacts, le joueur est le VAINQUEUR !
- Si un seul mot est inexact, le joueur est éliminé et la partie continue pour les autres. Cependant le joueur éliminé répondra aux questions posées par ses concurrents.

VARIANTES :

Partie plus ou moins difficile : Pour une partie facile, choisir des mots de 6 à 8 lettres, et pour une partie plus difficile des mots de 10 à 12 lettres !

Partie rapide : Deux mots trouvés suffiront pour gagner, au lieu de trois (partie à 4 joueurs). Et un seul mot pour la partie à 3 joueurs.

Noms propres : Seule la seconde partie du dictionnaire (noms propres) est utilisée ! On peut décider aussi d'un thème : Peintres, Villes, Hommes célèbres, etc.

Remarque : Ne pas choisir des noms de plus de douze lettres.

DICO

le jeu du dictionnaire

jeux
LAROUSSE

le jeu du dictionnaire

2 A 4 JOUEURS, 10 ANS ET PLUS.

COMPOSITION DU JEU :

- Un plateau de jeu.
- Un jeu de 30 cartes, soit 7 cartes PAGE, 7 cartes DEBUT DE MOT, 6 cartes FIN DE MOT, 4 cartes DEFINITION, 3 cartes JOKER et 3 cartes INTERDICTION.
- 2 dés spéciaux.
- 4 cache-notes, un par joueur.
- 1 marqueur de pages pour le dictionnaire.
- 1 tableau pour afficher les réponses plus 9 fiches.
- 1 carnet de feuilles blanches pour prendre des notes...
- ... et un DICTIONNAIRE ! (non fourni avec le jeu).

BUT DU JEU :

Trouver le mot CHOISI dans le dictionnaire par chacun des adversaires. Chaque joueur joue contre TOUS LES AUTRES.

PRINCIPE GÉNÉRAL :

Pour trouver un mot, le joueur pose des questions à l'adversaire de son choix par le truchement des cartes. (Voir plus loin comment acquérir des cartes.)

Pour poser une question, le joueur doit abattre une PAIRE, soit deux cartes semblables.

EXEMPLE :

Muriel a choisi le mot TERMINUS. Paul l'interroge.

a) En jouant une paire DEBUT DE MOT, Paul connaîtra les TROIS premières lettres du mot. Muriel, par l'intermédiaire du tableau d'affichage lui répond : TER, ou plutôt : ERT, car les lettres sont toujours données dans l'ordre alphabétique.

Paul déduit que le mot de Muriel commence par l'une des SIX combinaisons suivantes : ERT - ETR - RET - RTE - TER - TRE.

Paul élimine tout de suite la combinaison RTE, aucun mot de la langue française ne commençant ainsi. Paul pourrait le vérifier en consultant le dictionnaire.

b) En jouant une paire PAGE, Paul situera la page comportant le mot de Muriel. Suivant la page choisie par Paul, Muriel répondra AVANT, APRES ou DANS LE MILLE !!!

Paul, donc, en se référant aux données obtenues en a, glisse le marqueur de pages dans le dictionnaire et à la page comportant le mot ROTI. Muriel, à l'aide du tableau d'affichage, lui répond APRES.

Paul en déduit que le mot commence par TER ou TRE.

c) En jouant une paire DEFINITION, Paul apprendra la définition du mot choisi par Muriel, soit : "Dernière station d'une ligne de transport". Paul envisage comme solution : TERMINUS.

d) En jouant une paire FIN DE MOT, Paul connaîtra toutes les lettres du mot, à l'exception des trois premières. Muriel marque sur le tableau les lettres : I M N S U.

Paul reconstitue bien le mot TERMINUS. Il ne lui reste plus qu'à trouver les mots choisis par les autres adversaires.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Après s'être mis d'accord sur le nombre de lettres des mots à trouver (6 minimum et 12 maximum),

on déniche son mot! Chaque joueur est en possession d'une feuille blanche et d'un cache-notes. A tour de rôle, les joueurs cherchent un mot dans le dictionnaire et l'inscrivent secrètement dans un coin de leur feuille. Puis, au dos de cette feuille, ils écrivent mot à mot et de façon lisible la définition qu'en donne le dictionnaire (quand il y a plusieurs définitions possibles, n'en choisir qu'une). Ils glissent ensuite leur feuille dans le cache-notes.

on se prépare! On place sur la table : le plateau de jeu ouvert, le dictionnaire et le marqueur de pages. Les cartes sont battues puis distribuées aux joueurs, une à une et face visible. Le premier joueur qui reçoit un JOKER commencera la partie. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes sont ensuite ramassées, battues et disposées sur le plateau, face cachée, aux emplacements des cases (une carte par case).

MARCHE DU JEU :

- Quand vient son tour, le joueur a TROIS possibilités de jeu :
- soit ACQUÉRIR des cartes afin de constituer des paires (une paire est formée de deux cartes semblables) ;
 - soit QUESTIONNER un adversaire de son choix en abattant une paire ;
 - soit CONSULTER le dictionnaire.

1* ACQUISITION DES CARTES.

Le joueur retourne TROIS CARTES qu'il laisse en place.

- L'une des trois cartes est une carte INTERDICTION : le joueur perd son tour et retourne face cachée les cartes tirées.
Bien repérer l'emplacement des cartes Interdiction!
- Les trois cartes sont de NATURE DIFFERENTE : le joueur prend celle de son choix (une seule) et retourne les deux autres.
- Deux cartes sont IDENTIQUES (ex. : 2 cartes Définition et 1 carte Fin de mot) : le joueur peut choisir la paire (Définition) ou la carte unique (Fin de mot). La ou les autres cartes sont remises face cachée.
- Les trois cartes sont IDENTIQUES : le joueur en prend deux et retourne la troisième.
- Si une des cartes est un JOKER : le joueur la prend d'office et n'en prend aucune autre.
On ne peut prendre qu'un seul Joker quel qu'en soit le nombre retourné.
 - Un JOKER remplace n'importe quelle carte.
 - Une PAIRE de Jokers équivaut à n'importe quelle paire.

2* QUESTIONS - RÉPONSES.

Questions : Le joueur désigne l'adversaire qui doit lui répondre. On ne peut poser une question qu'en abattant une paire.

On garde une paire en main aussi longtemps qu'on le désire, mais un joueur qui a six cartes en main est obligé d'abattre une paire.

L'ordre des questions, laissé à la volonté de chacun, dépend toutefois de la formation des paires obtenues.

Quand un joueur désire poser une question : il abat sa paire et les deux cartes sont alors défaussées, face visible, sur la table, près du plateau. Quand SIX CARTES EN TOUT ont été défaussées, elles sont reprises, battues et replacées face cachée sur des cases libres du plateau.