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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Règle du jeu FOLIMOTS

Ce jeu a été conçu pour aider les enfants dans l'apprentissage de l'orthographe. De nombreuses extensions sont prévues. En mode défi, ce jeu ravira petits et grands autour d'une même table !

COMPOSITION DU JEU

1 plateau de jeu - 4 lots de lettres de couleur - 80 cartes - 1 buzzer - 1 règle du jeu - 4 sachets de rangement.

NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 4 joueurs.

BUT DU JEU

Retournez les cartes une par une. Ecrivez rapidement avec vos lettres ce que vous voyez sur les cartes puis buzzez avant vos adversaires !
Si vous avez écrit correctement le mot, remportez la carte ! Attention aux cartes pièges qui rythment et dynamisent le jeu en distribuant aux joueurs gages, avantages et pénalités…
Le gagnant est le premier joueur qui totalise 10 cartes FOLIMOTS.

CONCEPT EDUCATIF

En fonction de la difficulté de l'orthographe des mots choisis dans les cartes FOLIMOTS, vous trouverez des contours colorés différents.
Contour bleu : facile - Contour jaune : moyen - Contour rouge : difficile.

FOLIMOTS est un jeu basé sur un concept simple et efficace. Son fort côté ludique accentué par la compétitivité et la présence de nombreuses cartes pièges le rend passionnant à tout âge !

Dans le mode défi, affrontez vos amis et votre famille. Le premier qui termine d'écrire un mot buzze le plus rapidement possible pour signaler à ses adversaires qu'il a fini le premier !
Ecrivez correctement le plus rapidement possible et buzzez en premier pour remporter la carte !

Dans le mode apprentissage, l'enfant regarde l'image avec le mot écrit en dessous.
Il lui suffit de recopier le mot pour l'écrire correctement.
La répétitivité dans le jeu permettra à votre enfant de savoir écrire en très peu de temps l'ensemble des mots représentés sur les cartes contenues dans ce jeu.

MISE EN PLACE DU JEU

Positionnez le buzzer au centre du plateau.
A gauche du buzzer vous avez l'emplacement de carte **TOP : pouce vers le haut.**
A droite du buzzer vous avez l'emplacement de carte **FLOP : pouce vers le bas.**

MODE APPRENTISSAGE

Donnez à votre enfant **toutes les lettres de la couleur de son choix**. Par exemple les bleues.
On a pensé à vous… Vous l'avez remarqué, **les lettres sont écrites des deux côtés**.
Imaginez comme ce jeu serait pénible s'il fallait les mettre toutes d'un même côté !

Laissez votre enfant organiser devant lui les lettres comme il en a envie. Selon son caractère il les disposera de différentes façons.

Quand il est prêt, présentez-lui une première carte face écrite en la plaçant sur l'emplacement TOP.
Qu'il prenne son temps pour copier avec ses lettres le mot écrit sous l'image. Quand il a terminé qu'il appuie sur le buzzer.

Contrôlez avec lui s'il a correctement écrit le mot. Faites-lui citer les lettres une par une.

Demandez-lui ce qu'il a écrit. Pour vous répondre il peut bien entendu s'aider en regardant l'image sur la carte.

S'il a bien écrit le mot et reconnu l'image, il a gagné la carte !
Sortez une nouvelle carte du jeu et placez-la de la même façon sur l'emplacement TOP.

S'il s'est trompé, ce n'est pas grave, il fera mieux avec la prochaine carte.

En attendant, placez la carte où il a fait la petite erreur sur l'emplacement FLOP. De cette façon vous verrez les mots qui lui posent de petites difficultés et pourrez le faire recommencer à un autre moment pour corriger les erreurs.

EVOLUTIF : Commencez par faire jouer vos enfants avec les cartes d'écriture facile (contours bleus), puis évoluez vers les cartes à contour jaune puis rouge.

MODE DEFI

Chaque joueur a son lot de lettres de couleur. Il est en face du côté du plateau correspondant à sa couleur de lettre.
Positionnez l'ensemble du paquet de cartes sur l'emplacement TOP.

Si tous les joueurs savent déjà écrire les mots présentés sur les images, mettez la face image des cartes vers le haut.
Le mot écrit n'apparaît pas. S'il y a de jeunes joueurs qui doutent encore de l'orthographe des mots, positionnez alors le paquet de cartes face écrite visible.

Chaque joueur a le droit de préparer ses lettres comme il veut avant le début de la partie : par ordre alphabétique, comme un clavier azerty, en vrac, chacun fait vraiment ce qu'il veut !

Toutes les cartes sont empilées sur la case TOP. **Le jeu va commencer avec la 2ème carte** parce que la première est déjà visible et ne présente plus aucune surprise. Le joueur le plus âgé prend la première carte et la place sur la case FLOP laissant ainsi apparaitre l'image de la seconde carte.

Ecrivez le plus rapidement ce que vous voyez et buzzez quand vous avez correctement positionné les lettres sur les emplacements prévus.
Si **vous êtes le premier à buzzer** et que vous avez correctement écrit le mot, **vous remportez la carte**.
En prenant votre carte, vous dévoilez ainsi une nouvelle carte, **le jeu continue ! Dépêchez-vous d'écrire !**

Si vous avez mal écrit le mot et que vous avez buzzé en premier dans la précipitation, vous ne remportez pas bien sûr la carte. De plus, vous perdez une de vos cartes déjà gagnées. Les deux cartes précitées sont mises sur l'emplacement FLOP.

Si vous avez bien écrit le mot mais que vos lettres ne sont pas correctement positionnées sur l'emplacement prévu, vous ne remportez pas la carte ! La carte va au dos du paquet. Elle est donc remise en jeu.

LES CARTES PIEGES

Parmi les cartes FOLIMOTS, vous trouverez des cartes cerclées vertes : Les cartes pièges.
Elles indiquent toutes un avantage, une pénalité ou un gage.
Quand l'une d'entre elles apparaît, buzzez rapidement mais seulement si un petit soleil souriant figure sur cette carte.
A ce moment là, si vous avez été le plus rapide, vous remportez l'avantage, ou vous donnez la pénalité à qui vous voulez quand vous voulez !
Au contraire si vous buzzez alors que la carte piège montre un soleil grimaçant, vous offrez l'avantage à tous les autres joueurs, ou vous prenez la pénalité…

BUZZEZ !!!

NE BUZZEZ PAS !!!

Recevez une carte de l'adversaire de votre choix !

Bousculez les lettres de l'adversaire de votre choix pendant un tour quand vous voulez.

Gagnez un Joker.
Il remplace n'importe quelle lettre.
Usage unique.

Commencez à écrire 3 secondes avant vos adversaires.

Le joueur de votre choix ne participe pas au prochain mot.

Le joueur de votre choix doit écrire son prochain mot à l'envers.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur a remporté 10 cartes FOLIMOTS.
Si vous êtes passionnés, vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune carte dans le paquet.
A ce moment là, le gagnant de la partie sera celui qui aura remporté le plus de cartes.

Un jeu ANATON'S Editions. Plus de renseignements sur www.anatons.com. Contact : anatonseditions@gmail.com