

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 ★★☆☆ modifiable 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

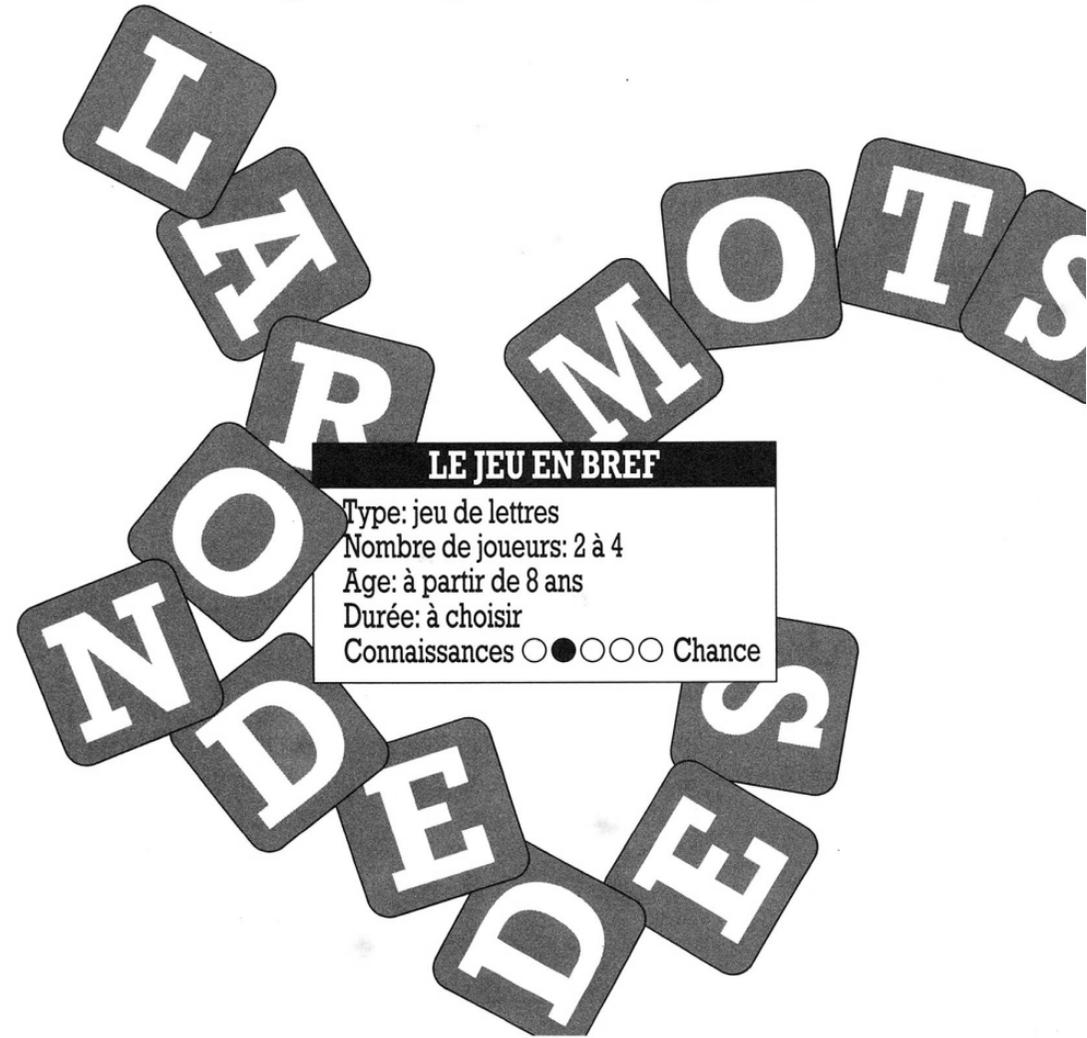
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LA RONDE DES MOTS

Le mot le plus long dans le temps le plus court



LE JEU EN BREF

Type: jeu de lettres

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: à partir de 8 ans

Durée: à choisir

Connaissances Chance



But du jeu:

T, R, A, P, E, I, – «RAT»? «RAPE»? ... Hum ... Est-ce qu'il n'y a rien de plus long? «PITRE» ... C'est déjà mieux! Vite, vite, le minuteur tourne! Peut-être en tirant une autre lettre? Mais si je ne peux pas m'en servir, ça fait des points en moins ... Il vaut mieux pas ... Voyons, «RATE», «PATRE», oui, c'est ça: «PIRATE»! Stop! arrêtez tout de suite le minuteur!

Un jeu de lettres ultra-rapide: le joueur qui fait le mot le plus long dans le temps le plus court possible gagne le maximum de points.

Matériel:

- 1 minuteur
- 36 lettres

Avant de commencer...

Détachez toutes les lettres, posez-les sur la table, face cachée, et mélangez-les bien: elles forment la pioche.

L'interrupteur sur STOP, remontez le minuteur dans le sens des montres, jusqu'au blocage (la flèche pointe entre 10 et 1).

Le premier mot

Le joueur qui commence prend six lettres au hasard et les pose devant lui, face visible. S'il y a au moins une voyelle (A, E, I, O, U), il met immédiatement le minuteur en marche (en appuyant sur START).

S'il n'a que des consonnes, le joueur échange lettre à lettre celles qu'il a tirées contre des lettres nouvelles, jusqu'à ce qu'il prenne une voyelle.

Aussitôt, il met le minuteur en marche.

Le joueur essaye alors de construire avec ses lettres un mot (et **un seul**) aussi long que possible. Il a le droit de prendre d'autres lettres à la pioche, s'il ne peut pas s'en sortir avec les lettres qu'il possède, ou s'il veut tenter de construire un mot plus long.

Valeur d'un mot:

Dès qu'un joueur trouve un mot qui lui convient, il arrête le minuteur en appuyant sur STOP et compte ses points. Le total des lettres du mot est multiplié par le chiffre sur lequel pointe la flèche du minuteur.

Les lettres inutilisées sont soustraites du total: - 3 points par lettre restante.

Récompenses:

Les mots les plus longs donnent droit à des points supplémentaires:

- pour un mot de 5 lettres = + 10 points
- pour un mot de 6 lettres = + 20 points
- pour un mot de 7 lettres = + 30 points, etc.

Un exemple chiffré:

Alexandre a tiré une lettre supplémentaire, construit un mot de 5 lettres et arrêté le minuteur sur le chiffre 7.

5	lettres utilisées
× 7	chiffre du minuteur
—	
= 35	
- 6	2 lettres inutilisées × (- 3 points)
—	
= 29	
+ 10	10 points pour un mot de 5 lettres
—	
= 39	points pour Alexandre

Fin de la partie

Au choix des joueurs, la partie prend fin:

au bout d'un temps défini à l'avance (une demi-heure par exemple);

après un certain nombre de tours de jeu (5 tours par exemple);

lorsqu'un joueur dépasse un total limite (150 points par exemple).

Dans tous les cas, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.