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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Graphème

Se joue *à Deux* et plus.

Contenu de la boite
12 pochettes contenant chacune des lettres pour former un MOT.
Chaque lettre est décorée d'un motif en rapport avec le MOT à recomposer.
1 dé: numéroté de 1 à 6

BUT DU JEU

Recomposer le plus grand nombre de MOTS avec les lettres ayant le même motif.
Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points en fin de partie.

Qui commence ? Vous choisissez ! Par exemple :
Le plus jeune, le plus âgé, ou chacun tire une lettre. Celui qui a
la lettre la plus éloignée dans l'alphabet commence a jouer !

JOUER

1. Choisissez autant de MOTS que de joueurs et ajouter un mot.
Vous pouvez augmenter le nombre de MOTS (la partie sera alors plus longue).
Chaque MOT est présenté, un à la fois, à l'ensemble des joueurs (ceci peut constituer une phase du jeu) ouvrez une pochette, observez les lettres et recomposez le MOT. Utilisez toutes les lettres.

2. Distribuez les lettres comme un jeu de carte (à l'envers, face blanche visible).

Le jeu commence :
Chaque joueur dévoile ses lettres en les plaçant coté illustré visible devant lui.
Lancez le dé : il définit l'action :

Prenez chez le joueur de votre choix **1 lettre**.

Prenez chez votre voisin de droite **2 lettres** au maximum dans un même MOT.

Prenez chez votre voisin de gauche **3 lettres** au maximum dans un même MOT.

Echangez avec un joueur de votre choix **4 lettres** au maximum dans un même MOT.

Recevez de chaque joueur **1** lettre de leur choix.

Passez votre Tour !

La fin de Partie.
Lorsqu'un joueur n'a plus de lettre, la partie se termine.
Mais les autres joueurs, qui possèdent encore des lettres, forment un ou des MOTS de leur création avec leurs lettres, sans tenir compte des illustrations.
Les MOTS sont de leur choix et doivent exister dans le dictionnaire.

REMARQUES

Utilisez toutes les lettres avec la même décoration pour recomposer un MOT

Donner, recevoir, échanger des lettres : cela doit se faire dans un même MOT.
Exemple : je donne 2 lettres du MOT « maison » et non 1 lettre du MOT « maison » et 1 lettre du MOT « lune ».

Quand vous terminez un MOT, celui-ci devient protégé, on ne peut plus y toucher.

POINTS

Chaque MOT formé apporte 5 points plus 1 point par lettre de ce MOT.
Le trait d'union donne 1 point.
Exemple : visage 5 points plus 6 points.

Le MOT **GRAPHEME** donne 26 points, c'est un apport global, ne pas compter les lettres.

Des Variantes du jeu (une autre façon de jouer)

- Former des MOTS raccourcis.
  Exemple : visage-sage-âge-aise-vie
  Dans ce cas vous n'utilisez pas toutes les lettres décorées.
- Niveau avancé
  Certains MOTS peuvent former un anagramme. C'est-à-dire que toutes les lettres d'un MOT peuvent former d'autres mots
  Exemple : chien-chine-niche.
  Dans ce cas former une anagramme donne un bonus de points.
  10 points par anagramme.

Définition simplifiée du mot **Graphème**
« La plus petite unité distinctive et significative de l'écriture »

Dans l'écriture Alphabétique,
le **Graphème** est communément appelé « **lettre** »
Notre Alphabet en comporte 26

© Copyright 2013 REF 3X771D2