

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 ★★☆☆ modulaire 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





Mots magiques

Idée : Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy

Illustration : Claus Stephan

Au fin fond de la forêt magique, la sorcière Susie et le magicien Pim sont en train de se livrer à une captivante compétition pour trouver le mot magique le plus impressionnant. Lequel des deux magiciens des mots sera le plus attentif et, dans la foule d'illustrations représentées sur les cartes de mots magiques, trouvera le plus vite des mots qui correspondent à une certaine lettre et remportera ainsi le duel des lettres ?

Contenu du jeu

1 sorcière Susie (rouge), 1 magicien Pim (bleu), 10 cartes de mots magiques, 26 cartes de lettres de l'alphabet, 3 cartes vierges à remplir, 4 cartes de circuit, 1 carte d'arrivée (= chaudron magique), 1 règle du jeu

Idée

Un des joueurs est la sorcière Susie et l'autre le magicien Pim. Pour remporter ce duel, vous devez trouver le plus vite possible un mot magique. Pour cela, vous retournez une carte de lettre et une carte de mots magiques. Les joueurs cherchent alors ensemble et en même temps sur l'illustration de la carte de mots un mot commençant par la lettre indiquée par la carte de lettre.

Celui qui trouve un mot en premier le dit tout fort et gagne ce tour. Il avance son pion d'une carte du circuit. Celui qui arrive en premier sur la carte d'arrivée avec le chaudron magique gagne ce duel !

Préparatifs

Posez au milieu de la table un circuit composé des quatre cartes de circuit et de la carte d'arrivée. Posez la sorcière et le magicien devant la première carte du circuit. Mélangez les cartes de mots magiques et posez-les en une pile, faces cachées. Mélangez également les 26 cartes de lettre et posez-les à côté en une deuxième pile, faces cachées. Les trois cartes vierges ne sont pas utilisées et restent dans la boîte.



Astuces

- Pour faciliter le jeu, vous pouvez retirer les lettres difficiles comme J, Q, X, Y avant de commencer la partie.
- Pour que le jeu soit encore plus intéressant, vous pouvez aussi inscrire les lettres œ, é, è, ê sur les cartes vierges.

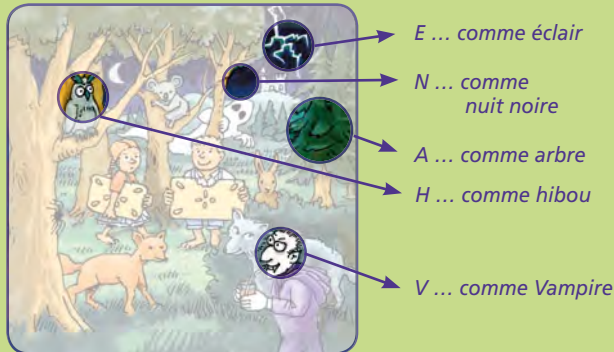
Déroulement de la partie

Le joueur qui a rencontré une sorcière ou un magicien en dernier commence.

Retourne la carte de mots du haut de la pile et pose-la au milieu de la table de manière bien visible. Ensuite, prends la carte de lettre du haut de la pile et pose-la à côté de l'autre carte, de manière bien visible. Cherchez tous les deux en même temps sur la carte de mots magiques un mot commençant par la lettre indiquée sur la carte de lettre retournée.

Exemple

Sur cette carte de mots magiques, vous avez par exemple :



N. B.

On n'a pas le droit de donner des noms ou prénoms aux personnages. La seule exception sont les personnages de contes ou de fable, comme Hänsel, Gretel, Dracula, Zorro ...

L'un de vous a trouvé en premier un mot qui convient ?

- Oui ! Super, ce joueur le dit tout fort. Il gagne ce tour et avance son pion d'une carte du circuit.
- Non ! Dommage. Personne ne gagne ce tour et aucun pion n'est avancé.

Une fois le tour fini, la carte de mots magiques est de nouveau retournée et glissée sous la pile. La carte de lettre est retirée du jeu. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un des deux pions arrive sur la carte d'arrivée. Le joueur qui possède ce pion est le plus rapide magicien des mots de tous les temps et gagne le duel !

Astuces

- Afin d'avoir plus de possibilités de trouver des mots, vous pouvez aussi retourner deux cartes de mots magiques par tour et chercher sur les deux cartes un mot qui convient. Au bout de cinq tours, les cartes de mots magiques sont de nouveau mélangées et empilées.
- Pour rendre le duel encore plus magique, vous pouvez dire aussi des formules magiques à la place des mots. La sorcière Susie dit par ex. : « Abracadabra, queue de renard et pattes d'araignées, que le magicien Pim soit un ... ! » (Remplace ... par un mot correspondant.) Le magicien Pim dit : « Abracadabra, queue de renard et pattes d'araignées, que la sorcière Susie soit un... ! » (Remplace ... par un mot correspondant.)

Variante coopérative

Tous ensemble contre le magicien Pim !

On joue comme dans le jeu précédent, sauf les différences suivantes :

- Tous les joueurs sont ensemble la sorcière Susie et essaient de vaincre le magicien Pim.
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour retourne une carte de mots magiques et une carte de lettre et cherche tout seul.
- S'il trouve un mot magique qui convient, la sorcière Susie a le droit d'avancer sur la carte de circuit suivante. S'il ne trouve pas de mot qui convient, le magicien Pim avance d'une carte du circuit.
- La partie se termine lorsque l'un des deux pions arrive sur la carte d'arrivée et gagne ainsi le duel.

Astuces

- Pour avoir plus de chances en jouant contre le magicien Pim, vous pouvez vous aidez entre vous.
- Tu peux aussi jouer cette variante tout seul : tu es la sorcière Susie. Si tu trouves un mot, la sorcière a le droit d'avancer. Si tu n'en trouves pas, c'est Pim qui avance.

ABC-toverduel

Spelidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Illustraties: Claus Stephan

In het donkere toverbos staan Oex de heks en tovenaar Pim tegenover elkaar voor een spannende wedstrijd om het krachtigste toverwoord. Wie van de twee woordtovenaars heeft het meeste inzicht? Wie kan het snelst tussen alle verschillende afbeeldingen op de toverwoord-kaarten begrippen vinden die bij een bepaalde letter horen en zo het ABC-duel winnen?

Spelinhoud

1 heks Oex (rood), 1 tovenaar Pim (blauw), 10 toverwoordkaarten
26 letterkaarten, 3 blanco kaarten om zelf te beschrijven,
4 wegkaarten, 1 finishkaart, spelregels

Spelidee

De ene speler is heks Oex, de andere tovenaar Pim. Om dit lastige ABC-duel te winnen, moeten jullie zo snel mogelijk een toverwoord zien te vinden. Hiervoor wordt een letterkaart en een toverwoordkaart omgedraaid. Vervolgens zoeken alle spelers tegelijk op de toverwoord-kaarten tussen alle verschillende afbeeldingen naar een begrip dat met de omgedraaide letter begint.

Wie het eerst een begrip vindt en dit hardop roept, wint deze ronde van het toverduel. Hij verzet zijn figuur naar de volgende wegkaart. Wie de finishkaart met de toverketel als eerste bereikt, heeft het tover-duel gewonnen!

Spelvoorbereiding

Maak een parcours met de vier wegkaarten en de finishkaart met de toverketel. Zet heks Oex en tovenaar Pim vóór de eerste wegkaart. Schud de toverwoordkaarten en leg ze klaar op een verdekte stapel. Schud ook de 26 letterkaarten en leg ze verdekt ernaast op een tweede stapel. De drie blanco kaarten worden aanvankelijk niet gebruikt en blijven in de doos.



Tips

- Om het spel wat eenvoudiger te maken, kunnen moeilijke letters zoals de Q, X en Y uit het spel worden verwijderd.

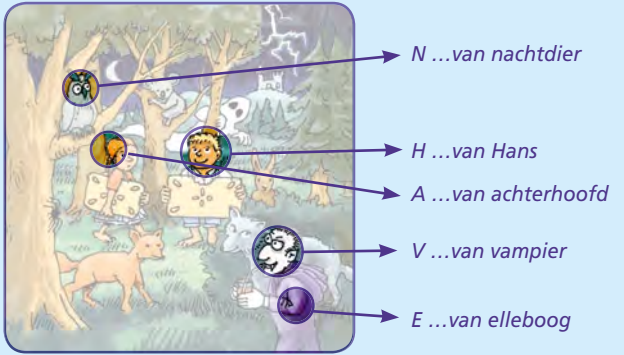
- Om het spel wat afwisselender te maken, kunnen de blanco kaarten met IJ of evt. andere tweeklanken als OE of AU worden beschreven.

Spelverloop

De speler die als laatste een heks of tovenaar is tegengekomen, begint. Draai de bovenste toverwoordkaart om en leg hem goed zichtbaar midden op tafel. Pak vervolgens bovenste kaart van de letterstapel en leg hem omgedraaid en goed zichtbaar naast toverwoordkaart. Nu wordt tegelijk naar een begrip van de toverwoordkaart gezocht dat met de omgedraaide letter begint.

Voorbeeld

Op deze toverwoordkaart zijn bijvoorbeeld de volgende begrippen te vinden:



Belangrijk

Het is niet toegestaan de figuren een voor- of achternaam te geven. De enige uitzondering zijn de afgebeelde sprookjes- en fantasiefiguren zoals Hans en Grietje, graaf Dracula, Reintje ...

Heeft een van jullie als eerste een bijpassend begrip gevonden?

- Ja! Geweldig, deze speler roept snel het woord hardop. Hij heeft deze ronde gewonnen en mag zijn figuur op de volgende wegkaart zetten.
- Neel! Helaas. Deze ronde wordt door niemand gewonnen en dus mag ook niemand zijn figuur verzetten.

Nadat de ronde is afgelopen, wordt de toverwoordkaart opnieuw verdekt onderop de stapel toverwoordkaarten gelegd. De letterkaart wordt uit het spel genomen. Nu is de andere speler aan de beurt en draait hij/zij van elke stapel een nieuwe kaart om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de twee figuren de finishkaart met de toverketel bereikt. De speler wiens figuur als eerste de finish bereikt, is de snelste woordtovenaar aller tijden en heeft het duel gewonnen!

Tips

- Om wat meer zoekmogelijkheden te hebben, kunnen per ronde ook twee toverwoordkaarten in plaats van één kaart worden omgedraaid om op beide kaarten tegelijk naar een bijpassend begrip te zoeken. Na vijf ronden worden de toverwoordkaarten opnieuw geschud en op een stapel gelegd.

- Om het duel nog betoverender te maken, kan in plaats van het toverwoord ook een toverspreuk worden geroepen. De heks Oex roept: “Abracadabra en simsalabim, een ... is tovenaar Pim!” (vul bij ... het woord in dat je hebt gevonden). Tovernaar Pim roept: “Abracadabra, driedubbel zwarte poes, een ... is heks Oex!” (voor ... het gevonden woord invullen).

Coöperatieve spelvariant

Met z’n allen tegen tovenaar Pim!

Afgezien van de volgende veranderingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Alle spelers zijn gezamenlijk de heks Oex en proberen van tovenaar Pim te winnen.
- De spelers wisselen elkaar af. De speler die aan de beurt is, draait een toverwoord- en een letterkaart om en gaat in z’n eentje op zoek naar een begrip.

- Als hij een bijpassend toverwoord vindt, mag heks Oex op de volgen de wegkaart worden gezet. Als hij geen bijpassend toverwoord vindt, gaat tovenaar Pim naar de volgende wegkaart.
- Het spel is afgelopen als een van de twee figuren de finishkaart bereikt en zo het toverduel wint.

Tips

- Om meer kans tegen tovenaar Pim te hebben, kunnen jullie elkaar ook onderling helpen.
- Je kunt deze variant ook in je eentje spelen: je bent heks Oex. Als je een woord vindt, mag heks Oex een veld vooruit. Als je niets vindt, gaat tovenaar Pim een veld vooruit.

Duelo mágico del abecedario

Autores: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Ilustraciones: Claus Stephan

En el oscuro bosque de la magia se enfrentan la bruja Pituja y el mago Yago en una emocionante competición por la búsqueda de la palabra mágica más poderosa. ¿Cuál de los dos magos de las palabras tendrá la vista más espabilada y, dentro del enjambre de imágenes que hay en las cartas de las palabras mágicas, encontrará lo más rápidamente posible aquellas palabras que encajan con una determinada letra, para convertirse así en el ganador de este duelo del abecedario?

Contenido del juego

1 bruja Pituja (rojo), 1 mago Yago (azul), 10 cartas de palabras mágicas, 26 cartas de letras, 3 cartas en blanco para rotular, 4 cartas de recorrido, 1 carta de meta, instrucciones del juego

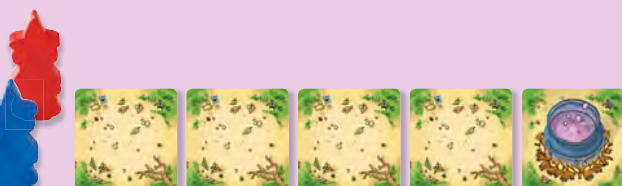
El juego

Uno de los dos jugadores es la bruja Pituja, el otro, el mago Yago. Para vencer en este complicado duelo del abecedario, tenéis que encontrar una palabra mágica lo más rápidamente posible. Dad la vuelta a una carta de letras y a una carta de palabras mágicas.

Entonces, todos los jugadores, al mismo tiempo, buscaréis en el enjambre de imágenes de la carta de palabras mágicas un objeto que comience con la letra de la carta girada. Gana esa ronda del duelo de magos el primero que encuentre un objeto y lo exprese en voz alta, y adelantará a su figura hasta la siguiente carta de recorrido. ¡Gana el duelo de magos el primero que alcance la carta de meta en la que está dibujado el caldero mágico!

Preparativos

Montad un trayecto en el centro de la mesa compuesto por cuatro cartas de camino y la carta de meta. Colocad a la bruja Pituja y al mago Yago ante la primera carta del recorrido. Barajad las cartas de palabras mágicas y ponedlas boca abajo formando un mazo. Barajad también las 26 cartas de letras y ponedlas al lado, boca abajo, en un segundo mazo. Las tres cartas en blanco no se necesitan por el momento y permanecerán en la caja.



Consejos

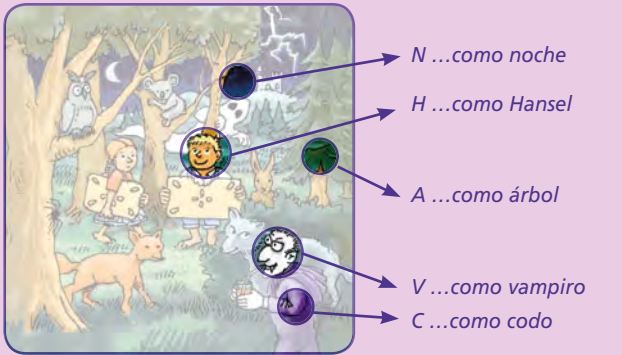
- Para simplificar el juego, podéis apartar las cartas con las letras difíciles tales como la K, la W, la X o la Y antes de comenzar a jugar.
- Para completar el alfabeto, rotula las cartas en blanco con las letras CH, LL y Ñ, y mézclalas con las otras cartas de letras..

¿Cómo se juega?

Comienza el jugador que se haya encontrado más recientemente con una bruja o con un mago. Dale la vuelta a la primera carta de palabras mágicas y colócala en el centro de la mesa de modo que esté bien visible para todos. Coge a continuación la primera carta del mazo de cartas de letras y ponla boca arriba junto a la carta de las palabras mágicas de modo que esté también a la vista de todo el mundo. Ahora buscaréis todos a la vez en la carta de palabras mágicas un objeto que comience con la letra de la carta destapada.

Ejemplo

En esta carta de palabras mágicas encontraréis, por ejemplo:



Importante

No está permitido darles nombres o apellidos a los personajes que aparecen dibujados, con excepción de los personajes de cuentos o de fábulas, como por ejemplo Hansel, Gretel, el Conde Drácula, el Zorro...

¿Uno de vosotros ha sido el primero en encontrar un objeto correcto en la imagen?

- ¡Sí! Fantástico. Este jugador exclama esa palabra rápidamente, gana la ronda y debe avanzar su figura hasta la siguiente carta del recorrido.
- ¡No! ¡Qué pena! No hay ganador en esa ronda y nadie puede avanzar su figura.

Una vez acabada la ronda, se vuelve a dar la vuelta a la carta de las palabras y se coloca en la parte inferior del mazo correspondiente. Se retira del juego la carta de letra jugada. Ahora es el turno del siguiente jugador y da la vuelta a una nueva carta de cada mazo.

Final del juego

La partida acaba cuando una de las dos figuras alcanza la carta de meta en la que está dibujado el caldero de las pócimas mágicas. ¡El jugador que mueve esa figura se convierte en el mago de las palabras más rápido de todos los tiempos y en el ganador del duelo!

Consejos

- Para disponer de más posibilidades, podéis dar la vuelta a dos cartas de palabras mágicas en lugar de una sola y buscar un objeto en ambas cartas a la vez. Al cabo de cinco rondas se vuelven a barajar las cartas de palabras mágicas y se hace un nuevo mazo con ellas.

- Para hacer el duelo todavía un poco más mágico, podéis pronunciar también conjuros mágicos en lugar de palabras mágicas. La bruja Pituja exclama: «¡Abracadabra, pata de vago, un / una ... es el mago Yago!» (reemplaza los puntos suspensivos por la palabra que has encontrado). El mago Yago exclama: «¡Abracadabra, en el pajar está la aguja – un / una ... es la bruja Pituja!» (pon en los puntos suspensivos la palabra encontrada).

Variante cooperativa

¡Juntos contra el mago Yago!

Se juega con las reglas del juego básico, a excepción de las siguientes modificaciones:

- Todos los jugadores son la bruja Pituja e intentan ganar al mago Yago
- Los jugadores se van turnando. El jugador en posesión del turno da la vuelta a una carta de palabras mágicas y a una carta de letra y se pone a buscar palabras él solo.
- Si encuentra una palabra mágica correcta, la bruja Pituja avanza hasta la siguiente carta de recorrido. Si no encuentra ninguna palabra mágica correcta, es el mago Yago quien avanza hasta la siguiente carta de recorrido.
- La partida acaba cuando una de las dos figuritas alcanza la carta de meta proclamándose ganadora del duelo de magos.

Consejos

- Para tener mayores posibilidades de éxito contra el mago Yago, también podéis ayudaros mutuamente.
- También puedes jugar en solitario a esta variante: tú eres la bruja Pituja. Si encuentras una palabra, la bruja Pituja adelanta una posición. Si no encuentras ninguna, el mago Yago adelanta una posición.

Il duello magico dell’ABC

Autori: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Illustrazioni: Claus Stephan

Nell’oscuro bosco magico la strega Ux e il mago Prim si fronteggiano in un appassionante duello per trovare la parola magica più potente. Vincerà il duello dell’ABC il mago che ha la vista più acuta e per primo troverà tra la confusione delle immagini, delle carte, della parola magica le rappresentazioni corrispondenti ad una determinata lettera dell’alfabeto.

Contenuto del gioco

Strega Ux (rossa), Mago Prim (blu), 10 carte della parola magica, 26 carte delle lettere dell’alfabeto, 3 carte in bianco da completare, 4 carte percorso, 1 carta traguardo, Istruzioni per giocare

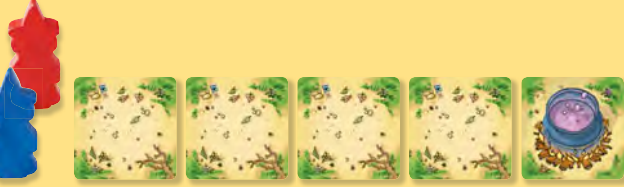
Ideazione

Un giocatore è la strega Ux e l’altro il mago Prim. Per vincere bisogna trovare rapidamente una parola magica. Scoprite una carta delle lettere dell’alfabeto e una carta della parola magica. Contemporaneamente cercate ora nella confusione delle carte della parola magica una rappresentazione che inizia con la lettera dell’alfabeto scoperta.

Vince il giro di questo duello magico chi per primo la trova e la esclama. Il vincitore avanza poi la sua figura sulla seguente carta percorso. Vince chi raggiunge per primo la carta traguardo con il paiolo magico.

Preparativi del gioco

Formate al centro del tavolo un tragitto con le 4 carte percorso e la carta traguardo con il paiolo. Collocate la strega Ux e il mago Prim davanti alla prima carta percorso. Mescolate le carte della parola magica e formate un mazzo coperto. Mescolate anche le 26 carte delle lettere dell’alfabeto e formate un mazzo che starà accanto al primo. Per il momento le carte in bianco non si utilizzano e restano nella scatola.



Consiglio

- Per facilitare il gioco, all’inizio potete scartare le lettere ell’alfabeto più difficili, come K,Q, X, Y, W.

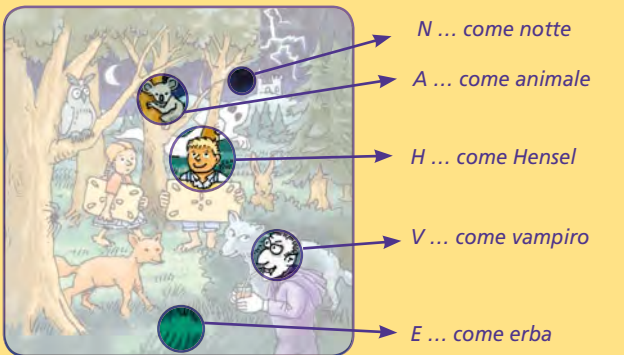
- Se vuoi rendere più complicato il gioco, sulle tre carte in bianco puoi scrivere le tue lettere preferite oppure le più difficili che ti vengano in mente.

Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha visto una strega o un mago. Scopri la prima carta del mazzo della parola magica e mettila ben visibile al centro del tavolo. Prendi poi la prima carta del mazzo delle lettere dell’alfabeto e mettila scoperta e ben visibile accanto all’altra carta. Adesso cercate contemporaneamente una rappresentazione che inizi con la lettera dell’alfabeto scoperta.

Esempio

Su questa carta della parola magica trovate ad esempio:



Importante

Non si può dare alle figure un nome o cognome. Uniche eccezioni consentite sono quelle delle figure fiabesche come ad esempio Hensel, Gretel, Conte Dracula, Zorro...

Uno di voi ha trovato per primo una rappresentazione adatta?

- Sì! Magnifico, lo comunica ad alta voce, ha vinto il giro e avanza la sua figura sul percorso.
- No! Peccato, nessuno vince e di conseguenza nessuna figura avanza.

A conclusione del giro si copre di nuovo la carta della parola magica e la si infila sotto il mazzo. La carta delle lettere dell’alfabeto viene eliminata. Il turno passa all’altro giocatore che scopre una nuova carta.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando una delle due figure ha raggiunto la carta traguardo con il paiolo magico. Il giocatore cui la figura corrisponde è il mago delle parole più rapido di tutti i tempi ed ha vinto il duello!

Consigli

- Per disporre di più possibilità di ricerca potete scoprire 2 carte delle parole magiche ad ogni giro e cercare una rappresentazione adatta invece che su una su due carte. Dopo cinque giri le carte delle parole magiche si mescolano di nuovo.

- Per dare un maggior tocco di magia al duello potete anche proclama formule magiche. La strega esclama: “ Abracadabra e Sim salabim un.... sia il mago Prim!” (completa ... con la parola che hai trovato). Il mago Prim esclama: “Abracadabra e Simsalalux un... sia la strega Ux!” (nominare ... la parola trovata).

Variante di gioco cooperativa

Uniti contro il mago Prim!

Si gioca secondo le regole di base completate con le seguenti varianti:

- Tutti i giocatori sono insieme alla strega Ux e cercano di sconfiggere il mago Prim.
- I giocatori si alternano. Il giocatore di turno scopre una carta della parola magica e una delle lettere dell’alfabeto e ricerca da solo.
- Quando trova una parola magica adatta, la strega Ux avanza sulla seguente carta percorso. In caso contrario il mago Prim avanza sulla seguente carta percorso.

- Il gioco finisce quando una delle due figure raggiunge la carta traguardo vincendo così il gioco.

Consigli

- Potete aiutarvi reciprocamente per aumentare così le possibilità di sconfiggere il mago Prim.
- Puoi giocare anche da solo questa variante: sei la strega Ux. Se trovi una parola avanza la strega Ux, in caso contrario avanza il mago Prim.