

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



MARQUE SCRABBLE[®]
R. S. V. P.

R.S.V.P. se joue des deux côtés d'un cadre vertical, par deux joueurs. Le jeu consiste à former des mots croisés dans le sens horizontal et vertical, en plaçant les lettres à la manière des mots croisés de son propre côté, tandis que l'on empêche la formation de mots de l'autre côté.

C'est l'intérêt de chaque joueur de placer des lettres de façon à ce que l'adversaire ne puisse les utiliser et toutes les fois que c'est possible, d'utiliser les lettres placées de l'autre côté.

Le total de points à atteindre se décide au début de la partie, d'habitude 100 points. Cependant la partie est très stimulante lorsqu'elle se joue à un total inférieur, tel que 50 ou 25 points. Le premier joueur qui atteint le nombre de points convenu, gagne la partie.

POUR COMMENCER:

Placer le cadre verticalement entre les joueurs et mettre toutes les lettres là où elles seront visibles et accessibles aux deux joueurs. Fixer au choix ou par le sort celui des deux qui sera le premier joueur. L'autre joueur choisit alors n'importe quelle lettre et la place dans le carré central indiqué sur le cadre. (Lorsqu'on joue un grand nombre de parties, il est possible de se mettre d'accord pour débiter par ordre alphabétique—A, B, C, D. . . etc)

LE JEU:

(1) Lorsque la lettre sélectionnée a été placée, le premier joueur en choisit une autre et la place dans n'importe quelle case à l'horizontale ou à la verticale de la lettre sélectionnée.

(2) Si les deux lettres sont dans des cases adjacentes, elles peuvent former un mot complet de deux lettres du côté du premier joueur. S'il en est ainsi, il annonce le mot et inscrit le nombre de points.

(3) Il n'est pas nécessaire que chaque joueur forme un mot complet à chaque tour, ni qu'un mot commencé soit toujours terminé. Cependant, chaque lettre placée doit faire partie d'un mot correctement orthographié du côté du joueur.

(4) Le second joueur choisit alors une des lettres restantes et de son côté du cadre, il la place dans une case libre dans la même rangée horizontale ou verticale, à côté d'une ou des deux lettres déjà placées; si de cette façon un mot de deux ou trois lettres est formé du côté du second joueur, celui-ci annonce le mot et inscrit le nombre de points.

(5) La partie continue, chaque joueur ajoutant alternativement une lettre à la fois de son côté du cadre.

(6) Toute lettre placée doit se rapporter à au moins une lettre ou un groupe de lettres adjacentes dans la même rangée horizontale ou verticale et doit faire partie d'un mot correctement orthographié sur le côté du cadre face au joueur. (La nouvelle lettre peut être placée à une ou plusieurs cases de la ou des lettres auxquelles elle se rapporte). Cependant, une nouvelle lettre doit être compatible avec toutes les lettres déjà placées dans les cases adjacentes à celle dans laquelle elle est jouée.

(7) Un joueur totalise les points de chaque mot qu'il forme de son côté du cadre.

(8) Il se peut qu'ayant joué à son tour, un joueur termine un mot de l'autre côté du cadre. Cela ne compte pour aucun des joueurs. Cependant l'autre joueur peut se servir de ces lettres pour former un autre mot, en ajoutant une autre lettre. Dans ce cas, il bénéficie du mot en entier. Par exemple: un joueur forme le mot LES et marque. Par conséquent, le mot SEL est formé de l'autre côté du cadre. Le joueur opposé ajoute la lettre S qui complète un mot nouveau SELS et marque.

(9) Lorsqu'un joueur ajoute une lettre qui complète un mot dans une rangée horizontale et verticale, les deux mots lui sont comptés.

(10) Lorsqu'un joueur complète un ou plusieurs mots, il doit l'annoncer. A chaque tour, il a le droit d'ajouter à ce

mot, une lettre à la fois, formant ainsi un ou plusieurs mots nouveaux dont il totalise les points.

(11) Tout préfixe ou suffixe peut être ajouté, une lettre à chaque tour, à un mot déjà placé pour former un mot nouveau au crédit du joueur.

(12) Sont permis: tous les mots de deux ou plusieurs lettres que l'on trouve dans un dictionnaire usuel, sauf ceux qui commencent toujours par une majuscule, les mots étrangers, les abréviations et les mots s'écrivant avec une apostrophe ou un trait d'union. On peut consulter un dictionnaire lorsqu'un mot est contesté. Toute lettre ne peut être contestée qu'immédiatement après avoir été posée. Le joueur qui l'a placée doit alors prouver que la lettre fait partie d'un mot correctement épilé de son côté du cadre, et qu'elle est compatible avec toutes les lettres déjà placées dans les cases adjacentes ou avec au moins une lettre non adjacente dans la même rangée horizontale ou verticale. Si le joueur interpellé peut prouver ceci, il est crédité de 15 points.

S'il ne peut prouver l'exactitude du mot, son adversaire gagne 15 points. Dans les deux cas, le cadre ne change pas suivant le résultat de la contestation.

(13) Au moment où un mot est complet et crédité au joueur, toutes ses lettres doivent se suivre sans espace et il ne doit y avoir aucune lettre qui le précède ou le suit immédiatement dans la même rangée horizontale ou verticale, qui ne contribue à son orthographe exacte en tant que mot complet en lui-même.

(14) Toute lettre ne peut être changée après avoir été posée. Un joueur ne peut refuser son tour ni le passer.

(15) Les mots verticaux sont lus de haut en bas, les mots horizontaux de gauche à droite du côté du cadre face au joueur qui les revendique pour son compte.

TOTALISATION DES POINTS

Le nombre de points de chaque joueur est additionné après chaque tour.

EXEMPLES:

Un joueur a le droit d'ajouter des lettres à un petit mot pour en former d'autres plus grands en plusieurs tours successifs et bénéficie du total des points à chaque mot nouvellement formé.

Mot Formé	Points comptés	Total Courant
RE	2	2
ARE	3	5
GARE	5	10
EGARE	6	16

Il est fort probable que dans l'exemple ci-dessus, le joueur opposé aurait tenté d'utiliser à son avantage cette suite de lettres en composant un mot exact de son côté du cadre comme le montre les exemples ci-dessous dans lesquels on a indiqué entre parenthèses la lettre ajoutée en dernier lieu.

PREMIER JOUEUR			DEUXIEME JOUEUR	
Points comptés	Total Courant	Numéro de tour	Points Comptés	Total Courant
2	2	R (E)		
		1er		
		2me	(V) E R	6
7	9	RE V (E)		
		3me		
		4me	(L) E V E R	8
9	18	RE V E L (E)		
		5me		
		6me	E L E V E R (A)	10
2	20	A R E V E L E (U)		
		7me		
		8me	E L E V E R A (J)	10
				34
				U
20	40	A R E V E L E (X)		
		9me		
		10me	E L E V E R A (A) U	7
				41
				X

Droits de reproduction réservés 1966 par Production and Marketing Company
1968 J. W. Spear & Sons Limited
Imprimé en Angleterre