

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





LA COURSE AUX MOTS

2 joueurs

BUT :

Etre le premier à gagner un nombre de points imposés en formant des mots: Pour une partie courte: 5 points; Pour une partie normale: 10 points.

MATÉRIEL :

1 plateau, 1 chariot mobile, 1 sablier, 6 dés lettrés.

PRÉPARATION :

- Mettez les deux marqueurs de score à zéro.
- Asseyez-vous l'un en face de l'autre.
- Placez le plateau de façon à ce que chacun voit le mot RAZZLE.
- Posez le sablier dans son alvéole.
- Mettez le chariot au centre du plateau à l'alignement du sablier.
- Placez les dés au hasard les uns à côté des autres dans le chariot.
- Décidez du score à atteindre (5 ou 10 points).

JEU :

Celui qui commence pousse le chariot d'un rang vers son adversaire. Celui-ci pousse à son tour le chariot de deux rangs vers l'autre.

Finalement les joueurs font glisser le chariot au centre du plateau, dans l'alignement du sablier.

(A chaque déplacement, les dés basculent et roulent sur eux-mêmes).

Quand le chariot est arrêté, les faces supérieures des six dés présentent dans un ordre quelconque les lettres à utiliser.

Il s'agit alors de trouver rapidement un mot de 4 lettres ou plus.

Celui qui y parvient l'annonce et l'épelle verbalement.

EXEMPLE :

Sont exposées les lettres S E I R N E.

On voit tout de suite que le joueur peut annoncer l'un des mots suivants :

SERINE, REINE(S), REIN(S), NIER, NÉES...

(Tous les mots du dictionnaire sont valables, à l'exception des noms propres, des mots étrangers, des chevilles (fragments de mots), des mots avec trait d'union. Les pluriels sont permis).

Le premier qui annonce un mot valable pousse le chariot d'un rang vers son adversaire.

Avec les lettres sorties, les joueurs cherchent à former ensuite un deuxième mot.

Le gagnant avance le chariot d'un rang vers le perdant.

LE POINT :

Celui qui amène le chariot contre le rebord adverse du plateau marque 1 point ; il avance le curseur d'un cran à son score. Personne ne cherche à former un mot. Le perdant du coup amène le chariot sur le rang central comme au début du jeu et chacun s'efforce alors d'annoncer un mot, puis un deuxième et ainsi de suite.

EN CAS D'EX-ÆQUO :

Il arrive que les joueurs annoncent simultanément un mot de même valeur (même nombre de lettres, mais un singulier l'emporte sur un pluriel).

Dans ce cas personne ne gagne. Pour changer la face des dés, l'un d'eux avance puis recule le chariot de deux rangs, qui revient exactement à l'endroit où il était.

Chacun s'efforce alors d'énoncer un mot avant son adversaire.

BRASSAGE :

Après chaque point, on peut mélanger les dés dans le chariot. Ceci permet de mieux changer la place et la présentation des lettres et, par conséquent, de varier et de "corser" le jeu.

VARIANTES :

- Pour équilibrer les chances, on peut décider que l'adulte doit énoncer des mots de 4 lettres au moins alors que son adversaire (si c'est un enfant) est autorisé à trouver des mots de 3 lettres.
- Pour accroître la difficulté, il est possible, par exemple, de n'énoncer que des verbes... ou des noms.

DÉFI PERMANENT :

Pour lancer un défi, on utilise le sablier. Supposons que le chariot ait été déplacé et qu'aucun joueur n'annonce de mot. L'un d'eux peut réagir en annonçant "Défi !". Il retourne le sablier et son adversaire a 10 secondes exactement pour trouver un mot. S'il échoue, son vis-à-vis pousse le chariot d'un rang vers lui. S'il réussit, c'est lui, au contraire qui avance le chariot d'un rang.

On jette un défi à n'importe quel moment du jeu après que le chariot ait été poussé et que personne n'ait énoncé de mot. Si les deux joueurs décident en même temps de lancer un défi, c'est celui qui l'annonce le premier qui retourne le sablier.

MOTS INCORRECTS :

Si un joueur énonce un mot impropre, mal orthographié, ou absent du dictionnaire, son adversaire avance le chariot d'un rang.

LE GAGNANT :

Le gagnant est celui qui, le premier, amène son curseur en face du 10 (ou du 5 s'il en a été décidé ainsi).

