

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



LE MOT LE PLUS LONG

L E

PRETEXTE

Inspiré de l'ouvrage d'Armand JAMMOT, "LE MOT LE PLUS LONG" paru chez les Éditions du Point de Vue, ce jeu de société moderne qui retrace fidèlement l'atmosphère colorée de la vie des fidèles du parti breton.

M O T

L E

Le jeu concerne tout particulièrement les jeunes bretons d'aujourd'hui qui pourront, grâce à lui, confronter leurs connaissances, leur culture et leur esprit.

P L U S

ELEMENTS DU JEU

Le jeu comprend :

— 1 plateau de jeu représentant un parcours composé de 18 cases - neuf cases blanches alternées avec neuf cases noires.

L O N G

JEU DE SOCIÉTÉ

SUR UNE IDÉE D'ARMAND JAMMOT

NOUVELLE ÉDITION AVEC MINUTEUR



LE MOT LE PLUS LONG

PRETEXTE

Inspiré de l'émission télévisée d'Armand JAMMOT, "LE MOT LE PLUS LONG" est un jeu de société moderne qui recrée fidèlement l'atmosphère colorée, très appréciée des fidèles du petit écran.

Il enchante tout particulièrement les fervents de mots croisés qui pourront, grâce à lui, confronter dans des joutes passionnées, leurs connaissances, leur mémoire et leur rapidité d'esprit.

ELEMENTS DU JEU

Le jeu comprend :

- 1 plateau de jeu représentant un parcours composé de 18 cases - neuf cases blanches alternées avec neuf cases noires.
- 2 séries de cartes représentant les lettres de l'alphabet :
 - 1 série (dos jaune) de 70 cartes pour les consonnes,
 - 1 série (dos bleu) de 33 cartes pour les voyelles.

- 6 cartes spéciales noires (dos bleu clair) qui doivent être étalées sur la table avant le début de la partie, face visible.
- 1 dé à jouer
- Des pièces de diverses couleurs destinées à marquer la place de chaque joueur sur le parcours.
- Des jetons qui sont attribués un par un aux joueurs chaque fois que l'un d'eux vient d'accomplir un tour complet du parcours.
- 1 sabot dans lequel les voyelles et les consonnes seront placées séparément.
- 1 sablier minuteur spécial limitant à une minute et demie environ le temps alloué à chaque joueur pour composer son mot.

BUT DU JEU

Il s'agit pour les joueurs de progresser le plus rapidement possible sur les 18 cases du parcours. Est déclaré vainqueur, le joueur qui a, le premier, effectué trois tours complets.

LA RÈGLE

L'AVANCE DE CHACUN DES JOUEURS SUR LE PARCOURS EST DÉTERMINÉE PAR LE NOMBRE DE LETTRES QU'IL A PU UTILISER POUR COMPOSER UN MOT.

Le joueur qui ouvre la partie, après tirage au sort, choisira SEPT CARTES en tout dans les deux paquets de consonnes et de voyelles qui ont été placés séparément, face cachée, dans le sabot .

Il tire une première carte, et avant de tirer la carte suivante, il peut regarder celle qu'il vient de prendre et décider ainsi, en connaissance de cause, de son nouveau choix (consonnes ou voyelles) .

Ces sept cartes sont placées devant lui de façon qu'elles puissent être vues de tous.

Le joueur retourne le sablier et examine son jeu. Il dispose alors d'une minute et demie pour chercher le mot le plus long qu'il peut composer à l'aide de ces SEPT LETTRES.

Dès que le temps est écoulé, il doit annoncer son mot et le réaliser sur la table en disposant convenablement les unes à côté des autres, les lettres qu'il utilise.

TRÈS IMPORTANT

Lorsque le joueur qui parle en premier vient de composer son mot à l'aide des lettres placées devant lui, les autres joueurs ont la possibilité de réaliser avec le même jeu de SEPT LETTRES, et à sa place, un mot nécessitant un nombre de lettres supérieur .

Dans ce cas, le joueur qui avait le jeu et la parole perd son tour au profit de celui de ses adversaires qui a proposé le mot le plus long.

Les propositions sont faites par les autres joueurs, à tour de rôle, en commençant par celui qui est immédiatement placé à la gauche du joueur qui avait la parole en premier.

LE DROIT D'AVANCER SUR LE PARCOURS, D'UN NOMBRE DE CASES ÉGAL AU NOMBRE DE LETTRES UTILISÉES, REVIENT ALORS AU PREMIER, QUI, DANS L'ORDRE DE PAROLE, A ANNONCÉ LE MOT LE PLUS LONG.

Les lettres utilisées sont alors écartées du jeu et rejetées dans la case centrale du sabot, face visible ... et la parole passe au joueur suivant, celui qui est placé immédiatement à la gauche du joueur qui vient de perdre son tour.

Le joueur suivant DOIT CONSERVER LES CARTES NON UTILISÉES par le joueur précédent et choisir à son tour dans les paquets de consonnes et de voyelles, afin de compléter son jeu à SEPT CARTES.

Le jeu reprend ensuite sa progression normale.

CASES BLANCHES - CASES NOIRES

En avançant sur le parcours, les joueurs peuvent tomber sur des cases blanches ou sur des cases noires.

L'accès des cases blanches est libre.

L'accès des cases noires est soumis à une condition.

Le joueur qui, au cours du parcours, s'arrête sur une case noire doit :

- 1) lancer le dé (le chiffre du dé correspond à une lettre des cartes noires, par exemple :
 - le chiffre 5 correspond à la lettre U
 - le chiffre 1 correspond à la lettre A).
- 2) Retirer une lettre, de son choix, du mot qu'il vient de composer.
- 3) Composer avec la carte noire indiquée par le dé, un nouveau mot, comportant autant de lettres que le premier.
Si, par chance, il a sorti la même lettre que celle qu'il a retirée, il peut refaire le même mot.

ATTENTION

S'il ne parvient pas à composer un nouveau mot comportant autant de lettres que son premier mot, le joueur retourne à la case qu'il occupait avant. La parole passe alors au suivant.

La carte noire est remise à sa place, sur la table, à côté des cinq autres cartes noires.

LE MOT LE PLUS LONG se joue de deux à six joueurs.

Avant de commencer, les joueurs doivent établir très clairement, leurs conventions sur la nature des mots acceptés en cours de partie.

Nous leur conseillons de ne considérer comme valable que :

- | | | |
|-------------------------------|---|-----------|
| - les substantifs | } | masculin |
| - les adjectifs | | féminin |
| - les verbes à l'infinitif et | | singulier |
| au participe passé | | pluriel |

et de proscrire :

- les suffixes
- les préfixes
- les sigles (SNCF, EDF, ONU)
- les abréviations (CQFD, ETC, ...)

Les noms propres de personnes ou de lieu ne sont pas admis.

Un dictionnaire usuel est recommandé pour l'arbitrage des litiges.

Un jeton est remis au joueur ayant effectué un tour complet, pour connaître, à tout moment, la position des joueurs sur le parcours (1er, 2ème ou 3ème tour).

Nous avons indiqué qu'une partie pouvait se jouer en trois tours, mais cette disposition peut également être modifiée par une convention entre les joueurs .

CONSEILS ET PRÉCISIONS

CASES NOIRES

Le joueur confirmé peut augmenter la difficulté lorsqu'il tombe sur une case noire, en retirant d'abord de son mot une lettre de son choix, et en lançant ensuite le dé, avec lequel il tentera de composer un autre mot, comportant le même nombre de lettres.

TRÈS IMPORTANT

Si, au cours de la partie, aucun des joueurs ne parvient à composer un mot avec les lettres dont il dispose, celles-ci seront écartées dans la case centrale du sabot .

Le joueur qui avait la parole la conserve, et puise 7 autres lettres .

Lorsque le talon vient à s'épuiser, reprendre les cartes écartées dans la case centrale du sabot, battre séparément les voyelles et les consonnes, puis les replacer sous le talon .

SCHEMA DES OPERATIONS

JOUEURS : A, B et C

Exemple I

- 1) **A** tire 7 lettres au sabot : T I R P A E L
 - 2) **A** compose le mot : T R I P' E - Il reste A L
 - 3) **B** prend la parole et compose : P A R T I E - Il reste L
 - 4) **C** prend la parole et compose : P A R T I E L
 - 5) **C** avance de 7 cases
 - 6) **C** tombe sur une case noire : Il jette le dé qui donne la carte noire S
 - Il retire le L et compose : P A R T I E S
 - Il ne reste aucune lettre
 - Toutes les lettres sont alors écartées au sabot, sauf la lettre noire qui est remise à sa place, sur la table à côté des cinq autres cartes noires.
- Le jeu reprend sa progression normale .

Exemple II

- 1) **B** tire 7 lettres au sabot : X R O I G T E
- 2) **B** compose le mot : T O G E - Il reste X R I
- 3) **C** prend la parole et compose : T I G R E - Il reste O X
- 4) **C** avance de 5 cases et tombe sur une case blanche : les 5 lettres T I G R E sont écartées au sabot
 - Le joueur suivant conserve O X , puise au sabot 5 autres lettres et le jeu reprend sa progression normale .

Exemple III

- 1) **A** tire 7 lettres au sabot : R Y A W T E X
 - 2) **A** compose le mot : R A T E - Il reste W X Y
 - 3) Ni **B**, ni **C**, n'améliorent
 - 4) **A** avance de 4 cases
 - 5) Les lettres R A T E sont écartées au sabot .
- Le joueur suivant conserve W Y X et puise 4 autres lettres.
Le jeu reprend sa progression normale .