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.



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













Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs

Durée: 30 minutes

Age: 8 et +

Contenu : 1 Sac, 102 jetons, 4 cartes de jeu + 4 cartes découverte , 1 Dé, 1 sablier, 1 livret de règles.

• But du Jeu: Dans un premier temps, par tirage de 3, 4 ou 5 lettres, tenter de poser à chaque tour tous ses jetons en constituant un mot en mode texto. Le mot posé devra être caché des autres joueurs en posant ses lettres sur la table à l'envers.

Puis dans un second temps par Tirage de carte option : il faudra faire découvrir son MOT caché, aux autres joueurs en Mimant, ou Citant 3 indices, ou Racontant une «Story» petite histoire improvisée ou en Chantant, Sifflant une improvisation.

Le mot posé sera validé, si et seulement si, un autre joueur devine le MOT caché.

- Fin de partie : lorsque le dernier groupe de jetons tiré du sac a été placé sur la table de jeu et validé par un joueur.
- **Déroulement du jeu :** Chaque tour, dispose de 2 temps de jeu distincts.
- Premier Temps de Jeu: Le premier joueur tiré au sort, lance le Dé et prend un groupe de 3, 4 ou 5 jetons dans le Sac correspondant au Chiffre indiqué par le Dé. Si le dé tombe sur le smyley le joueur passe son tour.

Ensuite il retourne le Sablier. Il dispose alors du temps du sablier pour constituer un mot de 3, 4 ou 5 Lettres correspondant au tirage du dé en rejetant puis retirant autant de jetons nécessaires pour trouver un mot.

Dès que son mot est trouvé, il doit le poser sur la table à l'abri des regards, soit à l'horizontale, soit à la Verticale. Les jetons doivent être posés, *face cachée.*

Second Temps de Jeu :

Il tire au hasard une carte option parmi les 4 du paquet. Puis retourne le sablier!

Il doit faire découvrir son mot caché, aux autres joueurs selon l'option de la carte tirée :

carte N° 1- en *mimant* un scène

carte N° 2- en *citant* 3 indices (synonymes, contraires ...) du mot posé et caché.

carte N° 3- en *racontant* une Story (petite histoire improvisée)

carte N° 4- en *chantant* ou *sifflant* une Story* (petite chanson improvisée)

Attention le mot ne doit jamais être cité. Sinon le joueur replace ses lettres dans le sac passe son tour et prend une pénalité.

Pendant ce second temps de jeu tous les autres joueurs ont la parole,

Le premier joueur adverse qui prononce le MOT est désigné immédiatement par le joueur «**Poseur**» du MOT qui frappe sur la table en criant «TEXsTORY» Le joueur «**Trouveur**» marquera le même nombre de points que le joueur ayant fait valider son MOT par l'une des 4 options.

Cas particulier du premier temps de Jeu :

Si le joueur rattrapé par le sablier a été incapable de trouver un MOT, il replace les jetons dans le sac, prend une pénalité de – 10 points et passe son tour. Cas particulier du second temps de Jeu:

Si personne ne trouve le MOT, le joueur ayant mimé, cité, raconté ou chanté/sifflé une «Story» replace ses jetons dans le sac et passe la main au joueur suivant en prenant au passage une pénalité de – 10 points.

Table des scores : (voir illustration au dos).

- pour 3 lettres posées = 5 points + Bonification voir ci après
- pour 4 lettres posées = 10 points + Bonification voir ci après
- pour 5 Lettres posées = 15 points + Bonification voir ci après

Positionnement des MOTS:

- Horizontalement,
- Verticalement.
- SUPERPOSITION (croisement de mots par superposition de 2 lettres en leur carrefour, début, milieu ou fin de mot)

Les 2 lettres qui se superposent peuvent avoir en commun la même forme ou la même couleur ou les 2 ou ni l'une ni l'autre.

(Esprit de jeu, né du Concept CIRKLE, voir la gamme de jeux sur www.1-2-3-games.com)

Bonifications: (voir illustration au dos).

<u>Superposition simple</u>: 5 points 2 jetons superposés (lettres communes).

<u>Superposition + : 10 points</u>, les 2 jetons superposés ont la même Couleur *OU* la même Forme.

<u>Superposition ++:</u> **20 points**, les 2 jetons superposés ont la même Couleur *ET* la même Forme.

MOTS autorisés en Mode TEXsTORY :

Tous les mots utilisés en Mode TexTe de nos téléphones portables, ou autres claviers mots phonétiques, mots abrégés, contractés, combinés avec les chiffres 1 et 2 ,francais, anglais, mots connus ou à découvrir ...

Ici l'orthographe fait place à la créativité ... On bricole ses Mots comme on en a envie ... Les smyleys sont des Jokers qui remplacent n'importe quelle Lettre ou 1 ou 2.

Liste non exhaustive:

SAPIN = S @ P 1

COUFFIN = COUF1

PARRAIN = P @ R 1 = P A R I N

POUSSIN = P O U S 1

PATIN = P @ T 1

PEPIN = P E P 1

DEMAIN = 2 M @ I N = 2 M 1

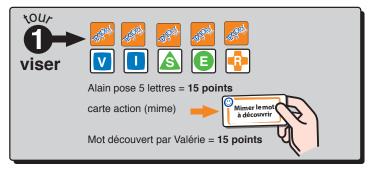
HORDE = HOR2

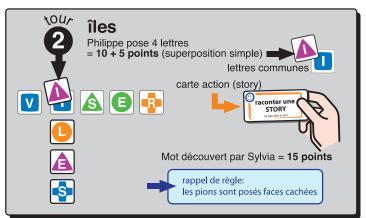
DEVOIR = 2 V O I R

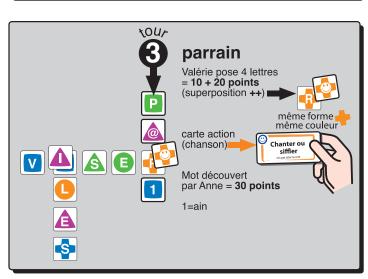
DEMANDE = 2 M A N 2

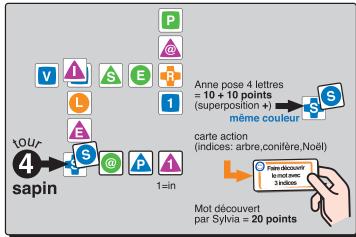


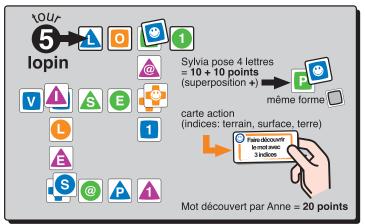
Exemple de partie













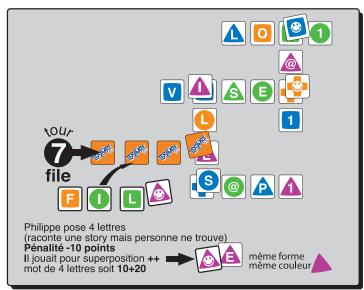
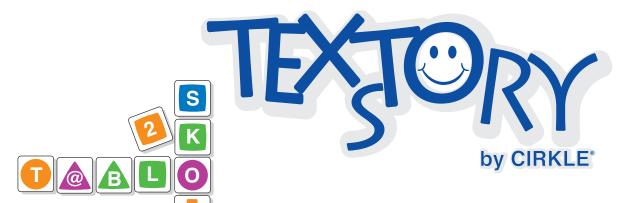


Tableau des scores (two ways

l	«poseur»	«trouveur»			
tour	Alain	Philippe	Valérie	Anne	Sylvia
0	15		15		
2 -		10+5 superposition simple			15
3-			10+20 superposition ++	30	
4-				10+10 superposition +	20
6				20	10+10 superposition +
6	-10				
7 -		-10			
total	5	5	45	70	55

TEXSTORY est un jeu conçu et réalisé par Patrick LATERROT et Christian MOURA . Marque et modèle déposés. Tous droits réservés Patent N° 02 3 183 487.



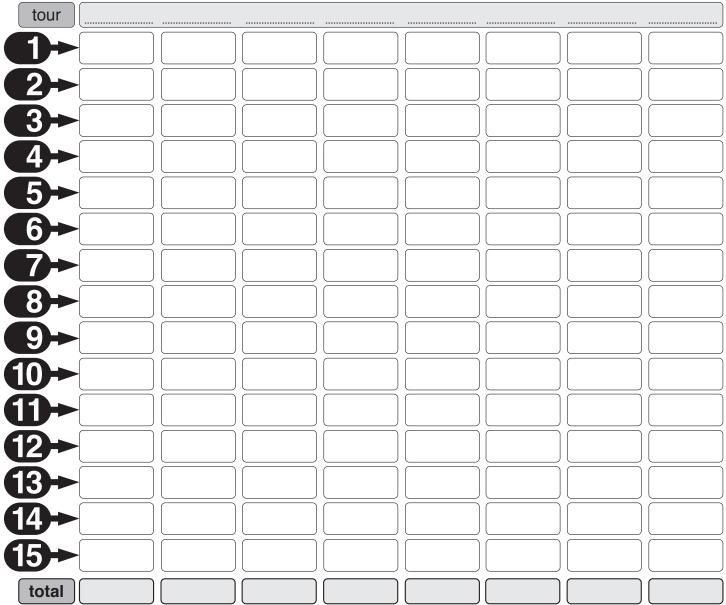




Conseil: munissez-vous de 2 marqueurs de couleurs différentes pour repérer les «poseurs et trouveurs»

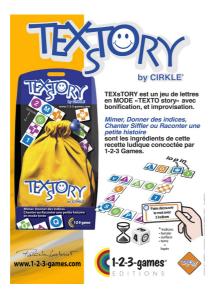
«poseur» «trouveur»

PARTICIPANTS









Bien vivre son temps de jeu avec TEXsTORY!

- Sortir les 102 jetons du Sac et les placer face cachée sur la table
- à chaque tour le joueur concerné place ses jetons à l'abri du regard des autres joueurs devant lui, position debout! Il a ensuite le temps du sablier pour constituer son mot de 3, 4 ou 5 lettres en échangeant autant de jetons qu'il souhaite.
- Bien gérer son temps pour trouver un MOT en mode Normal ou TEXTO en sachant qu'il faudra ensuite le Mimer, donner des indices (3), raconter une histoire ou chanter/siffler pour le <u>faire découvrir</u> à 1 autre joueur afin de valider son score!
- Si vous jouez avec les Bonifications, ce temps de jeu devra aussi être optimisé pour repérer sur les MOTS déjà placés → les meilleures Super-positions afin de récupérer un maximum de points!
- Couleur commune + 10 pts OU Forme commune + 10 pts
 Couleur + Forme communes + 20 pts
 Superposition simple + 5 pts
- Pour les débutants → Jouer sans les bonifications et Autoriser le joueur à choisir sa Carte OPTION selon le mot qu'il a trouvé puis placé face cachée!
- Pour les Joueurs de Scrabble → jouer en mode normal sans les cartes Options DONC sans poser les mots « trouvés » face cachée!
 - \rightarrow mais en privilégiant les Bonifications avec le principe des superpositions +5 +10 ou +20 !



Société 1-2-3 GAMES . Sarl au capital de 53.965 €. Siège social : 28 place Jeanne d'Arc 75 013 Paris. APE : 524 Z. SIRET : 44890461500029. RCS Paris : 448 904 615 N°TVA intracommunautaire : FR 01448904615