

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





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 smiley 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 «**TEXTSTORY**»

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).

Superposition simple : 5 points 2 jetons superposés (lettres communes).

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

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

• **MOTS autorisés en Mode TEXTSTORY :**

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, français, anglais, mots connus ou à découvrir ...

Ici l'orthographe fait place à la créativité ...

On bricole ses Mots comme on en a envie ...

Les smileys sont des Jokers qui remplacent n'importe quelle Lettre ou 1 ou 2.

Liste non exhaustive :

SAPIN = S @ P 1
COUFFIN = C O U F 1
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 = H O R 2
DEVOIR = 2 V O I R
DEMANDE = 2 M A N 2



Exemple de partie

tour 1
viser

Alain pose 5 lettres = **15 points**

carte action (mime) → Mimer le mot à découvrir

Mot découvert par Valérie = **15 points**

tour 2
îles

Philippe pose 4 lettres = **10 + 5 points** (superposition simple)

lettres communes

carte action (story) → raconter une STORY

Mot découvert par Sylvia = **15 points**

rappel de règle: les pions sont posés faces cachées

tour 3
parrain

Valérie pose 4 lettres = **10 + 20 points** (superposition ++)

même forme même couleur

carte action (chanson) → Chanter ou siffler

Mot découvert par Anne = **30 points**

1=ain

tour 4
sapin

Anne pose 4 lettres = **10 + 10 points** (superposition +)

même couleur

carte action (indices: arbre, conifère, Noël) → Faire découvrir le mot avec 3 indices

Mot découvert par Sylvia = **20 points**

tour 5
lopin

Sylvia pose 4 lettres = **10 + 10 points** (superposition +)

même forme

carte action (indices: terrain, surface, terre) → Faire découvrir le mot avec 3 indices

Mot découvert par Anne = **20 points**

tour 6

Alain, tentative mot de 5 lettres rattrapé par le sablier pénalité = **-10 points**

tour 7
file

Philippe pose 4 lettres (raconte une story mais personne ne trouve)

Pénalité -10 points

Il jouait pour superposition ++

même forme même couleur

Tableau des scores

	«poseur»	«trouveur»			
tour	Alain	Philippe	Valérie	Anne	Sylvia
1	15		15		
2		10+5 superposition simple			15
3			10+20 superposition ++	30	
4				10+10 superposition +	20
5				20	10+10 superposition +
6	-10				
7		-10			
total	5	5	45	70	55

TEXTORY

by CIRKLE®



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

«poseur»

«trouveur»

PARTICIPANTS

tour								
1 →								
2 →								
3 →								
4 →								
5 →								
6 →								
7 →								
8 →								
9 →								
10 →								
11 →								
12 →								
13 →								
14 →								
15 →								
total								





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 **faire découvrir** 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 **recupérer** 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 !
→ 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