

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



GEISTESBLITZ - L'ÉCLAIR DE GÉNIE

Un jeu de Stefanie Rohner et Christian Wolf, édité par FX Schmid
Pour 2 à 6 joueurs et joueuses de 12 à 99 ans.

Des éclairs de génie, il va falloir en faire jaillir à la chaîne pour gagner à ce jeu d'esprit. Il s'agit de trouver sans cesse de nouveaux mots avec les lettres qui arrivent dans le jeu. Chaque mot nouveau est également le point de départ du mot suivant. Celui qui trouve le plus grand nombre de mots, gagne à ce jeu d'esprit. Et les astucieux qui aiment jongler avec la langue s'enthousiasmeront des diverses variantes possibles du jeu.

Contenu

1 Plateau, 22 lettres noires, 22 lettres blanches.

But du jeu

Il faut trouver, aussi vite que possible, des mots nouveaux, dans lesquels les lettres déterminées se suivent directement.

Celui qui trouve le plus de mots gagne la partie.

Préparation

Les 44 lettres sont retournées et mélangées faces cachées. On place une lettre (la lettre de départ) à l'envers sur la case de départ, tout à fait en haut de l'éclair. Les 43 autres lettres sont distribuées aux joueurs, selon leur nombre de joueurs. Les lettres restent visibles devant les joueurs.

- 2 joueurs : 20 lettres
- 3 joueurs : 14 lettres
- 4 joueurs : 10 lettres
- 5 joueurs : 8 lettres
- 6 joueurs : 7 lettres

Il n'est pas nécessaire de veiller à un équilibre entre lettres noires et blanches. Les lettres non distribuées restent cachées à côté du plateau, et forment la réserve.

Regardons un fantastique tour de jeu

Einstein, Gorbi et Tina Turner nous donnent un petit aperçu du fonctionnement du jeu :

La lettre de départ est dévoilée : c'est un **N**. Après une intense réflexion, Tina Turner crie **SAVONNETTE** et pose son **E**.

On continue ! Gorbi regarde ses lettres. Avec son **I**, il pourrait dire **ABELLE**. Mais Einstein est plus rapide et annonce **FICELLE**. Il place un **L** sur le plateau.

On n'arrête plus Einstein : une seconde plus tard, il hurle **POLYTECHNICIEN** et pose son **Y**.

Tina Turner a alors un éclair de génie. Elle crie **PAPAYE** et place aussitôt son **E**.

Tout va bien ? C'est parti !

La lettre de départ est d'abord découverte.

N'importe quel joueur qui trouve un mot avec l'une de ses lettres peut l'annoncer et poser la lettre. Il n'y a pas d'ordre de jeu. Le seul critère est la rapidité.

Une lettre convient, quand elle se trouve dans un mot directement à la suite de la dernière lettre posée sur le plateau. Dans un premier temps, on ne se préoccupe pas de la place de ces lettres dans le mot, ni de la couleur des lettres (Voir les variantes en fin de règle).

Si personne ne trouve de mot, une lettre peut être prise à la réserve, pour permettre au jeu d'avancer.

Fin de la partie

Dès que toutes les cases du plateau sont recouvertes, la partie s'arrête. Les lettres non utilisées sont comptées en points négatifs pour leur propriétaire. Un joueur tient les comptes.

Le gagnant est celui qui a le moins de points après un nombre de manches fixé à l'avance (généralement 5 ou 10).

Variante à la chaîne !

1. Black & White : On ne peut poser qu'alternativement des lettres blanches et noires. C'est la variante préférée des joueurs ! En distribuant les lettres au début, il faut donner à parts égales ou presque des lettres blanches et noires aux joueurs.
2. Les lettres ne peuvent pas être au début du mot. Avec RA, on peut poser **BARRAQUE**, mais pas **RATEAU**.
3. La troisième variante de la règle allemande ne peut se jouer qu'avec le vocabulaire allemand. Les lettres doivent être celles qui font la jonction entre deux mots d'un mot composé, comme **L** et **P** dans **SPIELPLAN** (Plateau de jeu)
4. Jeu rapide : toutes les cases du plateau sont recouvertes de lettres faces visibles. Lorsque que toutes les cases sont remplies, la partie démarre. Dès que quelqu'un trouve un mot, il peut prendre l'une des lettres du mot. On joue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une lettre. Celui qui a le plus de lettres est le vainqueur.

Faites preuve de créativité, et inventez d'autres variantes que vous essayerez immédiatement. Il n'y a pas de limite. Par exemple, alterner noir – noir – blanc – blanc, ne donner que des noms de ville, ou tout ce que vous pourrez imaginer.

Malheureusement, L'ÉCLAIR DE GÉNIE ne contient aucune lettre arabe, hébraï que ou cyrillique.

Ma si gioca bene in Italiano and you will have fun in English, et en Français aussi il y a beaucoup de plaisir.

© 1991 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany
No. 71302.0