

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

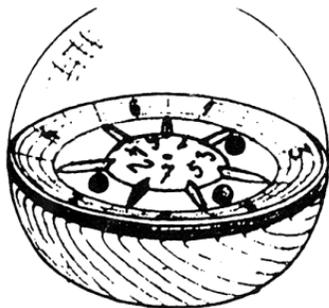
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Le **LUDOBILLE** est un dispositif mécanique pour jeux de hasard. Il comprend plusieurs versions mais dans la configuration ci-jointe, il est comparable au lancé de trois dés à jouer à sept faces.



**Description.** La version sphérique du *Ludobille* se compose d'une demi-sphère transparente montée sur un plateau comprenant en son centre une étoile, et à son pourtour une piste circulaire inclinée où des billes repérées peuvent rouler avant d'aller s'immobiliser dans des alvéoles numérotées situées entre les branches de l'étoile. L'ensemble du plateau est monté sur un culot lesté complétant la forme sphérique jusqu'à un méplat.

Le LUDOBILLE en tant que jeu de hasard permet dans son concept, non seulement de simuler des jetés de dés, mais aussi de pouvoir ajouter d'autres possibilités que ne peuvent pas faire les dés classiques et/ou les jeux de roulette. En effet, les dés à 4, 6, 8, ... 12 faces sont toujours construits avec des polyèdres réguliers en nombre de faces pair, alors que le *Ludobille* dans son concept est capable de simuler des dés hypothétiques en nombre de faces pair ou impair (voir figure).

Des recherches d'antériorité effectuées à l'Institut National de la Propriété Industrielle ont montré qu'il existe divers dispositifs utilisant des billes, mais ils sont tous différents du *Ludobille*, qui dans la simplicité de son concept permet d'allier les jeux de dés et/ou de roulette.

**La façon de jouer.** Après avoir mélangé les billes dans l'enceinte transparente, tête en bas, le lancé du *Ludobille* s'opère de deux façons :

- 1° - En donnant une impulsion de rotation, avant de lâcher le *Ludobille* posé tête en bas sur le plan de jeu,
- 2° - En lâchant simplement le *Ludobille* sans impulsion de rotation, après l'avoir mis tête en bas sur le plan de jeu.

Cette dernière façon donne un résultat très rapide alors que la première façon de jouer fait durer le plaisir et apporte du suspense dans le résultat, surtout lorsque le *Ludobille* tournoyant se renverse en fin de course sur son méplat tout en animant les billes sur la piste circulaire avant stabilisation complète.

**Utilisation.** Le *Ludobille* peut s'incorporer dans tous les jeux classiques utilisant le hasard. Mais de part son concept, il permet aussi la création d'une nouvelle famille de jeux; pour les jeux éducatifs, jeux de sociétés, jeux de mots (voir exemple du jeu VALSYMOTS).

# REGLES DU JEU DE VALSYMOTS

**VALSYMOTS** est un jeu de mots qui se joue à 2, 3 ou plusieurs personnes. Ce jeu consiste à former un mot à partir du tirage d'une succession de chiffres compris entre 1 et 49, tirés d'un tableau (7x7) de 49 cases où des lettres sont associées. Chaque joueur à tour de rôle participe au tirage en utilisant le LUDOBILLE. Le gagnant est celui qui composera, à partir des lettres obtenues, le comptage le plus élevé, c'est à dire *le mot le plus lourd* (en additionnant les valeurs de chaque lettre).

**Les accessoires** comprennent:  
le LUDOBILLE  
le tableau de jeu VALSYMOTS,  
un imprimé avec grille de jeu et  
un crayon pour chaque joueur.

7	43	44	45	46	47	48	49
	A	E.P	I.V	E.D	U.N	E.L	Z
6	36	37	38	39	40	41	42
	O.H	U	V	W.E	X	Y	U.R
5	29	30	31	32	33	34	35
	E.G	P	Q	R	S	T	E.N
4	22	23	24	25	26	27	28
	I.F	K	L	M	N	O	I.S
3	15	16	17	18	19	20	21
	E.C	F	G	H	I	J	E.T
2	8	9	10	11	12	13	14
	O.B	A	B	C	D	E	O.R
1	1	2	3	4	5	6	7
	S	I.R	E.L	A.T	E.S	I.N	A
	1	2	3	4	5	6	7

**Le tableau de jeu** comprend un quadrillage 7x7 soit 49 cases marquées de leur numéro d'ordre avec la ou les lettres associées. Les lettres de l'alphabet ordonnées sont inscrites dans un carré central de 5x5 soit 25 lettres + la lettre Z placée dans un coin extrême. *La valeur attribuée aux lettres dans le jeu est uniquement celle qui correspond au numéro de case du carré central avec l'exception du Z=49.*

Exemple : Pour la case N°44, si le joueur choisit le E, cette lettre aura pour valeur celle de la case N°13 - c'est-à-dire 13 - inversement, s'il avait choisi le P, la valeur serait 30.

Ce tableau est repéré en Abscisse par un marquage rouge de 1 à 7 (correspondant à la bille rouge du LUDOBILLE), et en Ordonnée par un marquage jaune de 1 à 7 (correspondant à la bille jaune du LUDOBILLE). Exemple : la bille rouge en 3 et la bille jaune en 4 donnent les coordonnées de la case N° 24.

Les **points remarquables** de la grille sont : les quatre coins du tableau et la case centrale.

Les cases N°1 (S) et N°49 (Z) permettent le choix entre n'importe quelle **consonne**.

Les cases N°7 (A) et N°43 (A) permettent le choix entre n'importe quelle **voyelle**.

La **case centrale** N° 25 donne le choix entre n'importe quelle lettre de l'**alphabet**.

Les **cases satellites** autour du carré central 5x5 sont dotées de deux lettres pour le choix soit d'une voyelle soit d'une consonne.

**Méthode du jeu** Placer le tableau VALSYMOTS à la vue de tous les joueurs afin qu'ils puissent le lire. Chaque joueur a entre ses mains un papier imprimé, un crayon et une gomme. Sur le papier imprimé, chaque joueur dispose d'une grille comme ci- dessous.

Numéro de tour :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Numéro de case :	44									
Lettre choisie :	E									
Valeur de la lettre :	13									

Cette grille comprend de gauche à droite dix emplacements numérotés de 1 à 10 et de haut en bas :

Une première ligne pour inscrire le numéro de la case donné par le tirage du Ludobille,

Une deuxième ligne pour inscrire la lettre choisie correspondante au numéro de la case,

Une troisième ligne pour inscrire la valeur réelle de la lettre prise dans le carré central (5x5) de l'alphabet.Comme l'indique l'exemple précédent, si le joueur choisit la lettre E,dans la case N° 44, la valeur correspondante est 13.

Le tableau est construit suivant un mélange approprié de voyelles et de consonnes, de telle manière que dans un tirage de dix chiffres avec dix lettres associées, il y aura toujours possibilité de construire un mot. Cependant, lorsqu'une case donnera le choix entre deux lettres ou plusieurs lettres, le joueur aura l'obligation de choisir une voyelle tant qu'il n'y aura pas au moins trois voyelles inscrites sur la grille.

#### Exemple de jeu N° 1 :

Numéro de tour :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Numéro de case :	24	21	23	36	11	19	33	25	42	41
Lettre choisie :	L	E	K	O	C	I	S	A	R	Y
Valeur de la lettre :	24	13	23	27	11	19	33	9	32	41

Chaque joueur à tour de rôle lance le LUDOBILLE et grâce aux indications de la bille rouge et de la bille jaune dans leur alvéole numérotée, une case du tableau est repérée dans l'ordre suivant;

-Le *premier tour*, nous avons la case N° 24 repérée par la *bille rouge en 3* et la *bille jaune en4*, la lettre correspondante est **L**, elle a pour valeur **24**.

-Le *deuxième tour* donne la case N° 21 le choix est entre E et T, mais le joueur a l'obligation de choisir la lettre E qui a pour valeur 13 prise dans le carré central 5x5.(Rappel; il faut que 3 voyelles soient sorties sur la grille avant d'avoir le libre choix).

-Le *troisième tour*, la case tirée est le N° 23 --- K --- 23 ( pas de choix)

-Le 4<sup>ème</sup> tour, la case N° 36 ---- O ---- 27 (obligation de choisir la voyelle)

- Le 5ème tour, case N° 11 ---- C ---- 11 (pas de choix)
- Le 6ème tour, case N° 19 ---- I ---- 19 (idem)
- Le 7ème tour, case N° 33 --- S ---- 33 (idem)
- Le 8, case N° 25 -- A --9 (choix entre n'importe quelle lettre de l'alphabet)
- Le 9ème, case N° 42 ---- R ---- 32 (choix entre U et R)
- Le 10ème, case N° 41 ---- Y ---- 41 (pas de choix)

Les mots construits par les joueurs sont :

LYRES= 24 + 41 + 32 + 13 + 33 = 143

YOLES= 41 + 27 + 24 + 13 + 33 = 138

CLAIRES= 11 + 24 + 9 + 19 + 32 + 13 + 33 = 141

ROYALES= 32 + 27 + 41 + 9 + 24 + 13 + 33 = 179

Le gagnant de ce premier jeu est celui qui a composé le mot **ROYALES**.

#### Exemple de jeu N° 2 :

Numéro de tour :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Numéro de case :	43	7	23	15	36	45	8	24	15	35
Lettre choisie :	A	U	K	E	O	V	B	L	E	N
Valeur de la lettre :	9	37	23	13	27	38	10	24	13	26

Premier tour case N° 43 --- A --- 9 (donne le choix entre n'importe quelle voyelle)

Deuxième tour case N° 7 --- U --- 37 (idem)

3ème tour case N° 23 --- K --- 23 (pas de choix)

4ème tour case N° 15 --- E --- 13 (obligation de choisir la voyelle)

5ème tour case N° 36 ---- O ---- 27 (choix possible entre O et H)

6ème tour case N° 45 ---- V --- 38 (idem, choix possible entre I et V)

7ème tour case N° 8 ---- B ---- 10 (idem, choix possible entre O et B)

8ème tour case N° 24 ---- L ---- 24 (pas de choix)

9ème tour case N° 15 ---- E ---- 13 (choix possible entre E et C)

10ème tour case N° 35 ---- N ---- 26 (choix possible entre E et N)

Les mots construits par les joueurs sont :

LOUEE= 114 NOBLE= 100 BOULEE= 124 EVALUE= 134 AVOUEE= 137

#### Exemple de jeu N° 3 :

Numéro de tour :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Numéro de case :	33	8	7	30	42	46	16	6	31	27
Lettre choisie :	S	O	A	P	U	E	F	N	Q	O
Valeur de la lettre :	33	27	9	30	37	13	16	26	31	27

Les mots construits par les joueurs sont : Epousa = 149, Faunes = 134, **O PAQUES = 180**

#### Les variantes de jeux

Les joueurs , à partir du 7ème tour peuvent arrêter le tirage ou continuer jusqu'au 8ème ou 9ème et 10ème tour suivant l'avis du joueur opérant.

En alternative, il est possible de faire le jeu inverse, c'est-à-dire, qu'à partir d'un nombre, par exemple , 59, donné par un tirage quelconque(12+9+38), trouver le mot équivalent à cette valeur. Le mot EAU correspond à la valeur recherchée, puisque: 13 + 9 + 37 = 59 .