

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





COMPOSITION DE LA BOITE

Votre boîte de jeu se compose de :

- 4 plans de jeu,
- 4 sacs contenant 109 lettres et 3 jokers,
- 4 cartes de valeur des lettres.

BUT DU JEU

Le jeu consiste à composer des mots sur un parcours principal (indiqué en jaune) et sur des satellites (roses, verts, bleus).

Les joueurs doivent aller de la case « DEPART » à la case « ARRIVEE ». Le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points gagne la partie.

Les lettres du fond rose se placent dans le sac rouge.

Les lettres du fond vert se placent dans le sac vert.

Les lettres du fond violet se placent

dans le sac bleu.

Les lettres du fond beige se placent dans le sac marron.

REGLE DU JEU

Les quatre plans de jeu sont disposés face contre la table. Chaque joueur choisit un plateau au hasard. Pour trouver le joueur qui débutera la partie, chacun tire une lettre de son sac. Celui ayant la lettre le plus près du début de l'alphabet commence à jouer. Il tire 9 lettres de son sac et essaie de composer un mot sur le premier tronçon du parcours (chaque mot est séparé par une flèche).

Lorsqu'un mot est placé sur le parcours, il « dégage » le satellite correspondant. Le joueur peut alors y inscrire un mot ou au contraire, continuer sa route sur le parcours principal. Les mots inscrits sur les satellites ont une valeur modifiée.

- Satellite rouge : valeur du mot multiplié par 3.

- Satellite vert : valeur du mot multiplié par 2.

- Satellite bleu : valeur du mot plus 10 points.

Lorsqu'un joueur a terminé sa main (une main représente le temps de jeu d'un joueur), il peut :

- soit remettre dans son sac toutes les lettres restant,

- soit en garder certaines, mais au

moment de jouer il doit toujours être en possession de 9 lettres.

Lorsqu'un joueur a terminé, la main passe au joueur situé à sa gauche. Si un joueur réussit à placer ses 9 lettres, en une seule main, il réalise un « maximixmo » et marque 10 points de bonification.

LES CASES BLANCHES

Ces cases permettent, une fois recouvertes par un mot, de jouer sur les satellites « dégagés » et non utilisés des adversaires (ou sur son propre itinéraire).

Pour cela, le joueur ayant placé un mot de trois lettres sur ces cases, demande à ses adversaires s'ils ont des satellites libres (mais « dégagés »). Si un joueur répond par l'affirmative, le demandeur reprend l'appoint de lettres dans son sac (de manière à en posséder à nouveau 9) et place un mot sur le satellite du plan de jeu adverse (ou sur le sien). Les points de ce satellite seront comptabilisés normalement dans son propre décompte de points...

Attention : Dans ce cas et si le joueur ne peut avec ses 9 lettres, former un mot, il lui est interdit de faire un rachat de main.

RACHAT DE MAIN

Si un joueur est bloqué, il a deux possibilités :

1) Passer son tour et donc changer tout ou partie de ses lettres pour le prochain tour.

2) Racheter sa main. Il peut alors changer tout ou partie de ses lettres, mais est pénalisé de 5 points.

Les points sont comptabilisés après chaque main.

La partie est terminée lorsqu'un joueur atteint la case « ARRIVEE ». Le vainqueur est évidemment le joueur ayant le plus de points. Lorsqu'un joueur termine 1^{er} en ayant donc terminé son circuit et que TOUS ses satellites sont recouverts, il marque 20 points de bonification.

Les noms propres et abréviations ne sont pas acceptés.

UN CONSEIL

Choisissez votre tactique...

Il peut être intéressant de faire son parcours très rapidement (sans s'occuper de ses satellites) pour être le premier à la case « ARRIVEE ». En arrêtant de ce fait la partie, vous aurez peut-être la chance que vos adversaires n'aient pas eu le temps de composer beaucoup de mots.

Au contraire, vous pouvez choisir de remplir le plus de satellites possibles.

A vous de choisir la tactique qui vous convient le mieux !