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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

RÈGLE DU JEU

ludimo

ludimo est un jeu de lettres qui se compose de :

120 cartes (lettres)

1 dé

1 règle du jeu

40 jetons (10 vert, 10 jaune, 10 bleu, 10 rouge)

NOMBRE DE JOUEURS

- de 2 à 4.

BUT DU JEU

- Composer des mots avec les cartes en sa possession et les poser sur la table.
- S'approprier les mots des autres joueurs en les modifiant ou en les allongeant par un ajout de lettre(s).
- Le jeu s'arrête quand un joueur n'a plus de carte en main.

DISTRIBUTION

- Chaque joueur choisit 10 jetons d'une même couleur.
- Le premier donneur sera celui qui aura réalisé le chiffre le plus grand après avoir lancé le dé.
- La distribution des cartes se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A chaque manche, alternativement, et après avoir mélangé consciencieusement le paquet de cartes, chaque donneur distribue à chaque joueur et à lui-même, 15 cartes, face cachée, une à une. Quand toutes les cartes sont distribuées, le donneur retourne la première carte du paquet restant pour former la première carte de *la défausse*, les autres cartes constituant *la pioche*.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le joueur dont c'est le tour (c'est-à-dire le donneur) se saisit de la première carte de *la pioche* ou de *la défausse* (si cette carte lui permet de poser tout ou partie de son jeu)
- Il peut alors :
  - > *(AU PREMIER TOUR)* Poser sur la table UN SEUL MOT QUI DOIT OBLIGATOIREMENT COMPRENDRE 6 LETTRES AU MINIMUM. *Le mot sera précédé d'un jeton identifiant le joueur.*
  - > Puis, il se défait d'une carte de sa main et la place sur la pile de défausse, face visible.
  - > Le tour s'achève alors et c'est au joueur suivant de procéder.
  - > Et ainsi de suite...

EXEMPLE D'UNE MANCHE À 3 JOUEURS :

PREMIER TOUR :

TIRAGE DU JOUEUR N° 1 qui a choisi les jetons rouges :

K S W E E D A T S I M R J S O

+ pioche A

Il décide de se défausser du W et de poser sur la table le mot :

D R A M E S

Il lui reste alors les cartes K S E T S I J O A

TIRAGE DU JOUEUR N° 2 qui a choisi les jetons bleus :

N Z S C B O T E E H F D I E M

+ pioche R

Il décide de se défausser du Z et de poser sur la table le mot :

D E F R I C H E E S

Il lui reste alors les cartes N B O T M

TIRAGE DU JOUEUR N° 3 qui a choisi les jetons verts :

N U L U U R A S L H O U A M O

+ pioche G

Il décide de se défausser du U et de poser sur la table le mot :

A L L U M A S

Il lui reste alors les cartes N U R H O U O G

Si, au premier tour, un joueur ne parvient pas à composer un mot de 6 lettres au minimum, il pourra changer tout ou partie de ses lettres mais attendre le tour suivant pour poser son premier mot et le tour d'après pour intervenir sur les autres jeux.

A partir du deuxième tour et les suivants, chaque joueur peut prendre la carte de défausse du joueur précédent à la place d'une carte de la pioche.

A partir du second tour et les suivants, les mots comprendront 3 lettres au minimum.

- Au second tour, chaque joueur peut alors :
  - > Poser d'autres mots composés de 3 lettres au minimum, toujours en posant un jeton de sa couleur devant chacun d'eux.
  - > Modifier son premier mot déjà posé en ajoutant une ou plusieurs lettres.
  - > Modifier le premier mot déjà posé par les autres joueurs en ajoutant une ou plusieurs lettres. Dans ce cas, il s'approprie les mots en rendant le ou les jetons d'un ou de plusieurs joueurs qu'il remplace par le(s) sien(s).
  - > Puis il se défait d'une carte de sa main et la place sur la pile de défausse, face visible. Le tour s'achève alors et c'est au joueur suivant de procéder.
  - > Et ainsi de suite...

SECOND TOUR / POURSUITE DE LA MANCHE :

JOUEUR N° 1

Les lettres restantes sont K S E T S I J O A

+ pioche E + défausse U

Avec ses lettres restantes + la lettre E de la pioche, il décide de former un nouveau mot :

T A S S E

Il décide également d'intervenir sur le mot qui appartient au joueur n°3 en y ajoutant la lettre **I** de

Le joueur n°1 rend le jeton vert au joueur n°3 et le remplace par l'un de ses jetons rouges.

Il décide de se défausser de la lettre **K**

Il lui reste donc les lettres **J O E**

JOUEUR N° 2

Les lettres restantes sont **N B O T M**

+ pioche **B** (il ne prend pas la défausse **K**)

Au premier tour, il a déjà posé le mot :

Avec ses lettres restantes, il décide d'intervenir sur le mot qui appartient au joueur n°1 :

Et ainsi composer un nouveau mot :

Le joueur n°2 rend le jeton rouge au joueur n°1 et le remplace par l'un de ses jetons bleus.

Il décide de se défausser de la lettre **B**

Il lui reste donc les lettres **B O M**

JOUEUR N° 3

Les lettres restantes sont **N U R H O U O G**

+ pioche **A** (il ne prend pas la défausse **B**)

Au premier tour, il a déjà posé le mot :

Mais le joueur n°1 s'en est emparé en composant le mot :

Le joueur n°3 peut néanmoins intervenir sur les autres jeux à condition de faire préalablement un nouveau mot de trois lettres minimum.
Il compose alors le mot :

Il décide d'intervenir sur le mot qui appartient au joueur n°2 :

Et ainsi composer un nouveau mot :

Le joueur n°3 rend le jeton bleu au joueur n°2 et le remplace par l'un de ses jetons verts.

Il décide de se défausser de la lettre G

Il lui reste donc les lettres N U O

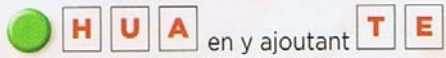
TROISIÈME TOUR / POURSUITE DE LA MANCHE :

JOUEUR N° 1

Les lettres restantes sont J O E

+ pioche A (il ne prend pas la défausse G)

Avec ses lettres restantes + la lettre A de la pioche, il décide d'intervenir sur le mot qui appartient au joueur n°3 :



Et ainsi composer un nouveau mot :

Le joueur n°1 rend le jeton vert au joueur n°3 et le remplace par l'un de ses jetons rouges.

Il décide de se défausser de la lettre J

Il lui reste donc le lettre O

JOUEUR N° 2

Les lettres restantes sont B O M

+ pioche N (il ne prend pas la défausse J)

Avec ses lettres restantes + la lettre N de la pioche, il décide de former un nouveau mot :

B O N

Il décide de se défausser de la lettre M

Le joueur n°2 n'a plus de carte en main, la manche est normalement finie. **Toutefois, dans une même manche, chaque joueur doit effectuer le même nombre de tours que tous les autres, aussi le joueur n°3 peut jouer une dernière fois.**

JOUEUR N° 3

Les lettres restantes sont N U O

+ pioche E + défausse M

Avec ses lettres restantes + la lettre M de la défausse, il décide de former un nouveau mot :

M O U E

Il décide de se défausser de la lettre N

Il n'a plus de carte en main.

Tous les joueurs ayant effectué le même nombre de tours, la manche est cette fois bien terminée.

COMPTAGE DES POINTS

Chaque mot est comptabilisé selon la valeur de chaque lettre qui le compose. Chaque carte non posée vaut pénalité de la valeur de la lettre qu'elle représente.

Le JOUEUR n°1 a composé les mots :

D R A M E S 3 3 2 3 2 3	= 16 points
A L L U M A I S 2 3 3 2 3 2 2 3	= 20 points
H A U T E 3 2 2 3 2	= 12 points

Il lui reste encore en main une carte O (2) qui lui vaut une pénalité de la valeur de la carte. = - 2 points

Total des points joueur n°1 : **46 points**

Le JOUEUR n°2 a composé les mots :

D (3) E (2) F (3) R (3) I (2) C (3) H (3) E (2) E (2) S (3) = 26 points

B (3) O (2) N (3) = 8 points

Il ne lui reste aucune carte en main ; il n'a donc pas de pénalité.

Total des points joueur n°2 : **34 points**

Le JOUEUR n°3 a composé les mots :

T (3) A (2) S (3) S (3) E (2) R (3) O (2) N (3) T (3) = 24 points

M (3) O (2) U (2) E (2) = 9 points

Il ne lui reste aucune carte en main ; il n'a donc pas de pénalité.

Total des points joueur n°3 : **33 points**

FIN DE LA PREMIÈRE MANCHE

- Une partie se déroule en 3 manches
- En cas d'égalité, le joueur ayant composé le mot le plus côté en valeur points sera déclaré vainqueur.
- Tous les mots sont permis, singuliers, pluriels, verbes à l'infinitif, verbes conjugués, adjectifs, participes présents, participes passés,
- Sont exclus du jeu : les mots composés, les acronymes (SNCF, EDF, etc.), les noms propres, onomatopées (vroom! Crac ! Pan !etc.)
- L'utilisation du dictionnaire est autorisée.

VARIANTE 1 :

- A chaque manche, alternativement, le donneur distribue à chaque joueur et à lui-même, 12 cartes, face cachée, une à une. Puis le donneur prend trois autres cartes au-dessus du paquet. **Le donneur en possède donc 15.**
- Le donneur forme un mot de 3 lettres qu'il pose sur la table.
- A tour de rôle, chaque joueur ajoute une lettre au mot posé pour en composer un nouveau.

Il n'y a donc qu'un seul mot sur la table

- La manche s'arrête quand plus aucun des joueurs ne parvient à faire un nouveau mot.
- Le joueur qui marque les points est celui qui est parvenu à modifier le mot en dernier.

EXEMPLE D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS

Lettres du JOUEUR 1 :

B O E A R C E X U E N M L V S

Lettres du JOUEUR 2 :

A D R I S E P M O H D S

Lettres du JOUEUR 3 :

M C A A T K Y U A N L T

Le JOUEUR 1 (donneur) pose le mot : V E R

Le JOUEUR 2 ajoute la lettre E pour composer le mot : R E V E

Le JOUEUR 3 ajoute la lettre T pour composer le mot : T R E V E

Lettres restantes du JOUEUR 1 :

B O E A C E X U N M L S

Lettres restantes du JOUEUR 2 :

A D R I S P M O H D S

Lettres restantes du JOUEUR 3 :

M C A A T K Y U A N L

Le JOUEUR 1 ajoute la lettre **S** pour composer le mot :

T R E V E S

Le JOUEUR 2 ajoute la lettre **I** pour composer le mot :

V E R I T E S

Le JOUEUR 3 ajoute la lettre **A** pour composer le mot :

E V I T E R A S

Lettres restantes du JOUEUR 1 :

B O E A C E X U N M L

Lettres restantes du JOUEUR 2 :

A D R S P M O H D S

Lettres restantes du JOUEUR 3 :

M C A A T K Y U N L

Le JOUEUR 1 ne parvient plus à jouer : il abandonne

Le JOUEUR 2 ne parvient plus à jouer : il abandonne

Le JOUEUR 3 ne parvient plus à jouer : il abandonne ; **mais comme il est le dernier à avoir modifié le mot, il emporte les points de ce mot.**

Le prochain donneur (JOUEUR 2) ramasse les cartes et les place en dessous du paquet puis distribue a son tour les cartes.

Lettres du JOUEUR 2 :

T N L J U T A S O E T L R P E

Lettres du JOUEUR 3 :

R A E T N I G I R I S I

Lettres du JOUEUR 1 :

E W Q U A E E E L N E E

Le JOUEUR 2 (donneur) pose le mot : **T A S**

Le JOUEUR 3 ajoute la lettre **R** pour composer le mot : **R A T S**

Le JOUEUR 1 ajoute la lettre **E** pour composer le mot : **T A R E S**

Lettres restantes du JOUEUR 2 :

T N L J U O E T L R P E

Lettres restantes du JOUEUR 3 :

A E T N I G I R I S I

Lettres restantes du JOUEUR 1 :

E W Q U A E E E L N E

Le JOUEUR 2 ajoute la lettre **T** pour composer le mot :

T A R T E S

Le JOUEUR 3 ajoute la lettre **I** pour composer le mot :

A T T I R E S

Le JOUEUR 1 ajoute la lettre **N** pour composer le mot :

T A R T I N E S

Lettres restantes du JOUEUR 2 :

T N L J U O E L R P E

Lettres restantes du JOUEUR 3 :

A E T N I G I R I S

Lettres restantes du JOUEUR 1 :

E W Q U A E E E L E

Le JOUEUR 2 ajoute la lettre **E** pour composer le mot :

T A R T I N E E S

Le JOUEUR 3 ajoute la lettre **A** pour composer le mot :

R A T A T I N E E S

Le JOUEUR 1 ne parvient plus à jouer : il abandonne

Le JOUEUR 2 ne parvient plus à jouer : il abandonne

Le JOUEUR 3 peut encore jouer :

Il ajoute la lettre **S** pour composer le mot :

T A S S E R A I E N T

Si il peut encore jouer plusieurs lettres (à la condition d'ajouter une lettre à la fois et de composer à chaque fois un autre mot) la règle l'autorise.

Il est le dernier à avoir modifié le mot, il emporte donc les points de ce mot.

LE VAINQUEUR EST LE JOUEUR QUI AURA ATTEINT LE PREMIER LE SCORE DE 100 POINTS.

VARIANTE 2 :

- A chaque manche, alternativement, chaque donneur lance le dé et distribue le nombre de cartes correspondant au tirage du dé. Quand toutes les cartes sont distribuées, le donneur retourne la première carte du paquet restant pour former la première carte de la défausse, les autres cartes constituant la pioche.
- Chaque joueur garde son jeu en main.
- Le but du jeu est de composer un seul mot avec toutes les cartes en main.
- A tour de rôle, chaque joueur pioche ou prend la dernière carte posée de la défausse. Puis il se défausse d'une carte.
- Le premier joueur qui parvient à composer un seul mot avec toutes ses cartes en main abat ses cartes sur la table. La manche est alors terminée.
- Il marque les points du mot qu'il a composé.
- Le vainqueur de la partie est celui qui aura atteint le premier le score de 100 points.

équivaut à **5 cartes**

équivaut à **8 cartes**

équivaut à **6 cartes**

équivaut à **9 cartes**

équivaut à **7 cartes**

équivaut à **10 cartes**

EXEMPLE D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS

Tirage du dé : : chaque joueur dispose de 7 cartes en main.

Lettres du JOUEUR 1 : N O S S A A Y

Lettres du JOUEUR 2 : E N U P U C A

Lettres du JOUEUR 3 : T A M L H D E

Le JOUEUR 1 pioche un M et se défausse du S :

N O Y A S S A

Le JOUEUR 2 pioche un S et se défausse du H :

P A N S E C U

Le JOUEUR 3 pioche un S et se défausse du H :

L A M E S T D

Le JOUEUR 1 pioche un A et se défausse du A :

N O Y A S M A

Le JOUEUR 2 pioche un R et se défausse du D :

P A N S E R U

Le JOUEUR 3 pioche un E et se défausse du D :

L A M E E S T

Le JOUEUR 1 pioche un T et se défausse du M :

N O Y A T S A

Le JOUEUR 2 pioche un I, se défausse du U

et compose le mot R A P I N E S

Le joueur 2 marque les points de son mot. La manche est terminée. Le dé est relancé et la manche 2 peut débuter.

LE VAINQUEUR DE LA PARTIE EST CELUI QUI AURA ATTEINT LE PREMIER LE SCORE DE 100 POINTS.