

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**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**





**Un grand jeu où rapidité et stratégie  
seront vos armes... Un suspense assuré !**

**Un nouveau jeu de société  
palpitant, pour toute la famille !**

Soyez le plus rapide ! Composez des mots pour étaler le premier vos 13 cartes c'est Packword !

Packword permet de vous réunir (2 à 6 joueurs). Il s'adresse à tous, dès 7 ans. Ainsi chacun peut participer au jeu dans la bonne humeur et vous êtes certain de passer un excellent moment entre amis !

**Une façon intelligente et drôle  
de mieux connaître les mots.**

Observez vos 13 cartes et constituez par

des combinaisons astucieuses, des mots de plus de 3 lettres (ils devront figurer dans le Petit Larousse de l'année en cours) pour étaler vos 13 cartes.

**Un coffret complet, élégant  
et convivial.**

Le coffret Packword (250 x 250 x 60 mm) fabriqué par 2 des plus grands spécialistes du jeu en Europe (France Cartes et IGD Nancy) est composé de 147 cartes de qualité compétition, un tapis (472 x 472 mm) pour la marque, 6 pions de couleur et un sabot intégré au coffret.

**Composer des mots  
pour étaler le premier  
vos 13 cartes.**

**A PARTIR DE 7 ANS**

**Packword®**  
**La gymnastique de l'esprit**

Le Packword® vous permet de réunir 2 à 6 joueurs. Il comporte 147 cartes qui ont chacune une valeur en points, un tapis et 6 pions pour la marque et un sabot.

## Le but de la partie

Il s'agit de faire Packword®, c'est-à-dire d'étaler le premier, en 1 ou 2 fois ses 13 cartes en réalisant diverses combinaisons de mots. **Vous ne pouvez pas étaler une partie de votre main, si votre total est inférieur à 55 points (la première fois).** La marque permet de se déplacer sur le tapis **jusqu'à la case 600.**

## Mots interdits

Les mots de moins de **4 lettres**, les noms propres et les verbes conjugués.

## Mots autorisés

Ceux figurant dans le petit Larousse de l'année en cours. Le participe présent est accepté. En cas de mots inexacts le joueur se retire de la partie et celle-ci continue.

## La donne

Chaque joueur tire une carte du paquet, celui qui tire la carte la plus proche de la lettre A devient le premier donneur (chaque joueur est donneur à tour de rôle). Après avoir battu les cartes et les avoir fait couper par son voisin de droite, le donneur distribue, une à une, en commençant par la gauche, **13 cartes à chacun des joueurs.** Il dépose le talon dans le sabot.

## Le jeu

Il se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui commence est à gauche du donneur (il a environ une minute pour jouer), prend la carte supérieure du talon et,

### 3 possibilités s'offrent à lui :

- 1. faire Packword®** (étaler ses 13 cartes) et marquer,
- 2. étaler un ou plusieurs mots** totalisant 55 points ou plus,
- 3. ne pas étaler.**

Dans ces 2 derniers cas il rejette, en la découvrant, une carte de son choix ; (celle-ci peut-être ramassée par le joueur suivant, à la condition qu'il étale un mot ou qu'il fasse Packword®).

Les joueurs suivants agissent de même.

**Si personne ne fait Packword®** avant que le talon de cartes ne soit épuisé, le donneur bat le talon et le dépose dans le sabot.

## La marque

- Le joueur qui fait Packword® (étaler ses 13 cartes) marque les points suivants :  
s'il a étalé en 1 fois : **150 points**,  
s'il a étalé en 2 fois : **100 points**.
- Les joueurs ayant simplement étalé une partie de leur main marquent : **50 points**.
- Le joueur qui fait Packword® (étaler ses 13 cartes), sans attendre son tour l'annonce, et gagne la partie. Le joueur qui compose le mot **PACKWORD**, l'annonce, gagne la partie, et marque **300 points**.

## Le bonus

**Si vous avez étalé en une fois vos 13 cartes et que vous totalisez :**

110 points vous ajoutez **50 points de bonus**,  
120 points vous ajoutez **100 points de bonus**,  
135 points vous ajoutez **150 points de bonus**,  
(voir exemples).

## Le joker

Il permet de remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet, (sa valeur est nulle).

## Comment progresser sur le tapis de marque

Les joueurs se placent sur la case Départ. A chaque fin de partie, les joueurs **avancent** en fonction de leur résultat,  
(voir la marque).

## LE GAGNANT DU JEU

Il faut arriver le premier à la marque de 600 points, en cas d'ex aequo le gagnant de la dernière partie l'emporte.

## Répartition des 147 cartes et leur valeur

|                    |   |                    |   |                       |
|--------------------|---|--------------------|---|-----------------------|
| <b>12 A</b> 5 pts. | - | <b>2 J</b> 20 pts. | - | <b>8 S</b> 10 pts.    |
| <b>4 B</b> 10 pts. | - | <b>1 K</b> 25 pts. | - | <b>8 T</b> 10 pts.    |
| <b>4 C</b> 10 pts. | - | <b>8 L</b> 10 pts. | - | <b>8 U</b> 5 pts.     |
| <b>4 D</b> 10 pts. | - | <b>4 M</b> 10 pts. | - | <b>4 V</b> 20 pts.    |
| <b>20 E</b> 5 pts. | - | <b>8 N</b> 10 pts. | - | <b>1 W</b> 30 pts.    |
| <b>4 F</b> 10 pts. | - | <b>8 O</b> 5 pts.  | - | <b>1 X</b> 30 pts.    |
| <b>4 G</b> 10 pts. | - | <b>4 P</b> 10 pts. | - | <b>1 Y</b> 30 pts.    |
| <b>4 H</b> 10 pts. | - | <b>2 Q</b> 20 pts. | - | <b>1 Z</b> 30 pts.    |
| <b>12 I</b> 5 pts. | - | <b>8 R</b> 10 pts. | - | <b>2 JOKERS</b> 0 pt. |

## EXEMPLES DE PACKWORD®

### **Vous étalez en 1 fois :**

vous marquez 150 points  
et peut-être un bonus !

EXEMPLE

**A R B R E  
T O U R I S T E**

### **Vous étalez en 2 fois :**

vous marquez 100 points  
pas de bonus !

EXEMPLE

1<sup>ère</sup> FOIS : **P U I S S A N C E**  
2<sup>e</sup> FOIS : **F O R T**

### **Vous n'avez pas gagné**

mais vous avez étalé  
1 ou plusieurs mots  
totalisant au moins 55 pts  
vous marquez 50 points !

EXEMPLE

**NOUVEAU**

## LES DIFFERENTS BONUS (IL FAUT ETALER EN 1 FOIS)

### **50 points**

Vous avez composé  
1 seul mot de 13 lettres

*Ce bonus s'ajoute  
aux autres.*

EXEMPLE

**DEMONSTRATION**

### **50 points**

Vous avez composé  
1 ou plusieurs mots  
totalisant au moins  
110 points.

EXEMPLE

**PERE VERBE CHAT**

### **100 points**

Vous avez composé  
1 ou plusieurs mots  
totalisant au moins  
120 points.

EXEMPLE

**EQUATEUR ZEBRE**

### **150 points**

Vous avez composé  
1 ou plusieurs mots  
totalisant au moins  
135 points.

EXEMPLE

**ZODIAQUE WAGON**

## **CE JEU VOUS A PLU ? ALORS, FAITES LE CONNAITRE AUTOUR DE VOUS !**

**A retourner aux Editions Bernard Kieffer - 16, boulevard Ornano 75018 Paris**

J'indique ci-dessous les coordonnées d'un de mes amis,  
en cas de vente je recevrai un des 750 pin's Packword®.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

J'indique ci-dessous mes coordonnées

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

