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

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

L'un des joueurs tourne le plateau d'un cran et lit à voix haute le premier mot qui apparaît. Dès lors, tous les joueurs parcourent la grille du regard à la recherche de ce mot.

Dès qu'un joueur a repéré le mot recherché, il doit attraper le pouêt-pouêt. S'il y parvient, il peut recouvrir le mot en question avec ses lentilles. Dans le cas où il se serait trompé, il repose le pouêt-pouêt et ne peut plus participer à la recherche de ce mot.

Une fois le mot recouvert, on tourne le plateau d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire apparaître le mot suivant.

Les mots peuvent être cachés de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas, de bas en haut, horizontalement, verticalement ou encore en diagonale… mais toujours en ligne droite, jamais en zigzag (voir fig. 3).

Certains mots peuvent se croiser. Si vous trouvez un mot dont l'une des lettres a déjà été utilisée par un adversaire, retirez sa lentille et remplacez-la par la vôtre.

FIN DU JEU :

La partie se termine quand la section noire s'affiche de nouveau dans la zone de lecture sur la grille. Tous les mots mêlés ont alors été découverts, il ne reste plus qu'à compter les points de chacun. Le joueur ayant placé le plus de lentilles de sa couleur sur la grille remporte la partie.

PRECISIONS :

- Un joueur qui se trompe ne peut pas faire de seconde proposition.
- Pour plus de simplicité, conservez les sachets plastiques et rangez les lentilles par couleur à la fin de chaque partie. Le pouêt-pouêt se range sous le plateau, entre les 2 picots.
- Chaque grille propose un thème différent.

705281-V09-0316

...VOUS AVEZ AIMÉ MOTS MÊLÉS ?

D'AUTRES GRILLES DISPONIBLES SUR NOTRE SITE !

www.jeux-goliath.com

ANDROID APP ON Google Play

Available on the App Store

APPLICATION PROCHAINEMENT DISPONIBLE

© 2011 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. © 2011 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

ATTENTION !

MOTS MÊLÉS

LE JEU

Règle du jeu

7+ | 2-4 | 20 MIN

Goliath

#70 528

CETTE VERSION MULTI-JOUEURS RÉVOLUTIONNE LE PRINCIPE DU "MOTS MÊLÉS" !
PARCOUREZ LA GRILLE DU REGARD, REPÉREZ LE MOT RECHERCHÉ
ET ATTRAPEZ LE POUÊT-POUÊT AVANT VOS ADVERSAIRES !

CONTENU :

1 plateau de jeu en 3 parties, 1 pouêt-pouêt, 8 fiches recto-verso (soit 16 grilles), 280 lentilles colorées (70 vertes, 70 rouges, 70 bleues, 70 jaunes), 4 sachets de rangement, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Avoir le plus de lentilles possible de sa couleur sur la grille une fois tous les mots trouvés.

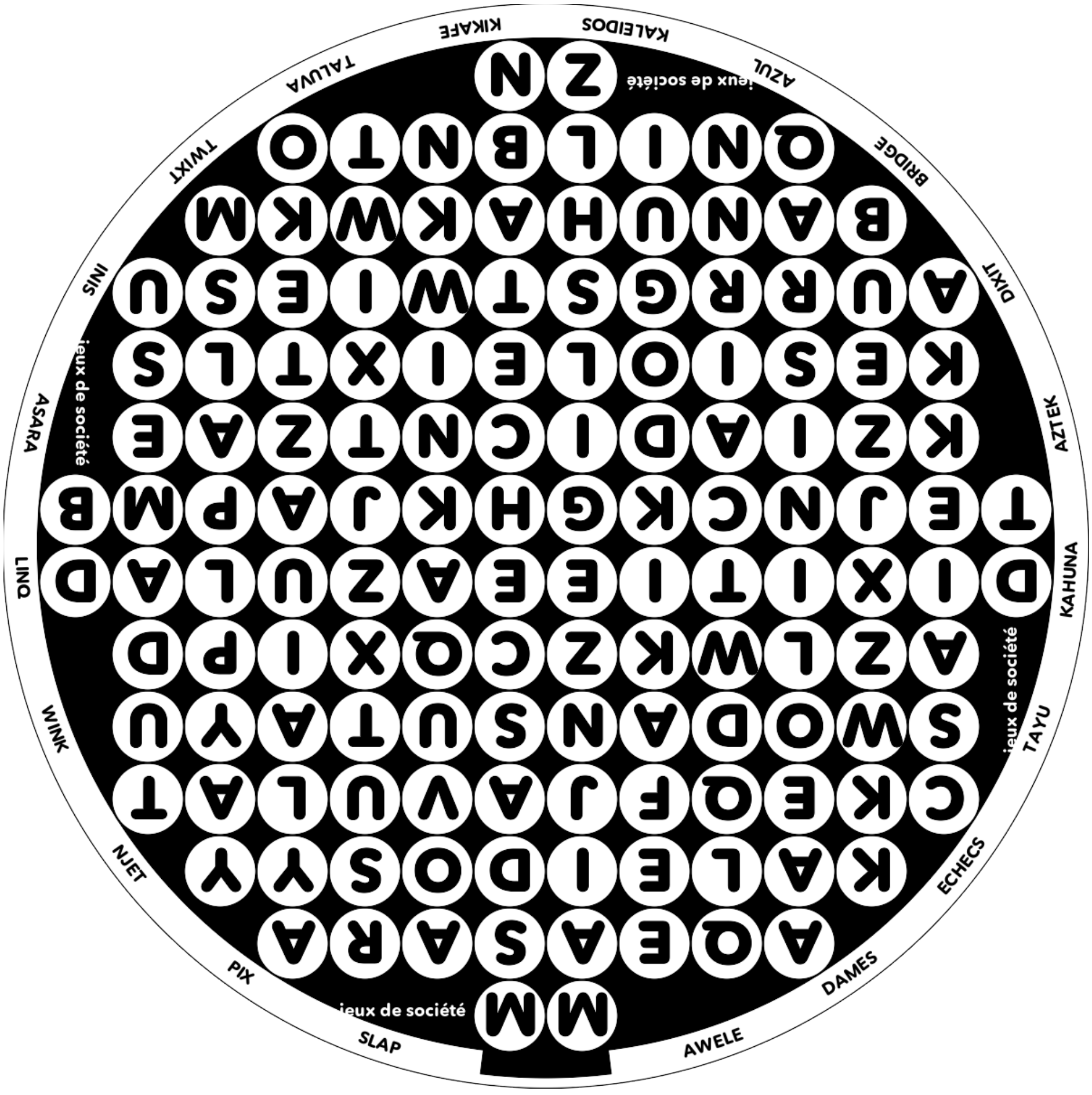
MISE EN PLACE :

Posez la base du plateau de jeu au centre de la table.
Chaque grille correspond à un thème différent. Choisissez votre thème et ajustez la grille sous le plateau transparent. Les picots doivent passer au travers des perforations présentes sur la feuille (voir fig. 1).

Maintenez le tout et placez l'ensemble au-dessus de la base. Les 4 picots doivent se retrouver dans la rainure qui cercle le plateau.

Emboîtez l'anneau vert au dessus du plateau en prenant soin d'aligner les flèches comme indiqué (voir fig. 2).

Tournez le plateau afin d'afficher la section noire dans la zone de lecture de l'anneau. Aucun mot ne doit être lisible.

Placez les lentilles dans les zones de rangement aux 4 coins du plateau. Déterminez la couleur de chaque joueur.

www.goliathgames.com