

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**

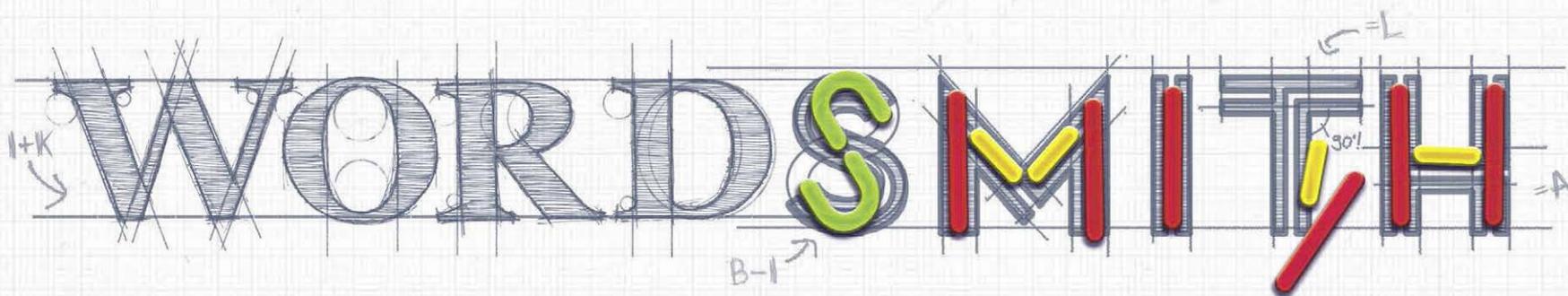
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





APERÇU DU JEU

En jouant à **Wordsmith**, vous créez des lettres puis des mots à partir de quatre morceaux de lettres.
Après avoir créé quelques lettres, vous deviendrez expert en **jeu de morceaux de lettres** !

But du jeu

À partir d'un ensemble identique de morceaux de lettres, les joueurs s'affrontent en trois manches, essayant pour chaque manche d'être le premier à trouver six mots. Les mots plus longs rapportent plus de points. Le joueur avec le plus de points après la troisième manche remporte la partie.

Construire lettres et mots

Dans ce jeu, vous construisez des lettres et des mots. Toutes les lettres de l'alphabet peuvent être construites à partir de simplement quatre morceaux de lettres différents.

Construire une lettre

Utilisez l'**abécédaire** sur les côtés de la boîte pour vous guider.



• Il n'y a qu'une seule façon de composer chaque lettre !



• Les mêmes morceaux permettent de construire plusieurs lettres.

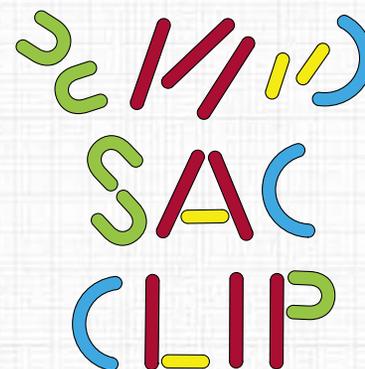


Remarque : les apostrophes et traits d'union comptent comme une lettre.



Construire un mot

1. Prenez ces 8 morceaux pour former votre réserve.
2. Assemblez quelques morceaux pour construire **SAC**.
3. Mélangez à nouveau les morceaux pour construire le mot **CLIP**.
4. Trouverez-vous d'autres mots avec les mêmes morceaux de lettres ? Ce n'est pas un piège, il y en a plusieurs autres.



Mots autorisés

- Pour être valide, les lettres du mot doivent respecter la construction indiquée sur l'**abécédaire**.
- Pour être valide, un mot doit comporter au moins une lettre. **Vous ne pouvez pas composer un nouveau mot simplement en modifiant l'ordre des lettres d'un mot précédent**, par exemple **TROP** si vous avez construit **PORT** précédemment.
- Les mots doivent se trouver dans le dictionnaire. Sont interdits les noms propres (ERNEST, CITROËN, LIMA), les abréviations, les mots d'argot et étrangers (sauf s'ils sont dans le dictionnaire).
- Pour être valides, les mots doivent être épelés correctement.

Vous voulez essayer ?

Prenez ces 8 morceaux



Essayez de composer le plus de mots en moins de 2 minutes

DÉROULEMENT DU JEU

(Pour 2 à 4 joueurs)

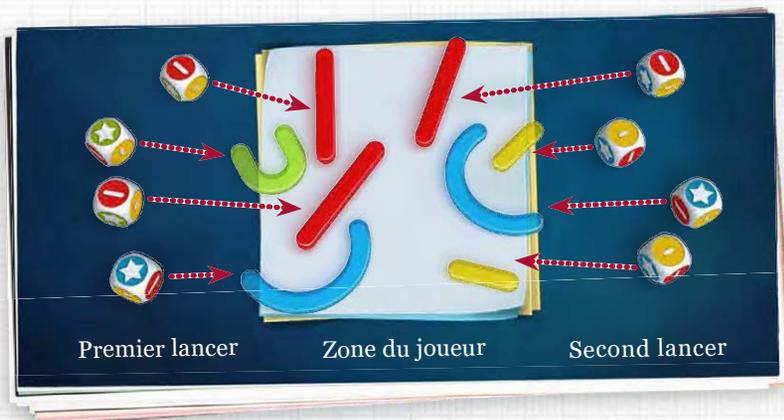
Wordsmith se joue en 3 manches de 6 mots.

Préparation

Placez la boîte ouverte au centre de la table.
Chaque joueur reçoit une feuille de marque et un crayon.

Morceaux communs

Un joueur lance 2 fois de suite les quatre dés dans le compartiment central du plateau de la boîte. Après chaque lancer, tous les joueurs prennent un morceau de lettre de la couleur du dé. Chaque joueur commence avec les mêmes 8 morceaux de lettres dans sa zone de jeu. Puis, chaque joueur prend un dé.



Objectif : Créer 6 mots

Tous les joueurs créent simultanément un mot après l'autre jusqu'à ce qu'un joueur crée son sixième mot. Vous pouvez utiliser toutes les lettres que vous construisez dans votre zone de jeu. Si vous ne parvenez pas à découvrir un mot avec les morceaux de votre zone, vous pouvez ajouter des morceaux de lettre en procédant comme suit :

Ajouter de nouveaux morceaux

Vous pouvez obtenir un nouveau morceau à tout moment venant d'un des compartiments du plateau, en lançant votre dé et en prenant le morceau désigné par le dé. Le nouveau morceau est ajouté à votre zone de jeu.

 Si vous obtenez un joker (étoile bleue ou verte), vous pouvez choisir n'importe lequel des 4 morceaux.

Remarque : Si le dé désigne un morceau dont le compartiment est actuellement vide, vous pouvez choisir n'importe quel morceau à la

Morceaux inutilisés

Il se peut que certains morceaux de votre zone de jeu ne soient pas utilisés pour construire votre mot. Ces morceaux seront défaussés par la suite, si le mot est validé.



Revendiquer un mot

Quand vous trouvez un mot, **revendiquez-le !**

Vous devez d'abord arranger les morceaux et les lettres dans votre zone de jeu pour que les adversaires puissent vérifier le mot.

Annnonce et objections

Pour revendiquer un mot :

1. **Annoncez votre mot.**
2. **Épelez-le à haute voix.**
3. **Attendez les objections.**



✓ S'il n'y a aucune objection, revendiquez le mot et inscrivez-le sur votre feuille de score?

✗ S'il y a au moins une objection valable, retournez à vos recherches.

Objections valables

- Le mot n'est pas autorisé.
- Le mot a déjà été revendiqué au cours de la manche.



Remarque : pour un jeu plus silencieux où les objections sont reportées en fin de manche, essayez **Secret Wordsmith** à la page suivante.

Écrire et défausser

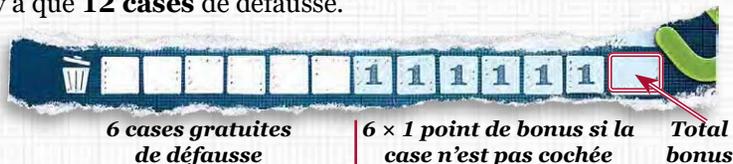
1. Écrivez le mot trouvé sur la première ligne libre de la manche cours.
2. Cochez une case de défausse pour chaque morceau inutilisé.
3. Remettez les morceaux inutilisés dans les cases de la boîte de jeu.

Après quoi, recommencez à chercher un nouveau mot avec les morceaux de votre zone de jeu, en tirant le dé pour en ajouter si nécessaire.



Cases à cocher de défausse

Il n'y a que **12 cases** de défausse.



Après avoir défaussé 12 morceaux de lettres, vous devez utiliser toutes les pièces de votre zone pour créer un mot. Vous pouvez toujours ajouter des morceaux de lettre, mais vous devez tous les utiliser.

À la fin de chaque manche, vous obtenez 1 point bonus pour chaque case de défausse bleue non cochée.

Fin de la manche

TERMINÉ !

Le premier joueur qui construit son sixième mot annonce « Terminé ! »



Dès cet instant, tous les autres joueurs sont autorisés à construire et à revendiquer 1 dernier mot, mais sans ajouter de nouvelles lettres. La défausse reste autorisée comme d'habitude.

Remarque : dans les rares cas où aucun joueur ne peut trouver un autre mot, la manche se termine également.

Score

1. Chaque joueur écrit le nombre de lettres de chaque mot revendiqué dans la colonne de droite.
2. Comptez toutes les cases bleues non cochées et notez vos points de bonus à droite.
3. Notez le total des points dans la case jaune en bas.



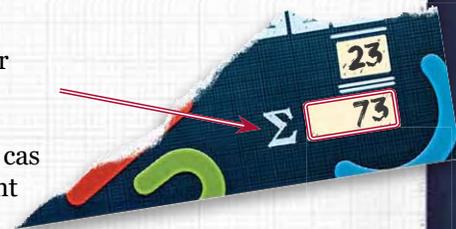
Avant de commencer la prochaine manche, remettez tous les morceaux de lettre dans leurs cases de la boîte.

Fin de la partie

Le jeu se termine après 3 manches.

Les joueurs additionnent leurs totaux pour les manches sur la dernière cases en bas à droite de leurs feuilles.

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'ex æquo, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



HANDICAP

Lorsque vous jouez avec des groupes hétérogènes (enfants et adultes, débutants et joueurs confirmés, etc.), cochez jusqu'à 6 cases de défausse libres sur les feuilles des joueurs avancés au début de chaque manche.

JEU EN FRANÇAIS

Les mots autorisés sont les mêmes que dans le jeu de lettres de référence. Les verbes conjugués, les féminins et les pluriels sont autorisés. Les mots sont construits sans tenir compte des accents. Les mots avec apostrophe, très peu nombreux en langue française (aujourd'hui, presque, ...), sont aussi autorisés et l'apostrophe compte comme une lettre.

VARIANTES

Secret Wordsmith

Chaque joueur construit ses mots en silence. **Ignorez les règles relatives aux annonces, à l'orthographe et aux objections.** Pour marquer la manche, les joueurs passent leurs feuilles de score au joueur à leur gauche. Les joueurs vérifient que tous les mots sont valides, comptabilisent le score, puis repassent la feuille. Les mots invalides marquent zéro.

Remarque : Les mots identiques sont autorisés sur plusieurs feuilles.

Jeu expert

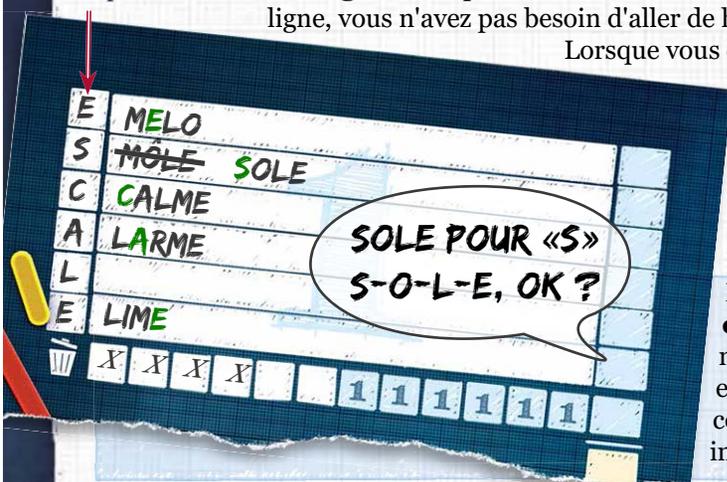
Faites un mot de 6 lettres ou choisissez 6 lettres au hasard. Tous les joueurs écrivent ces six lettres dans la colonne à gauche de la manche en cours. Chaque manche commence avec 6 lettres différentes.

Lettre imposée

Tout mot revendiqué doit comporter la lettre requise de sa rangée. Vous pouvez écrire un mot sur n'importe quelle ligne, vous n'avez pas besoin d'aller de haut en bas.

Lorsque vous criez et épelez votre mot, vous prononcez à haute voix la lettre requise que vous utilisez.

Dans le **jeu expert**, une nouvelle objection est possible : « ne contient pas la lettre imposée »



Jeu mot à mot (pour 1 à 4 joueurs)

Les joueurs revendiquent et marquent les mots ligne après ligne. Après avoir revendiqué un mot, un joueur attend que tout le monde construise un mot sur la même ligne. En mode solo, passez au mot suivant.

Morceaux communs

Un des joueurs lance deux fois les quatre dés et tous les joueurs prennent dans leur zone les 8 morceaux correspondants.

Ajouter de nouveaux morceaux

Pour chaque mot, y compris le premier, un joueur commence par lancer 3 dés (relancez si seuls des jokers sont tirés). Tous les joueurs ajoutent les morceaux rouges et jaunes à leur zone. Pour chaque joker (étoile bleue ou verte), dessinez un petit cercle dans la première colonne de la ligne du mot à trouver. **Les joueurs prennent un morceau de leur choix pour chaque joker lorsqu'ils en ont besoin, puis cochent un cercle.** Aucun autre lancer de dé n'est autorisé.

Revendiquer un mot

Lorsque vous revendiquez un mot, vous devez également cocher les cases de défausse pour les cercles non cochés. Défaussez comme d'habitude. Une fois que tous les joueurs ont revendiqué un mot, un joueur lance à nouveau 3 dés pour commencer le mot suivant.

Fin de la manche et de la partie

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont réclamé six mots. La notation suit les règles normales. Les joueurs jouent 3 manches ou moins comme ils le souhaitent. Le ou les joueurs avec le plus de points gagnent.

Si vous jouez en solo : essayez de vous améliorer à chaque manche !



CRÉDITS

Auteurs : Bill Eberle, Greg Olotka, Peter Olotka
(Basé sur Runes par Eon Products, Inc. créé avec Jack Kittredge)

Développement : Roland Goslar, Sabine Machaczek

Édition : Sabine Machaczek, Future Pastimes

Illustrations : Annika Brüning, Marina Fahrenbach

Producteur : Heiko Eller

Remerciement : Danielle Schwarz, Christoph Warzecha, et tous nos amis et testeurs.

Traduction française : François Haffner



© 2019 Heidelberg Games. Wordsmith, the Heidelberg Games logo, and Heidelberg Games are TMs of Heidelberg Games GmbH. LETTER PIECE GAME is a TM of Eon Products, Inc. Distributed exclusively in the US and Canada by Asmodee North America 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 1-651-639-1905. Made in China. Actual components may vary from those shown. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER.

Variante Escalade à jeux

Gloire aux mots les plus longs !

Les mots de plus de 3 lettres sont bonifiés. Chaque lettre à partir de la quatrième compte 2 points. Un mot de 4 lettres rapporte donc 5 points, un mot de 5 lettres 7 points, de 6 lettres 9 points, etc.

Ne tirez pas sur les racines !

Il est interdit, au cours d'une manche, de construire un mot de même racine qu'un mot déjà revendiqué. Si par exemple, un joueur a construit le mot PAIR, il est interdit de construire les mots PARITÉ ou APPARIÉ.

Le mot le plus long

Si, à la fin d'une manche, un joueur a construit un mot plus long que tous les autres mots de la manche, il marque un bonus de 3 points.

Toutes ces variantes peuvent être jouées séparément ou en même temps.