

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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SCRIPTA

Un jeu de Jacques Solness et Jean-Claude Buechez – édition Joy

**SCRIPTA** est un jeu simple, qui fait appel à la mémoire et au sens tactique des joueurs. Il se joue à 2, 3 ou 4 personnes, individuellement ou en équipes.

**PRINCIPE** : C'est une course parallèle entre les joueurs, avec tout ce que cela comporte de rebondissements amusants. Les joueurs sont symbolisés par des jetons qu'ils déplacent sur une piste. Cette piste comporte 26 cases marquées chacune d'une lettre, dans l'ordre de l'alphabet. Les joueurs avancent d'un nombre de cases correspondant au nombre de mots rédigés par eux, sur un « sujet » déterminé par le hasard. Ces mots doivent obligatoirement commencer par la lettre marquant la case où les joueurs stationnent.

**Exemple** : L'un des joueurs stationne sur la lettre « J », et un autre sur la lettre « M », et le sujet imposé est « Pièces de vêtements ». Le premier peut rédiger jabot, jarrettière, jaquette, etc. le deuxième peut rédiger : mitaine, moufle, manteau, etc.

L'avance des joueurs est cependant limitée par les points d'un dé qu'ils lancent.

LE JOUEUR GAGNANT EST CELUI QUI, PARTANT DE LA LETTRE « A » SERA LE PREMIER DE RETOUR À SON POINT DE DÉPART, APRÈS AVOIR PARCOURU ENTIÈREMENT L'ALPHABET.

## MISE EN PLACE DU JEU :

1. La piste est placée devant les joueurs.
2. Le sabot et le minuteur sont placés au centre de la piste.
3. Les cartes « SUJET » et les cartes « CANCRES » sont battues et placées dans le sabot.
4. Chaque joueur prend un carnet, un crayon et un jeton (dont le numéro symbolise son jeu) et il se place sur la case départ (lettre « A »).

## DÉROULEMENT DU JEU :

**On détermine un sujet par le hasard** : le joueur numéro 1 retourne la carte « sujet » qui se trouve au-dessus du paquet, et lance le dé. Le sujet imposé sera celui dont le chiffre indiqué sur la carte, correspond à celui du dé.

**Lorsque les joueurs ont pris connaissance du sujet imposé** : la carte « sujet » est placée sous le paquet, et le minuteur est mis immédiatement en marche.

L'ensemble des joueurs dispose alors d'une minute pour rédiger sur leur carnet des mots correspondant au sujet, et dont la première lettre est la même que celle où se trouve le jeton qui symbolise leur jeu (donc, au début du jeu, sur la lettre « A »).

**Lorsque le temps imparti est écoulé** : les joueurs cessent instantanément leur rédaction. À tour de rôle, ils lancent le dé. Ils peuvent alors avancer sur la piste d'autant de cases qu'ils annoncent de réponses exactes, mais jusqu'à concurrence du chiffre indiqué par le dé.

**Exemple** : un joueur a rédigé 6 réponses exactes et tire un 4, il ne pourra avancer que de 4 cases maximum. Un joueur a rédigé 4 réponses et tire un 6, il ne pourra avancé que d'un maximum de 4 cases. S'il a rédigé 4 réponses exactes et tiré un 2, il ne pourra avancer que d'un maximum de 2 cases.

**NOTA BENE** : les joueurs sont libres d'annoncer le nombre de réponses qu'ils désirent, tant qu'ils restent dans les limites imposées par le dé.

**Exemple** : un joueur ayant rédigé 6 mots valables lance le dé, et tire un 6. Il peut s'il le désire, n'avancer que de 3 ou 4 cases. LES JOUEURS N'ANNONCANT AUCUNE RÉPONSE VALABLE N'AVANCENT PAS. ILS TIRENT OBLIGATOIREMENT UNE CARTE « CANCRE » ET EXÉCUTENT CE QUI S'Y TROUVE MENTIONNÉ.

**Lorsque les jeux sont faits** : le joueur numéro 2 retourne la carte « sujet » suivante, et la partie reprend comme précédemment.

**NOTA BENE** : la partie se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs soit de retour le premier dans la case départ, après avoir effectué un tour de piste complet : CEST LE GAGNANT.