

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



JEUX VOLUMETRIX

LE MOT CARRE

Réf. 6006

Ce jeu, basé sur la formation de mots ou de noms, développe les facultés d'observation, de décision et fait appel également aux qualités naturelles de l'enfant ou de l'adulte puisque, finalement, le choix appartient au joueur lui-même, sans intervention d'une quelconque chance matérialisée par un dé ou autre accessoire.

Le jeu se compose de :

- 4 plaquettes (une verte - une jaune - une rouge - une bleue)
- 32 pions-lettres (8 verts - 8 jaunes - 8 rouges - 8 bleus) sur lesquels figurent 4 lettres au recto et 4 lettres au verso
- 16 cartes illustrant chacune un mot ou un nom
- Bons « VOLU POINTS » — valeur de 1 - 2 - 3 - 5 points
- 1 plaque jeu

RÈGLE DU JEU

- Le « MOT CARRE » se joue de un à quatre joueurs. Chaque joueur reçoit :
- 1 plaquette de couleur dans laquelle il logera ses pions-lettres
 - 8 pions-lettres correspondant à la couleur de la plaquette (vert, jaune, rouge, bleu)

L'identification des pions-lettres s'effectue grâce à la pastille de couleur située au centre de chaque pion-lettre.

On désigne un meneur de jeu qui distribue, à chaque joueur, la plaquette et les pions-lettres.

Très important :

Il est essentiel que les pions-lettres de chaque joueur soient **TOUS** de la même couleur (pastille du centre) et correspondent à la couleur de la plaquette.

Le meneur de jeu pose les cartes en paquet sur la table (illustration en dessous). Il tire une carte et, la retournant, la dépose sur la plaque-jeu à l'intérieur de la case réservée à cet effet. Il annonce alors le mot porté sur la **carte**.

C'EST LE SIGNAL DU DEPART !

Chacun de son côté, les joueurs doivent reconstituer ce mot à l'aide des pions-lettres en disposant ceux-ci dans la plaquette.

Les pions ayant des lettres au recto et au verso, il faudra choisir celles qui conviendront le mieux ; mais avec rapidité.

Le mot ou le nom devra s'inscrire sur le bas de la plaquette, sans qu'il y ait obligation que le mot soit formé sur un fond de couleur unique, c'est-à-dire, que l'on peut utiliser des lettres sur fonds de couleur différents (jaune, rouge, vert ou bleu) en tournant le pion-lettre d'un côté ou de l'autre.

Le joueur qui, le premier, aura reconstitué le mot (sans erreur bien sûr) gagnera la valeur de 5 points « VOLU-Points » ; le deuxième gagnera 3 points ; le troisième gagnera 2 points ; le quatrième gagnera 1 point.

Le meneur de jeu recommence à tirer une autre carte et ainsi de suite jusqu'à la seizième qui annonce la fin de la partie.

Dès lors, on effectue le calcul des points que chaque joueur a reçus et celui qui totalise le plus de points est gagnant de la partie.

Il est possible, évidemment, de former un nombre plus important de mots en dehors des cartes de cette boîte.

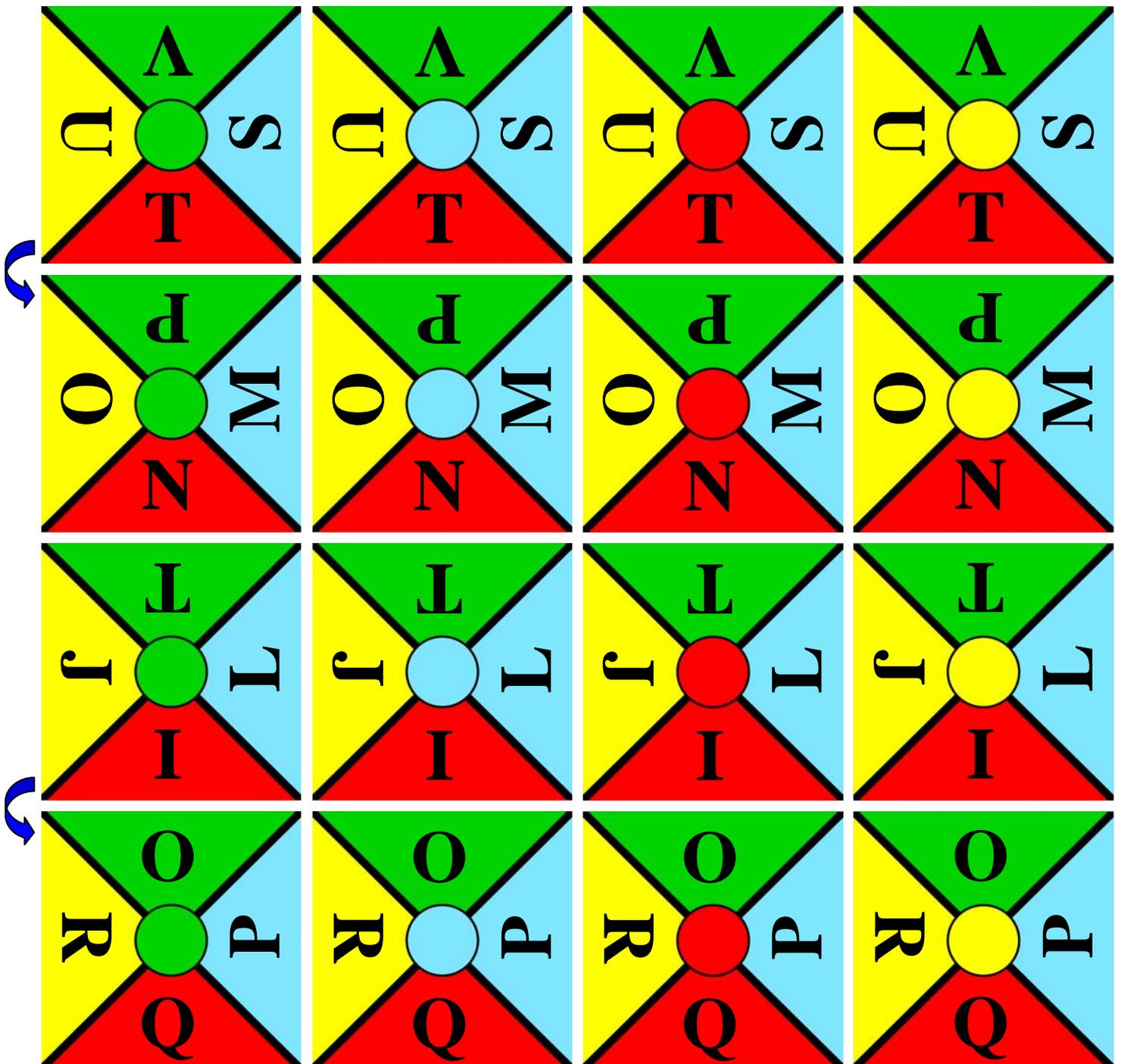
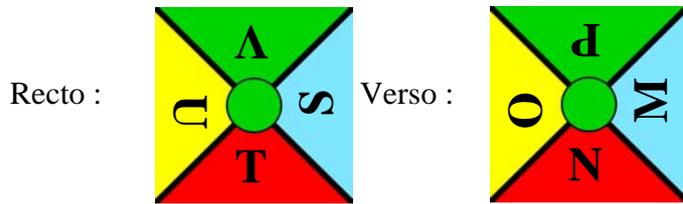
Il suffit aux joueurs de désigner ces mots en les inscrivant sur une feuille de papier ou carton.

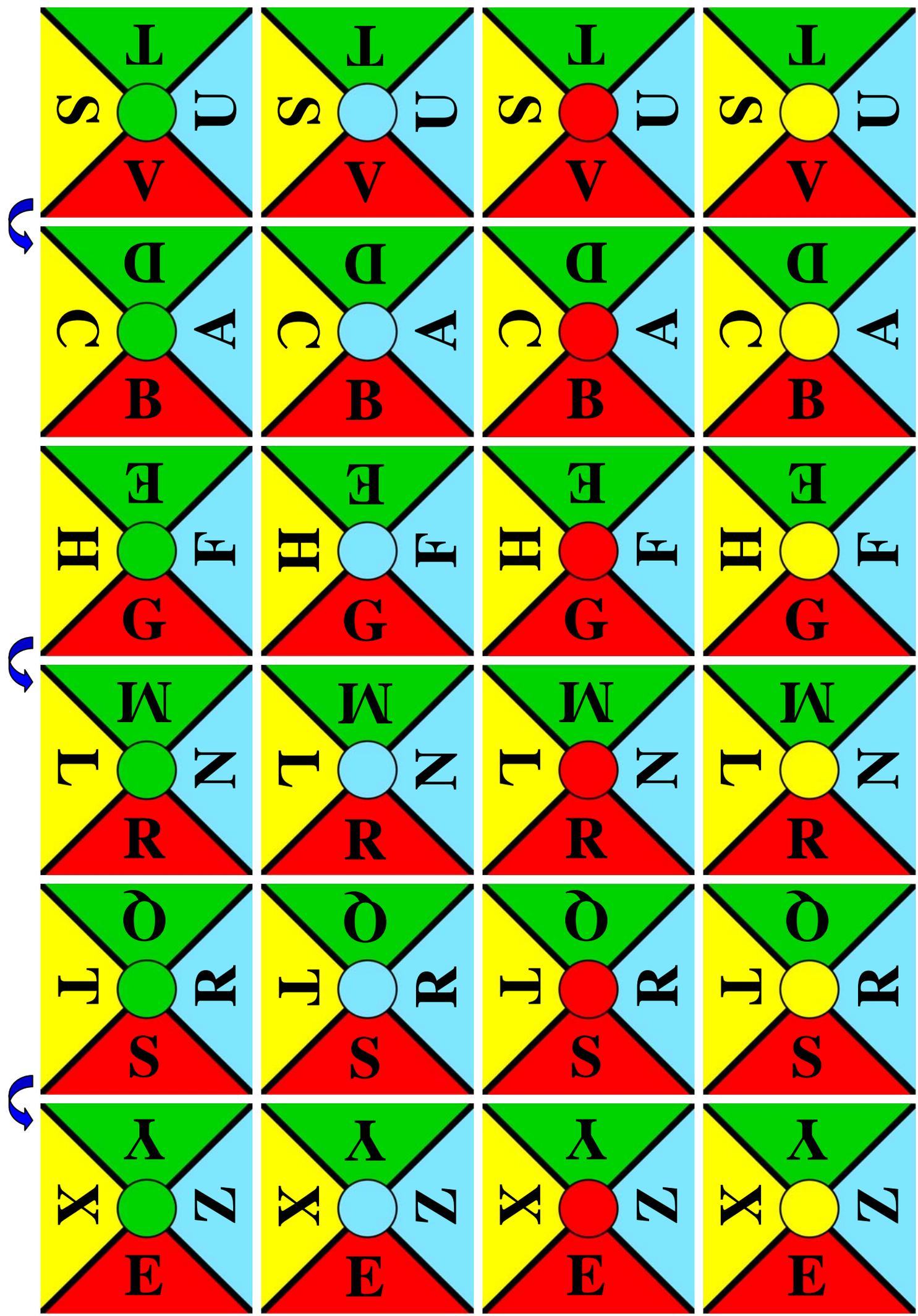
LE MOT CARRE
Modèle déposé - Copyright by Editions VOLUMETRIX 1969
Imprimé en FRANCE.

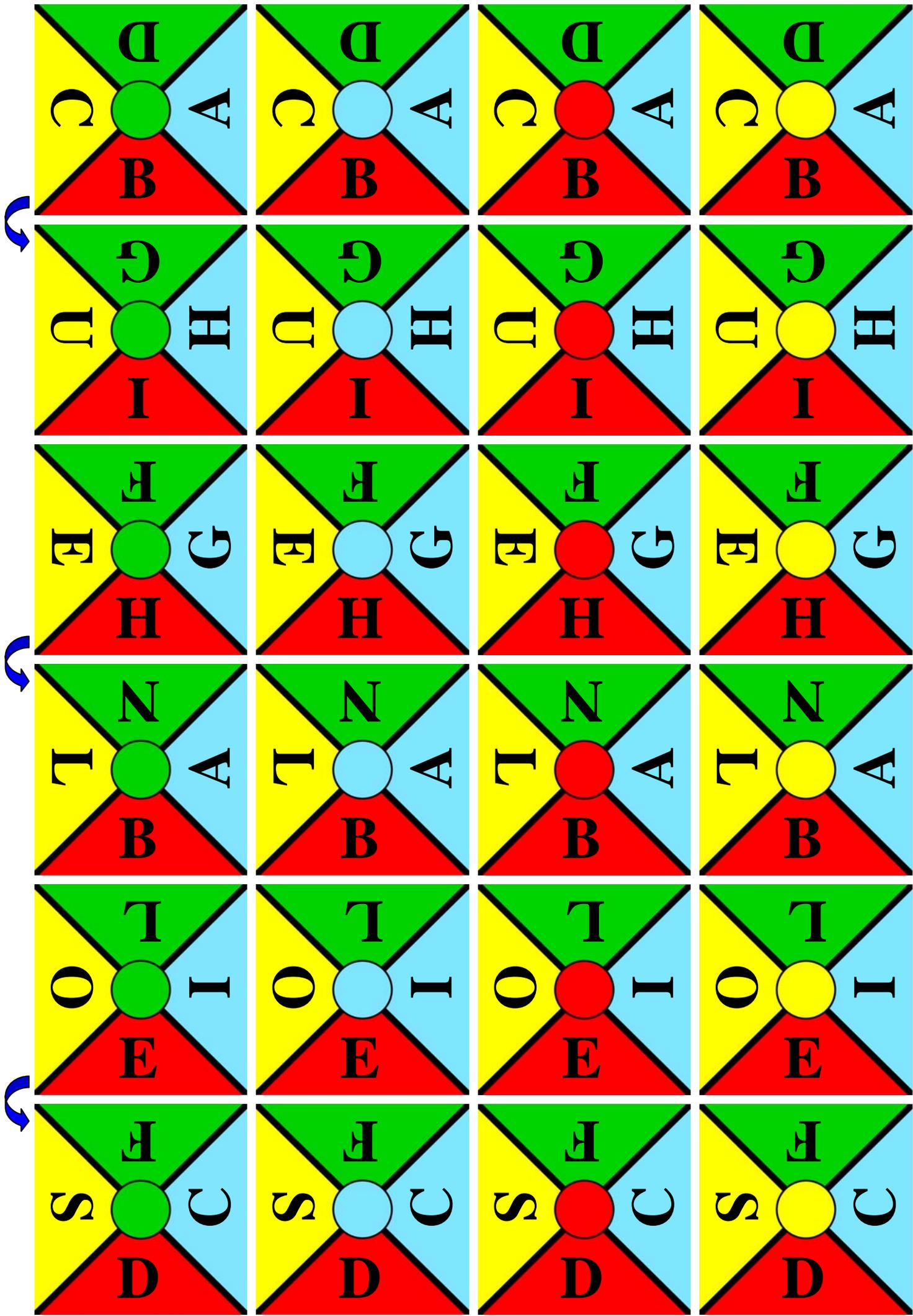
Chaque série est composée de 8 cartons double face.

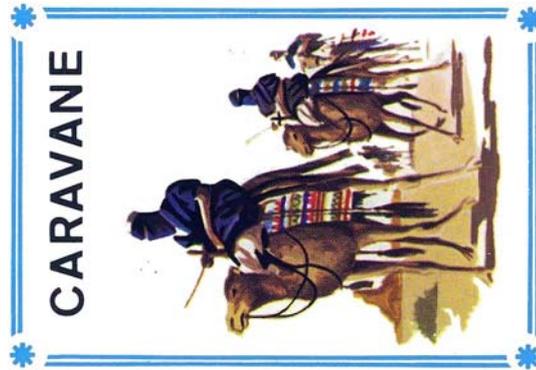
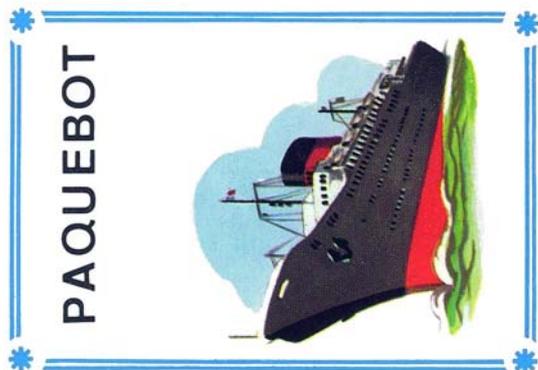
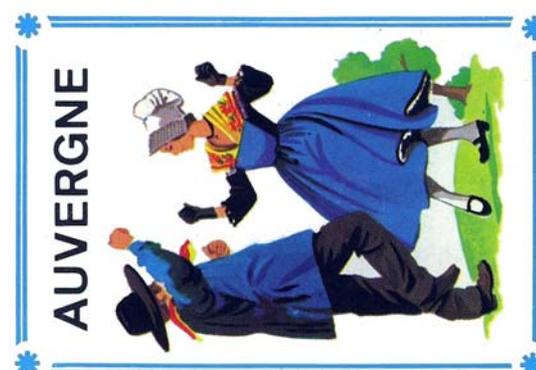
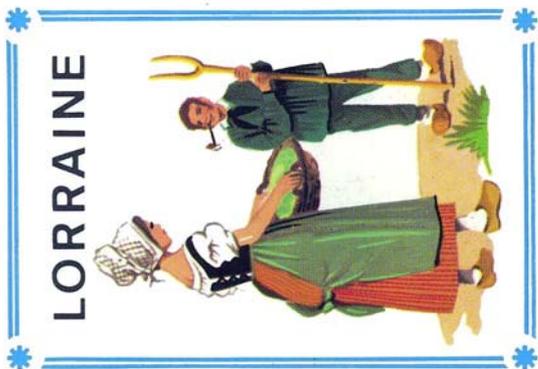
Dans chaque série de couleur, coller dos à dos les cartons des lignes 1 et 2, des lignes 3 et 4 et des lignes 5 et 6.

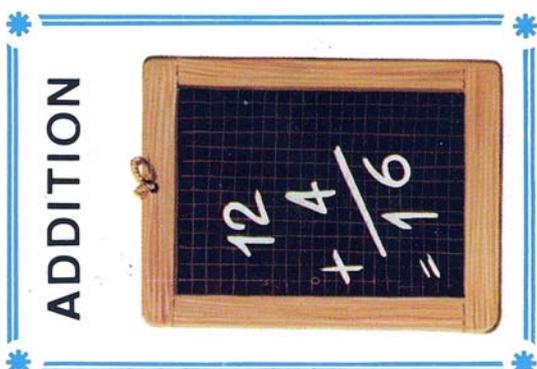
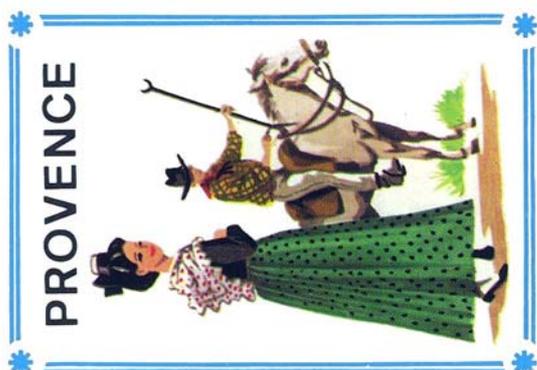
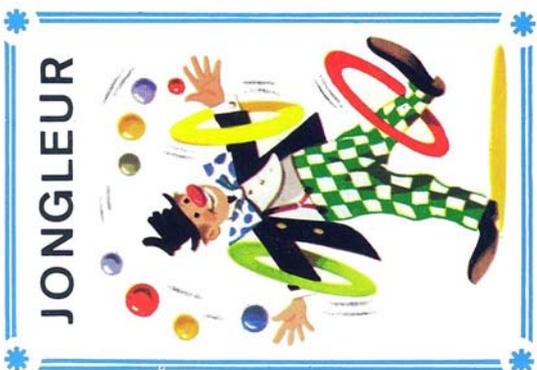
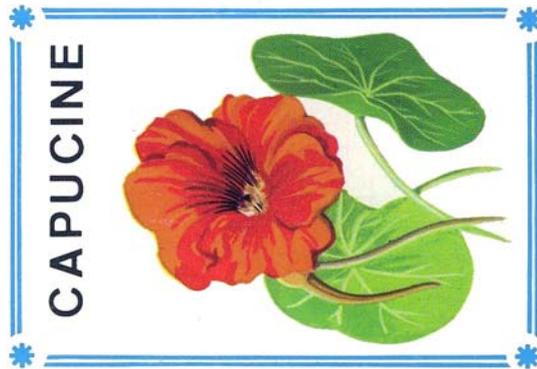
Par exemple, ci-dessous, le premier carton à pastille verte sera composé des deux faces











Quelques mots supplémentaires...

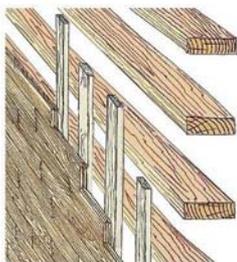
MEDECINE



CINEASTE



PLANCHER



ETUDIANT



DOBERMAN



SCRABBLE



YOGHOURT



POLICIER



N'hésitez pas à ajouter vos propres créations...

