

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



LE MANÈGE

(Jeu de Société)

Ce jeu est inspiré de l'émission passionnante, animée par Pierre Sabbagh : LE MANÈGE. Il en recrée fidèlement l'atmosphère colorée et le suspense. Ceux qui la connaissent pour l'avoir suivie sur le petit écran retrouveront avec plaisir ses péripéties mouvementées; les autres pourront apprécier chez eux, en famille, entre amis, un jeu de société bâti sur un thème d'une grande originalité.

LE MANEGE propose l'élaboration de mots en forme d'acrostiche. La possession d'un vocabulaire étendu n'est pas déterminante. Par la magie des lettres valablement assemblées, les joueurs font tourner un manège et peuvent même, s'ils ont astucieusement placé leurs chevaux (comme des pions sur un échiquier), paralyser ou désarmer leurs adversaires.

LE MANEGE se joue à 2, 3 ou 4 personnes. C'est un jeu de société où l'imagination et l'initiative peuvent se donner libre cours.

MATÉRIEL :

- 1 manège à 8 places,
- 16 chevaux de 4 couleurs différentes,
- 72 lettres-pions,
- 4 plateaux de jeu marqués « LE MANEGE »,
- 4 plateaux de jeu nus,
- 4 supports de lettres et de chevaux,
- 1 dictionnaire.

Le dictionnaire fait partie intégrante du jeu. Avant d'élaborer un mot comme il est expliqué plus loin (à moins que ce mot ne soit d'une simplicité enfantine). Consultez-le : c'est un « auxiliaire » et un « arbitre »; il doit passer de l'un à l'autre chaque fois que l'on joue. A noter que seuls les mots usuels sont dans « le plus petit dictionnaire ».

BUT DU JEU.

Le manège ne possède qu'un seul point d'accès qui sert d'entrée et de sortie. Il s'agit pour chaque joueur de faire monter ses chevaux sur le manège, puis, par une ou plusieurs rotations, de les ramener exactement au point de sortie afin de les récupérer et de marquer ainsi des points.

EN DEUX TEMPS.

Chaque phase de jeu comprend deux opérations principales :

- A) Après avoir consulté le dictionnaire, **élaborer** sur un plateau quadrillé un mot composé de 2 à 7 lettres.
- B) **Placer** un cheval sur le manège que vous faites ensuite **tourner** en fonction du nombre de lettres que compte le mot.

MOT PAR MOT.

Quatre plateaux (ceux que vous utiliserez pour la première manche), portent verticalement les mots :

L
E
M
A
N
È
G
E

Ces deux mots comptent en tout 8 lettres. Il faudra combiner horizontalement d'autres mots avec chacune de ces huit lettres associées à des lettres-pions. La première lettre imprimée est « L ». En y ajoutant, devant ou après, des lettres-pions, vous formerez un mot du dictionnaire.

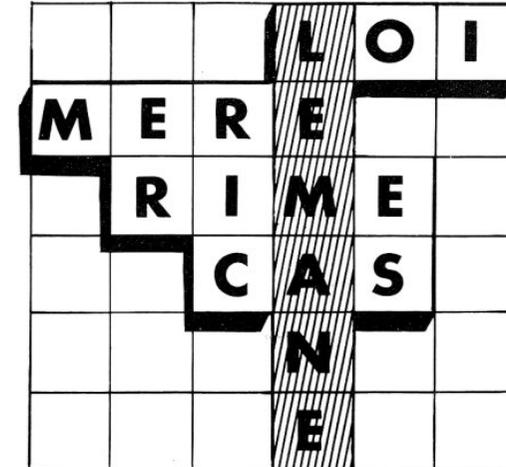
ou

ou encore

Exemples : **L**A **C**I**L** **I**L**O**T

Quand vous aurez composé un premier mot en utilisant le « L », vous pourrez, — à votre prochain tour de jouer —, en composer un second sur les cases du dessous avec le « E », puis un troisième avec le « M », et ainsi de suite, sans sauter une lettre imprimée.

Exemples :



L'élaboration de mots horizontaux avec les lettres des mots verticaux (en l'occurrence LE MANÈGE), constitue ce qu'on appelle un acrostiche, dont nous donnons quelques spécimens à la fin de cette règle.

« MOTEUR » DU MANÈGE.

La deuxième opération découle de la première : vous faites, en effet, progresser le manège en fonction du nombre de lettres que comporte le mot élaboré sur votre plateau... Un mot de deux lettres permet de faire avancer le manège de deux crans; un mot de trois lettres, de trois crans; un mot de cinq lettres, de cinq crans, etc.

LA RÈGLE

La technique du jeu est simple et se schématise ainsi :

1^o Pour commencer :

- Bien mélanger sur la table toutes les lettres, face cachées.
- Distribuer à chaque joueur 2 plateaux de jeu (**un plateau marqué « LE MANÈGE » pour la première manche ; un autre, nu, pour la seconde manche**) et un support de lettres et de chevaux.
- Choisir chacun ses chevaux (**4 d'une même couleur**).
- Constituer son stock de lettres (les joueurs prennent **au hasard** ces lettres sur la table...).
- A 2 joueurs, 8 lettres chacun
- A 3 joueurs, 7 lettres chacun
- A 4 joueurs, 6 lettres chacun
- Aligner à sa convenance les lettres sur le support et y placer également les 4 chevaux.
- Désigner le premier partant. (Celui qui tire la lettre la plus près du « A » commence.) Après tirage, remélanger ces lettres avec les autres.

2^o A son tour de jouer :

- Poser le plateau de jeu devant soi.
- Consulter le dictionnaire.
- Puiser de nouveau des lettres en fonction du mot choisi (on reprend toujours un pion de moins qu'il n'y a de lettres dans son mot).
- Composer le mot sur le plateau.
- Placer un cheval sur le manège (le tenon dans le trou qui se trouve libre en face du point d'accès).
- Faire tourner le manège cran par cran.

PREMIÈRE MANCHE

LE MANÈGE est un jeu de tactique. Il faut donc, avant de jouer, bien calculer le nombre de lettres du mot que vous allez composer pour amener, par étapes ou directement, votre cheval **exactement** devant la sortie.

Le joueur doit annoncer à haute voix **le nombre** de lettres que comptent les mots élaborés au fur et à mesure du déroulement de la partie. Il dit, par exemple :

« Je prends un mot à trois lettres! »

Il prélève à la masse **deux lettres** seulement, puisqu'il va forcément utiliser une lettre imprimée sur son plateau (s'il avait voulu composer un mot de 4 lettres, il en aurait pris 3 à la masse pour la même raison), etc. Supposons donc qu'il ait pris un mot de trois lettres, il prélève deux lettres à la masse: il les ajoute à ses autres lettres et il n'a plus qu'à composer sur son plateau un mot quelconque en choisissant, parmi toutes les lettres qu'il possède maintenant, celles qui répondent le mieux à son attente.

DE L'UN...

Deux possibilités :

A) **Le joueur réussit** à composer son mot de 3 lettres : il prend l'un de ses chevaux et le pose sur l'emplacement libre du manège, juste en face de l'accès. Il fait tourner le manège de trois crans.

C'est ensuite au concurrent de droite de jouer dans les mêmes conditions.

B) **Il échoue**. Il passe la parole à son voisin de droite, sans avoir eu la possibilité de placer son cheval sur le manège.

... A L'AUTRE.

Le suivant immédiat prend donc le relais. Il prélève au hasard 2 lettres **dans le stock de celui qui vient d'échouer**. Il se trouve alors devant le même problème que son prédécesseur.

A) **Il réussit** à composer un mot sur son plateau (dans notre exemple, il s'agit toujours d'un mot de trois lettres). Il place l'un de ses chevaux sur l'emplacement libre à l'entrée du manège et le fait tourner de 4 crans (sa réussite lui vaut obligatoirement 1 cran de bonification).

Et c'est au suivant de jouer comme il est dit plus haut.

B) **Il échoue** à son tour en ne pouvant composer aucun mot. La parole passe au suivant qui procède de la même façon : prélèvement de lettres-pions au concurrent précédent; élaboration du mot de 3 lettres..., cheval..., manège...

UN TOUR POUR RIEN.

Il arrive que tous les joueurs échouent l'un après l'autre dans l'élaboration d'un mot.

Dans ce cas, le processus est le suivant :

- 1° Le concurrent qui a joué le dernier remet à la masse autant de lettres qu'il en a pris à l'adversaire.
- 2° La parole revient au joueur qui avait parlé le premier. S'il possède encore un cheval, il le place sur le manège et le fait avancer obligatoirement **d'un seul cran**. S'il n'a plus de cheval, il fait tout de même tourner le manège **d'un cran**.

A LA CRAVACHE !

La manche est terminée dès qu'un joueur a fait un acrostiche complet.

Celui qui a récupéré le plus de chevaux a gagné.

Il arrive cependant qu'un joueur réussisse à reprendre tous ses chevaux avant d'avoir fini son acrostiche. Dans ce cas, il doit continuer de jouer. Bien entendu, il ne peut pas faire remonter sur le manège les chevaux qu'il a déjà récupérés (4 au maximum). Chaque fois que revient son tour, il doit essayer de composer un mot sur son plateau, après avoir pris comme les autres, des lettres à la masse.

- s'il réussit, il fait, comme il est de règle, avancer le manège d'autant de crans que son mot compte de lettres;
- s'il échoue, la parole passe au suivant.

Et le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait terminé son acrostiche.

SANS COUP FÉRIR.

Il y a un moyen d'arrêter la manche sans finir l'acrostiche, mais il faut pour cela avoir déjà récupéré 3 chevaux sur 4. Voici comment :

Vous avez remarqué que, sur les plateaux imprimés « LE MANEGE » la dernière ligne de cases est vierge de lettre. Utilisez ces cases pour y composer le mot O.R.T.F.

Si vous y arrivez, vous pouvez faire tourner le manège d'autant de crans que vous le désirez.

Naturellement, avant de jouer, vous demanderez un mot de 4 lettres et vous pourrez prendre 3 lettres à la masse.

LES POINTS.

Chaque joueur marque, par cheval récupéré	100 points
Le joueur qui a récupéré le plus de chevaux marque (plus 100 points par cheval repris)	300 points
Le joueur qui, le premier, a terminé son acrostiche marque	300 points

DEUXIÈME MANCHE

Avant d'attaquer la deuxième manche, on remélange toutes les lettres sur la table, faces cachées.

Chacun reconstitue son stock comme au début de la partie et reprend 4 chevaux d'une même couleur.

On tire également pour connaître le joueur qui doit commencer.

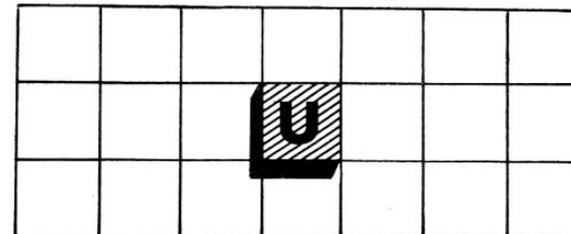
Dans cette deuxième partie du jeu, l'incidence des lettres sur la marche du manège reste la même : 2 lettres font avancer le manège de 2 crans, 3 lettres de 3 crans, etc.

D'ABORD UNE SEULE LETTRE.

On utilise cette fois le plateau nu qu'on place **horizontalement** devant soi.

Chacun **choisit une lettre** dans son stock et la pose sur la case centrale (case noire). Exemple :

1^{re} phase



C'est en partant de la lettre choisie qu'il faudra bâtir un premier mot, en y ajoutant d'autres lettres à gauche et à droite. **Ce mot devra comporter au minimum 5 lettres.**

LE MANÈGE REPART.

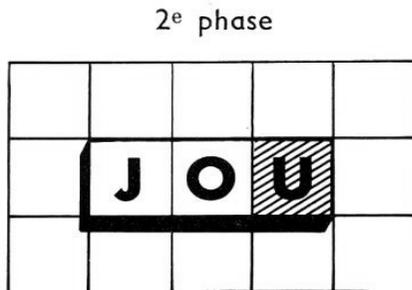
Chaque joueur a donc placé une lettre sur son plateau, mais personne n'a encore le droit de faire avancer le manège. Le joueur qui commence va, lui, pouvoir le faire. Comme dans la première manche, il annonce à haute voix le nombre de lettres — **pas moins de deux à la fois** —, qu'il va prendre à la masse. Ces lettres, il les incorpore à son stock. Puis il choisit celles qui lui paraissent nécessaires pour former son mot.

Son problème est alors simple :

- Il peut placer, par exemple, deux lettres complémentaires sur son plateau, **devant ou après la lettre initiale** : il pose l'un de ses chevaux sur le manège qu'il fait tourner de deux crans.
- Il échoue : le joueur suivant lui prend 2 lettres au hasard, et joue dans les mêmes conditions.

LE MOT SE FORME.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur ajoute à sa lettre initiale, deux autres lettres, un « J » et un « O », et fait avancer le manège de deux crans.

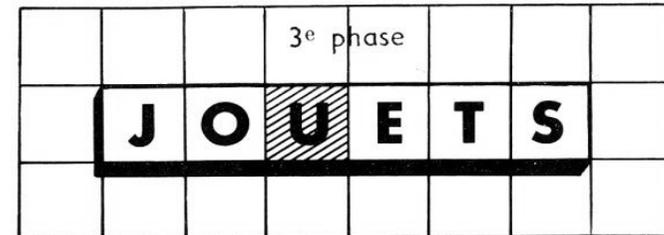


Chaque joueur procède de cette façon, quand vient son tour de jouer.

(Si, par impossible, tous les joueurs passent, les lettres prises par le premier concurrent retournent à la masse, mais le manège doit cependant avancer d'un cran.)

Au coup suivant, le joueur essaie de terminer son mot de base en y ajoutant quelques lettres.

Supposons qu'il ait demandé et pris 3 lettres à la masse. A l'examen de son stock, il s'aperçoit que 3 lettres : « E », « T » et « S » lui sont utiles. Il les place sur son plateau à côté des autres pour former le mot « JOUETS », comme ceci :



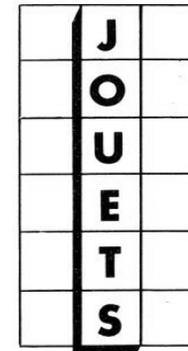
Le résultat eut été le même si le joueur avait commencé par placer d'abord à droite du « U », les 3 lettres « E », « T », « S » pour finir son mot par « J » et « O ». Peu importe par quel bout on commence, pourvu que, terminé, le mot soit valable.

EN PLACE POUR L'ACROSTICHE.

L'élaboration du mot de base se fait généralement en deux coups mais ce n'est pas une obligation.

Vous l'avez formé, ce mot, et il est bien orthographié ?

Sans attendre vos adversaires qui n'ont pas été aussi rapides, remettez votre plateau de jeu **verticalement**, et tournez les lettres d'un quart de tour pour lire le mot de haut en bas, comme ci-dessous :



Ce mot va servir de base à l'acrostiche, exactement comme les mots « LE MANÈGE » au cours de la première manche.

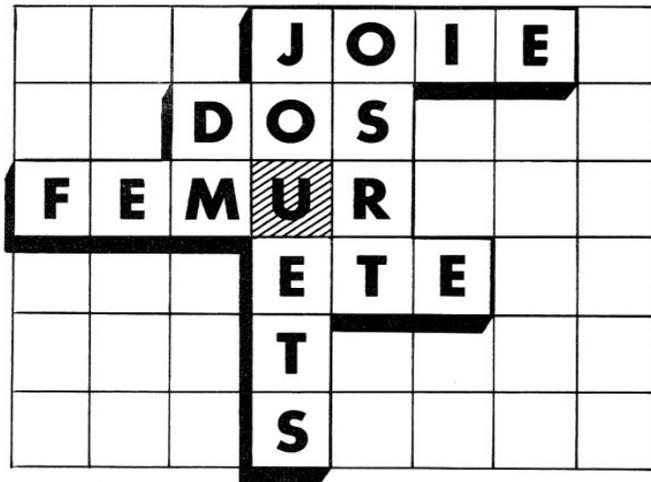
ET L'ON RECOMMENCE.

Le jeu continue alors sans autres modification ni interruption. Chacun joue à son tour comme la règle le spécifie :

- Demande et prise de lettres à la masse,
- Elaboration de mots avec les lettres de son mot de base,
- Cheval, manège, etc.

Pour notre exemple, conservons donc le mot « JOUETS » comme mot de base. Chaque fois qu'est revenu son tour, le joueur a élaboré un nouveau mot sur son plateau. Il a commencé par utiliser le « J » pour faire le mot « JOIE ». Il a demandé et pris 3 lettres à la masse mais, comme le mot « JOIE » compte 4 lettres, il a fait tourner le manège de 4 crans.

Après « JOIE », quand est revenu son tour de jouer, il a composé « DOS », puis « FEMUR », etc.



En bref, dans cette deuxième manche, au lieu de vous imposer le mot de base, nous vous laissons toute latitude pour le composer vous-même.

LE MOT DE LA FIN

La manche est terminée, quand un joueur a récupéré ses 4 chevaux.

Mais il peut arriver qu'un joueur ait fini son acrostiche avant d'avoir repris **tous** ses chevaux, surtout si son mot de base est court (minimum 5 lettres).

Dans ce cas, s'il ne lui reste qu'un cheval, il peut terminer en composant le sigle O.R.T.F. sur une ligne de cases vides en bas de son acrostiche, sinon, il opère ainsi :

- 1° Il reverse à la masse toutes les lettres qui étaient exposées sur son plateau.
- 2° Il en reprend autant qu'au début de la manche (8, 7 ou 6, selon le nombre de joueurs).
- 3° Il remet son plateau horizontalement et place une lettre de son choix sur la case noire.
- 4° Il continue de participer au jeu jusqu'à la fin de la manche qu'il a beaucoup de chance de remporter.

LES POINTS

Chaque joueur marque, par cheval récupéré	100 points
Le joueur qui, le premier, a récupéré ses 4 chevaux, marque à titre de bonification	300 points
(plus 100 points par cheval repris)	
Le joueur qui, le premier, a terminé un acrostiche marque	100 points

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, à l'issue des deux manches totalise le plus de points.

CONSEILS ET PRÉCISIONS

La règle pour 2 joueurs est exactement la même que pour 3 et 4. L'exemple ci-dessus l'illustre bien : un joueur annonce un mot de 4 lettres : il prend 3 lettres à la masse.

S'il compose son mot, aucun problème : il fait avancer le manège de 4 crans, après y avoir placé un cheval. Et c'est à l'autre de jouer.

S'il échoue, son adversaire lui prend 3 lettres au hasard et se trouve devant cette alternative :

- a) composer un mot de 4 lettres et, dans ce cas, faire avancer le manège de 4 crans, plus 1 de bonification, soit **5 crans**,

