

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)





# SPINGO

C'est un jeu de lettres où tous les joueurs ont la même chance et peuvent enrichir leur vocabulaire.

**Nombre de joueurs:** illimité

**Le jeu comprend:**

1 bloc-note, 4 stylos billes et le dé SPINGO international (12 cotés).

**Le but du jeu:**

Inscrire le plus grand nombre possible de mots à la manière des mots croisés dans les 25 cases des feuilles du bloc-note.

**Valeurs:**

Chaque lettre constituant un mot (ayant un sens) vaut 1 point. Tous les mots comptent, verticaux et horizontaux. Un mot employé plusieurs fois par un même joueur ne compte qu'une fois. Les lettres qui se recoupent dans des mots sur une ligne comptent double. Les mots qui en renferment un autre valent chacun comme mot spécifique. Ex.: Avoir = avoir + voir.

**Le déroulement du jeu:**

Chaque joueur reçoit une feuille du Spingo-bloc et un stylo. Le premier joueur lance le dé et choisit une des 4 lettres figurant sur la face supérieure du dé. Chacun des joueurs inscrit cette même lettre dans l'une des cases du bloc. Chacun leur tour (sens des aiguilles d'une montre) les joueurs font de même et tous inscrivent la lettre choisie par le lanceur. (Protégez votre feuille des regards indiscrets).

Quand un joueur fait SPINGO (qui vaut Joker) il choisit une lettre de l'alphabet qui lui manque et tous les joueurs l'inscrivent dans leurs cases. On ne peut plus changer ou déplacer une lettre qui a été portée dans une case.

**Variantes:**

C'est un jeu de lettres **pour tous**, les petits et les grands y trouvent tous leur part. Les adultes formeront par exemple des noms substantifs, les enfants des noms propres, adjectifs, adverbes etc.

Ils pourront également utiliser toutes les combinaisons, diagonales, verticales et horizontales ce qui accroît leur possibilité de faire des points supplémentaires.

**Pour les rapides:**

Choisissez un domaine déterminé et limitez le jeu dans le temps (avec une montre, un réveil p.ex.).

Quand vous serez plus que 4 joueurs, augmentez le nombre des cases, p.ex. 7 x 7.

**Exemple de calcul de points:**

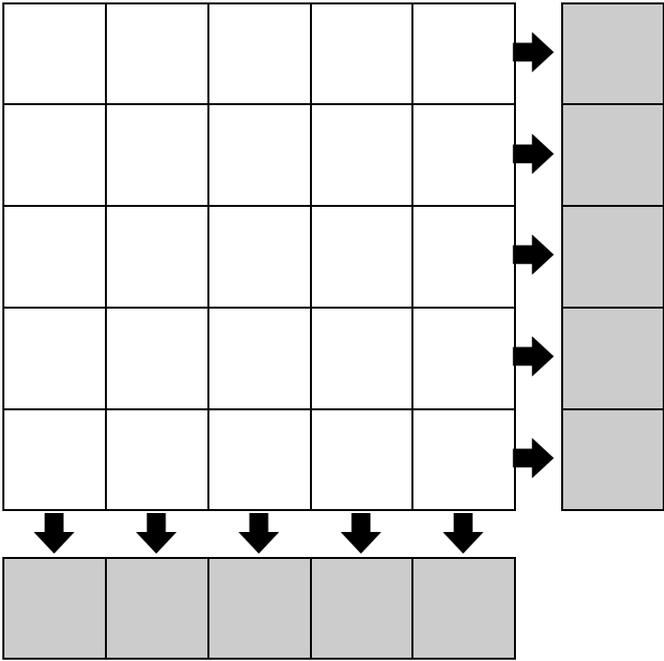
Pour les grands

F	O	L	L	E	→	4
L	E	N	T	T	→	6
E	N	E	V	E	→	2
U	N	O	I	V	→	2
R	U	E	E	G	→	3
↓	↓	↓	↓	↓		
5	4	2	3	4		
18	+	17	=	35		

Pour les plus jeunes

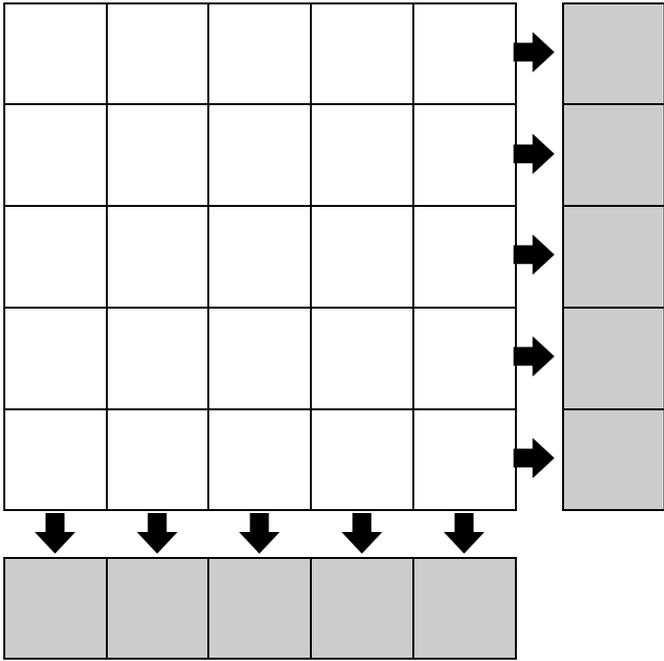
F	O	L	L	E	→	4
L	E	N	T	T	→	6
E	N	E	V	E	→	5
U	N	O	I	V	→	2
R	U	E	E	G	→	3
↓	↓	↓	↓	↓		
5	4	2	3	4		
18	+	20	=	38		

# SPINGO



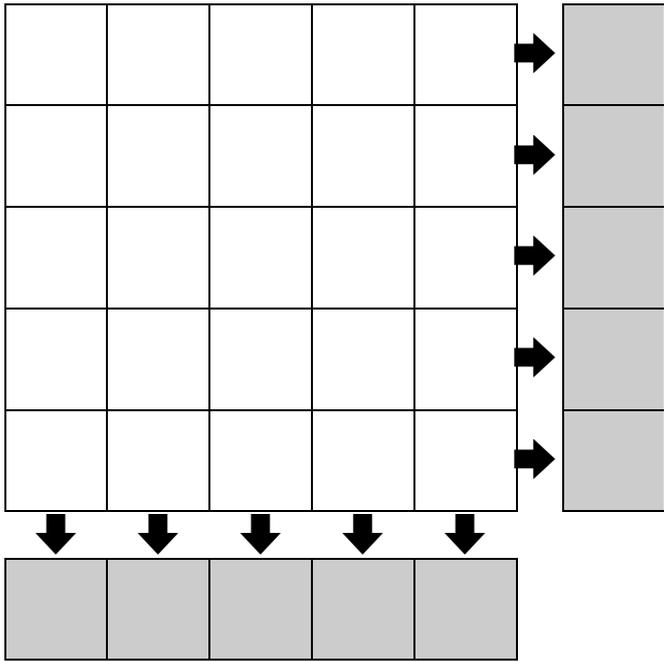
$$\square + \square = \square$$

# SPINGO



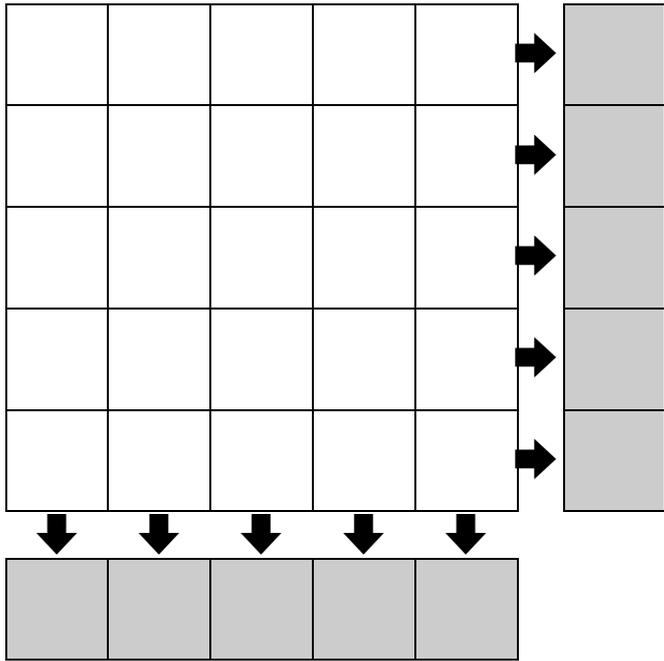
$$\square + \square = \square$$

# SPINGO

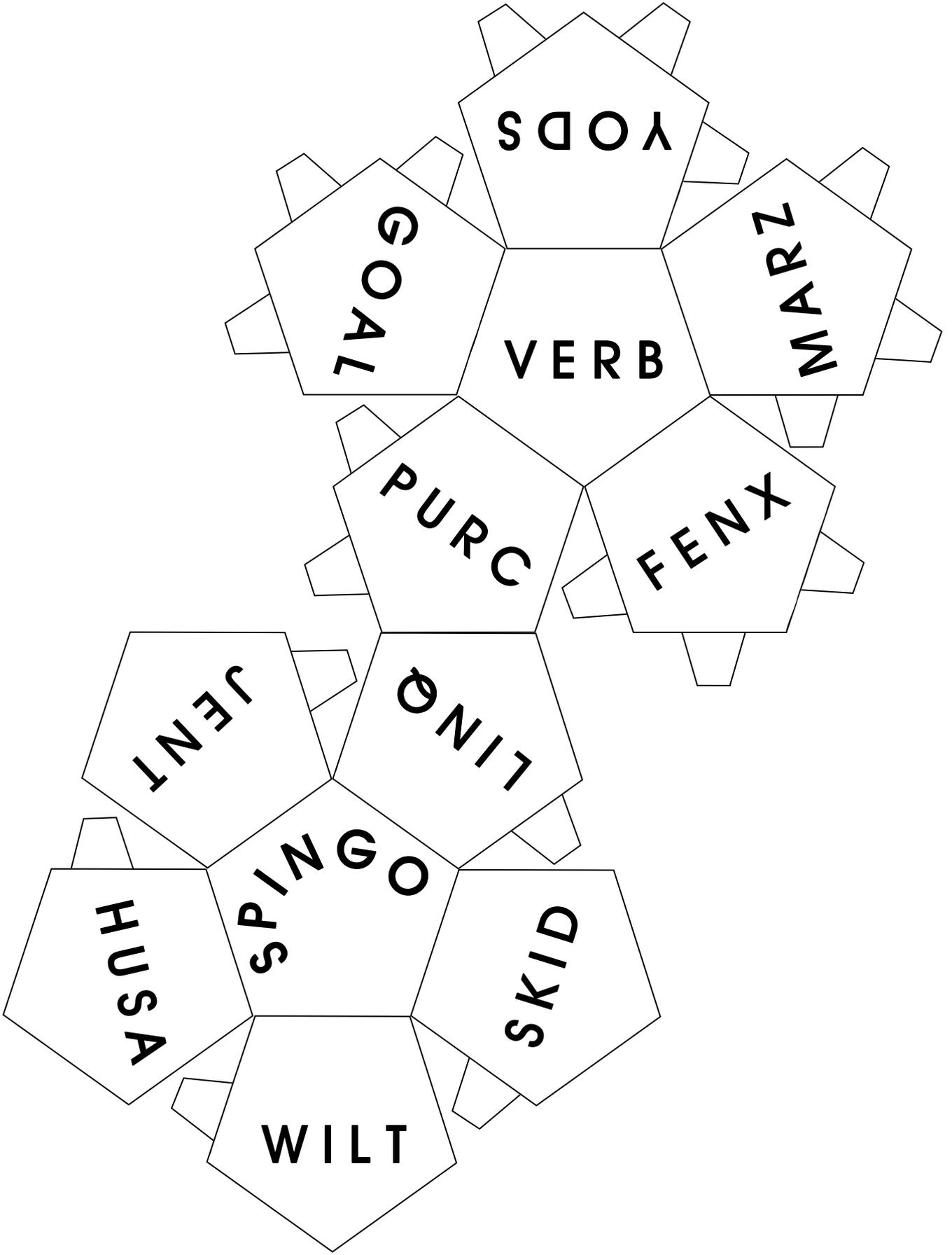


$$\square + \square = \square$$

# SPINGO



$$\square + \square = \square$$



YODS

GOAL

MARZ

VERB

PURC

FENX

JENT

LINQ

HUSA

SPINGO

SKID

WILT