

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



Il y a une chose plus amusante que de deviner des mots: les faire deviner. DE VERBIS est un jeu où les joueurs s'échangent le rôle d'ange gardien des mots et d'oracle. Le plus habile gagnera la partie des mots.

MATÉRIEL

- 45 cartes avec des lettres: 3A, B, 2C, Ç, 2D, 3E, F, G, H, 2I, J, K, 2L, L-L, 2M, 2N, Ñ, 2O, P, Q, 3R, 2S, 2T, 2U, V, W, X, Y, Z. Selon la langue dans laquelle on joue, il faudra retirer certaines cartes. Comme dans la plupart des jeux basés sur la langue, aucune lettre n'est accentuée.
- 10 cartes portant le signe ? pour le mot secret
- 30 fiches
- Il faut du papier et des crayons pour noter les points

OBJECTIF

Gagner plus de points que les autres joueurs, en devinant les mots secrets proposés

RÈGLES

Avant de commencer, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les règles du jeu à adopter. Pour les premières parties, il est conseillé de jouer avec des mots simples et de ne pas utiliser de formes verbales ni de pluriels.

On joue autant de parties qu'il y a de joueurs. À chaque partie, **un joueur pense à un mot de 8 à 10 lettres** et pose sur la table autant de cartes portant le signe ? que le nombre de lettres que comporte le mot. Il prend également le jeu de lettres. Les autres joueurs prennent des fiches: **6 joueurs, 4 fiches chacun; 5 joueurs, 5 fiches; 4 joueurs, 6 fiches; 3 joueurs, 8 fiches.**

À tour de rôle, chaque joueur demande une lettre. Si la lettre demandée fait partie du mot, celui qui a les cartes cherche la lettre correspondante et la pose sur la carte ? où elle est située. Si la lettre demandée ne fait pas partie du mot, la carte correspondante est laissée sur la table, bien en vue.

Attention! : il peut y avoir deux mêmes lettres -ou plus- dans un mot, auquel cas il faudra demander chaque lettre séparément. Par exemple, si le mot caché est MERVEILLE et un joueur demande la lettre E, un E sera placé sur une des trois cartes portant le signe ? qui cachent un E, mais pas sur les trois.

Chaque fois qu'un joueur demande une lettre qui ne fait pas partie du mot caché, il devra rendre une fiche.

À tout moment, un joueur peut prendre le risque de dire quel est le mot caché. S'il l'a trouvé, il gagne deux fiches, et aussi autant de fiches que de cartes ? se trouvant sur la table, et la partie est finie. S'il ne l'a pas trouvé, il donne deux fiches et la partie continue comme si de rien n'était.

Chaque joueur marque autant de points qu'il a de fiches. Le joueur qui a caché le mot gagne les points dont le calcul correspond à la différence de fiches entre le joueur qui en a le plus et celui qui en a le moins. Par exemple, si le premier en a 8 et le dernier 3, celui qui a caché le mot en gagnera 5.

Une fois toutes les parties jouées, le joueur qui a le plus de points a gagné.