

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 ★★☆☆ modulaire 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



Règles du Jeu

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs vont écrire ensemble un mot unique au centre de la table. Chaque joueur, à son tour, va compléter le mot en posant une carte au bout de celui-ci. Lorsqu'on pose une carte, il faut toujours avoir en tête un mot commençant par les lettres de la table. Exemple :

Le 1er joueur pose la lettre **A** en pensant à «**AVION**»

Le 2ème joueur pose un **S** en pensant à «**ASCENSEUR**»

Le 3ème joueur pose un **T** en pensant à «**ASTICOT**»

Le 4ème joueur pose un **JOKER CONSONNES** en pensant à «**ASTRONAUTE**»



DISTRIBUTION DES CARTES

Distribuer 6 cartes par joueur et faire une pile avec les cartes restantes, faces cachées, pour constituer la pioche.

Le premier joueur, désigné au hasard, commence à jouer en posant une lettre ou un joker au milieu de la table. C'est la première lettre du mot.

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque joueur, à son tour, peut effectuer l'une des 4 actions suivantes :

1. Poser une carte LETTRE ou JOKER au bout du mot. Dans ce cas, il doit penser à un mot qui commence par les lettres posées, sans le dire à voix haute.
2. Accuser le joueur précédent de **BLUFF**. Dans ce cas, le joueur accusé doit dire un mot qui commence par les lettres posées. S'il n'y parvient pas, il récupère dans son jeu toutes les cartes posées. Dans le cas contraire, c'est le joueur ayant accusé de bluff qui récupère les cartes. Dans tous les cas, le joueur ayant accusé de bluff jouera ensuite une carte pour débiter un nouveau mot.
3. Piocher 2 cartes. En piochant, vous devenez responsable du mot en cours de construction. Le prochain joueur pourra donc vous accuser de bluff.
4. Jouer une CARTE SPECIALE.

POSER UN POINT FINAL

A n'importe quel moment, même si ce n'est pas lui de jouer, un joueur peut faire un **POINT FINAL** s'il pense qu'un mot est entièrement écrit sur la table. Il doit alors être le plus rapide à poser une de ses cartes, à l'envers (logo **POINT FINAL** visible), au bout du mot et à crier «**POINT FINAL !**». Le joueur doit alors dire un mot qui commence **ET SE TERMINE** par les lettres et jokers de la table.

Exemple :



Le joueur annonce «**CHIEN**».

Les cartes du mot sont alors placées dans la pioche, sauf la carte utilisée pour faire le **POINT FINAL** qui est retournée pour devenir la première lettre d'un nouveau mot. Le jeu reprend ensuite par le joueur situé à gauche de celui ayant fait le **POINT FINAL**.

Si la carte retournée est une carte spéciale, celle-ci est désactivée et mise dans la pioche. C'est un bon moyen de se débarrasser d'une carte spéciale gênante.

Dès qu'au moins 4 cartes sont posées sur la table, n'importe quel joueur peut faire un **POINT FINAL**, à l'exception de celui ayant posé la dernière carte.

LETTRES ET JOKERS

Les cartes **LETTRE** sont bleues pour les voyelles et vertes pour les consonnes.

3 types de cartes **JOKER** sont disponibles :

- **JOKER VOYELLES** (? bleu) : remplace toutes les voyelles
- **JOKER CONSONNES** (? vert) : remplace toutes les consonnes
- **SUPER JOKER** (? jaune) : remplace toutes les lettres



JOUER UNE CARTE SPECIALE

Pour jouer une carte spéciale, il faut la montrer à l'ensemble des joueurs. Une fois jouée, la carte est placée dans la pioche. La manche reprend après le joueur ayant joué la carte spéciale.

Carte spéciale ÉCHANGE

Le joueur qui joue cette carte échange son jeu complet avec celui du joueur de son choix.



Carte spéciale PASSE À GAUCHE

Quand cette carte est jouée, tous les joueurs doivent donner leur jeu complet à leur voisin de gauche.



Carte spéciale PIOCHE 2 / 3 CARTES

Le joueur désigne une personne qui doit alors piocher le nombre de cartes indiqué.



Carte spéciale POUBELLE

La poubelle supprime le mot en cours, toutes les lettres posées sur la table vont dans la pioche. Le joueur pose ensuite une carte LETTRE ou JOKER sur la table pour débiter un nouveau mot.



Carte spéciale CADEAU

Le cadeau permet de donner n'importe quelle carte de son jeu au joueur de son choix.



FIN D'UNE MANCHE

Une manche est terminée dès qu'un joueur n'a plus de carte.

Si la dernière carte posée est une LETTRE ou un JOKER, le joueur doit dire à voix haute un mot qui commence par les lettres posées pour valider sa victoire.

SCORE

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque 0 point. Les autres joueurs calculent alors leurs points en fonction des cartes qu'ils ont encore en main. La valeur de chaque carte est indiquée dans le rond situé en bas des cartes. Le vainqueur est celui qui a le moins de points à la fin de la partie. La partie est terminée lorsqu'un joueur dépasse 200 points.

MOTS AUTORISÉS

Sont autorisés les noms communs, les verbes conjugués et les mots accordés. En cas d'avis divergeants entre les joueurs, un contrôle peut-être effectué dans un dictionnaire ou sur internet.

FAUTES DE JEU

Lorsqu'un joueur ne respecte pas l'une des règles du jeu (mot non valide, poser un POINT FINAL sans avoir de mot, réfléchir trop longtemps...), il récupère sa carte ainsi que l'ensemble des cartes du mot central.

FIXEZ VOUS-MÊME LA DIFFICULTÉ DU JEU

Pour simplifier la partie, vous pouvez retirer du jeu les cartes W, X, Y et Z.

A l'inverse, pour corser la partie, vous pouvez augmenter la longueur minimale des mots permettant de poser un POINT FINAL à 5 lettres.

© 2016 - PINK MONKEY GAMES

Tous droits réservés. POINT FINAL est une marque déposée.
Toute reproduction, même partielle est interdite.

