

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 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)





## JEU DE MOTS MAGNETIQUE

Ce jeu sert de base à de nombreux jeux de lettres :  
Mots Croisés, le Mot le Plus Long, le Diamino.

Bibliographie :

- le "Scrabble" d'Agnès Bauche aux Editions Solarama
- 100 problèmes variés du Scrabble - Editions Marabout
- le Scrabble en 10 leçons - Editions Hachette
- le Dictionnaire du Scrabble - Editions Larousse

Dans l'ensemble de lettres fournies on peut choisir cette répartition :

9 A, 2 B, 2 C, 3 D, 15 E, 2 F, 2 G, 2 H, 8 I, 1 J,  
1 K, 5 L, 3 M, 6 N, 6 O, 2 P, 1 Q, 6 R, 6 S, 6 T,  
6 U, 2 V, 1 W, 1 X, 1 Y, 1 Z, 2 Jokers.

La fréquence des lettres dans la langue a déterminé nombre et valeur de chacune.

Les chiffres indiqués sur le plateau multiplient la valeur des lettres ou du mot entier constitué : 2, 3;

- \* Chaque joueur prend 7 lettres. Le premier doit constituer un mot qu'il place au centre du plateau et annonce ses points ; il repioche des lettres de façon à avoir de nouveau 7 lettres.
- \* Le deuxième joueur et ensuite chacun à son tour ajoute des lettres de façon à former des mots nouveaux, complets horizontalement ou verticalement.
- \* Lorsqu'un joueur emploie un joker pour une lettre, il fixe définitivement sa correspondance.
- \* En sacrifiant son tour un joueur peut changer des lettres au profit du même nombre pris dans le tas.
- \* Ne sont valables que les mots usuels que l'on trouve dans le dictionnaire.
- \* Toute contestation doit être faite avant le tour du suivant.
- \* La partie continue soit jusqu'à épuisement des lettres, soit qu'un joueur n'ait plus de lettres ou qu'aucun ne puisse en rajouter.
- \* Chaque joueur voit son score diminué des points des lettres non placées et le gagnant s'en voit favorisé.