

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 ★★☆☆ modifiable 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)



**Règle**

**du jeu**

**“La Coquillaude”**

(Déposée à l'étude de Maître Pierre-Paul DESGROUX,  
notaire à COLOMBEY-les-DEUX-ÉGLISES)

## **OBJET DU JEU.**

Il s'agit de composer des mots de toute sorte (noms communs, noms propres, adverbess, adjectifs, verbes, etc...) à l'aide de pions piochés au hasard ou obtenus en répondant à des questions.

Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 personnes.

## **COMMENT DÉBUTE LA PARTIE ?**

Chaque joueur se constitue un capital de pions en piochant au hasard 8 pions. Puis chaque joueur jette à tour de rôle les 4 dés afin de déterminer à qui sera posée la première question.

Les 4 dés ont chacun une couleur différente : le jeu comporte un dé bleu, un dé blanc, un dé rouge et un dé vert.

A chaque jet de dés, quatre chiffres apparaissent.

Pour déterminer le **NOMBRE** correspondant au jet des dés, il convient de considérer que :

- 1) Le dé bleu représente le chiffre des milliers.
- 2) Le dé blanc représente le chiffre des centaines.
- 3) Le dé rouge représente le chiffre des dizaines.
- 4) Le dé vert représente le chiffre des unités.

Pour se souvenir de l'ordre des dés, il suffit de connaître celui des couleurs du drapeau français (bleu, blanc, rouge) et le rang du dé vert.

Le joueur à qui est posée la première question est celui qui réalise le nombre le plus élevé. Si 2 ou plusieurs joueurs réalisent des nombres identiques, les joueurs concernés rejettent les dés pour se départager. Le sens du jeu est ensuite celui des aiguilles d'une montre.

## **COMMENT SE DÉROULE LE PREMIER TOUR ?**

Nous supposons que les 4 joueurs ont respectivement réalisé les nombres suivants : 6432, 4315, 5322 et 5516.

Au joueur ayant réalisé le nombre 6432 est posée la question 6432. Il s'agit d'une question à 2 étoiles. En conséquence, si le joueur répond correctement dans le délai maximum d'une minute, il piochera 6 pions.

**ATTENTION** : chaque joueur n'a droit qu'à une seule réponse !

**NB** : Les questions figurent dans la première partie du **COQUILLAUDET** et les réponses, dans la deuxième partie.

Si le joueur ayant réalisé le nombre 6432 ne répond pas correctement ou ne sait pas répondre, il pioche cependant 2 pions. **IL FAUT AINSI RETENIR QU'A CHAQUE TOUR, CHAQUE JOUEUR POURRA PIOCHER AU MOINS DEUX PIONS.**

Le joueur situé à gauche de celui ayant réalisé le nombre 6432 est celui qui a réalisé le nombre 4315. La question 4315 lui est donc posée. A ce nombre, correspond une "COQUILLAUDINETTE". Le joueur pioche dans ce cas 6 pions... sans qu'aucune question lui soit posée !

Si au nombre 4315, avait correspondu une "COQUILLAUDETTE" ou une "COQUILLAUDE", le joueur concerné aurait pioché, non pas 6 pions, mais 8 pions (pour une "COQUILLAUDETTE") et 10 pions (pour une "COQUILLAUDE").

Le joueur situé à gauche du second a réalisé le nombre 5322. Ce nombre se termine par 2 chiffres identiques. L'autre joueur (si la partie se déroule à deux) ou les autres joueurs (si la partie se déroule à trois ou quatre) lui donne(nt) un pion de leur choix. Si la partie se déroule à quatre, le troisième joueur récupère ainsi 3 pions avant même que la question 5322 lui soit posée.

ATTENTION : CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR REALISE UN NOMBRE SE TERMINANT PAR DEUX CHIFFRES IDENTIQUES, CHAQUE AUTRE JOUEUR DOIT LUI DONNER UN PION.

CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR REALISE UN NOMBRE SE TERMINANT PAR TROIS CHIFFRES IDENTIQUES, CHAQUE AUTRE JOUEUR DOIT LUI DONNER TROIS PIONS.

CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR REALISE UN CARRE (ex : 4444), chaque autre joueur doit lui donner quatre pions.

ENFIN, CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR REALISE UN NOMBRE EQUIVALENT A UNE DOUBLE PAIRE ORDONNEE (ex : 2233 et non 2323 ou 2332 ou 3232), CHAQUE AUTRE JOUEUR DOIT LUI DONNER DEUX PIONS.

CES REGLES S'APPLIQUENT A TOUT MOMENT DE LA PARTIE.

La question correspondant au nombre 5322 est une question à 3 étoiles. Si le joueur y répond correctement, il pioche 8 pions. Si, par contre, il ne sait pas répondre ou répond incorrectement, il ne pioche, comme indiqué plus haut, que 2 pions.

Le joueur placé à la gauche du troisième a réalisé le nombre 5516. La question 5516 lui est donc posée. Il s'agit d'une question à une étoile. S'il répond correctement, il piochera 4 pions. Sinon, seulement 2 pions.

Chaque joueur est, à l'issue du premier tour, en possession d'un certain nombre de pions. Si l'on considère que chaque joueur a donné une bonne réponse à la question qui lui a été posée, le capital-pions de chaque joueur est le suivant :

Premier joueur : 13 pions (8 pions du départ + 6 pions gagnés – 1 pion donné au troisième joueur).

Deuxième joueur : 13 pions (8 pions du départ + 6 pions pour une "COQUILLAU-DINETTE" – 1 pion donné au troisième joueur).

Troisième joueur : 19 pions (8 pions du départ + 3 pions donnés par les autres joueurs + 8 pions gagnés grâce à une bonne réponse à une question à 3 étoiles).

Quatrième joueur : 11 pions seulement (8 pions du départ + 4 pions gagnés – un pion donné au troisième joueur).

A l'aide de ce capital-pions, chaque joueur va tenter de composer un mot susceptible de lui procurer un nombre de points maximum. Pourquoi un nombre de points maximum ? PARCE QUE, SEUL LE JOUEUR ANNONÇANT ET RÉALISANT LE

SCORE LE PLUS ÉLEVÉ. A LE DROIT DE PLACER, SUR LE PLATEAU DE JEU, LES PIONS CORRESPONDANT AU MOT TROUVÉ.

**EXEMPLE :**

Le premier joueur forme le mot "simultanée", c'est-à-dire un nom commun de 10 lettres.

Le second joueur forme le mot "NAPOLEON", c'est-à-dire un nom de personnage, de 8 lettres.

Le troisième joueur forme le mot "Aristotélien", c'est-à-dire un adjectif de 14 lettres.

Le quatrième joueur forme le mot "Règles", c'est-à-dire un mot de 6 lettres seulement, mais qui, selon le quatrième joueur, comporte 2 anagrammes : "Légers" et "Grêles".

**QUELS SONT LES SCORES THÉORIQUES DES QUATRE JOUEURS ?**

Le premier joueur, ayant proposé un mot de 10 lettres qui n'est pas un nom de personnage célèbre, réalise le score de 100 points, soit le CARRÉ du nombre de lettres composant le mot proposé ( $10 \times 10$ ).

**NB : CHAQUE JOUEUR PROPOSANT UN MOT QUI N'EST NI UN NOM DE PERSONNAGE CÉLÈBRE, NI UN ANAGRAMME, A UN SCORE THÉORIQUE ÉGAL AU CARRÉ DU NOMBRE DE LETTRES COMPOSANT LE MOT PROPOSÉ.**

Le deuxième joueur, ayant proposé un nom de personnage célèbre formé de huit lettres, réalise le score de 100 points. En effet, bien que le nom "NAPOLÉON" ne comporte que huit lettres, le score réalisé n'est pas 64 (carré de 8), mais 100 : le nombre de lettres composant le nom du personnage est majoré idéalement de 2. Il s'élève donc à  $10 (8 + 2)$ . Le score théorique s'élève donc à 100 (carré de 10).

**NB : CHAQUE JOUEUR PROPOSANT UN NOM DE PERSONNAGE CÉLÈBRE, C'EST-À-DIRE LE NOM D'UNE PERSONNE FIGURANT DANS UN OUVRAGE TEL QUE DICTIONNAIRE, ENCYCLOPÉDIE OU ESSAI BIOGRAPHIQUE, DOIT MAJORER IDÉALEMENT LE NOMBRE DE LETTRES COMPOSANT LE NOM DU PERSONNAGE, DE DEUX LETTRES.**

**LA FORMATION DE NOMS DE PERSONNAGES EST AINSI ENCOURAGÉE.**

Le troisième joueur a proposé un adjectif comportant 14 lettres. Son score théorique s'élève donc à 196, carré de 14.

Le quatrième joueur a proposé le nom commun "règles" et a trouvé que ce nom avait au moins deux anagrammes : "légers" et "grêles". Le nom "règles" n'a que 6 lettres. Le joueur aura cependant un score théorique supérieur à 36 (carré de 6). Son score théorique s'élèvera en effet à 3 fois 36, soit à 108 points.

Si ce joueur n'avait trouvé qu'un anagramme, son score théorique se serait élevé à 72 points (2 fois 36).

**ATTENTION : RÈGLE PARTICULIÈRE CONCERNANT LES ANAGRAMMES.**

Imaginons qu'un joueur forme un mot de huit lettres et trouve que ce mot comporte un anagramme. Son score théorique s'élèvera à 128 points ( $8 \times 8 \times 2$ ).

Imaginons également que ce score théorique est le plus élevé des scores théoriques réalisés par l'ensemble des joueurs et qu'en conséquence, le joueur proposant l'anagramme est en droit d'espérer placer 8 lettres sur le plateau de jeu et enregistrer 128 points ( $8 \times 8 \times 2$ ).

Si un autre joueur trouve, dans le délai d'une minute suivant la pose des pions sur le plateau de jeu, que le mot formé comporte non pas un, mais deux anagrammes, ce joueur imaginaire marquera les points correspondants (dans notre exemple : 192 points, soit 3 fois 64). Quant au joueur ayant disposé ses pions sur le plateau mais n'ayant annoncé que 128 points, il ne marque aucun point et perd, de surcroît les 8 pions qu'il a placés sur le plateau.

**CONCLUSION : IL PEUT ETRE INTÉRESSANT DE PROPOSER UN ANAGRAMME. MAIS SOYEZ VIGILANT !**

Le temps de réflexion des joueurs (pour composer un mot) s'achève 3 minutes après que le dernier joueur ait pioché ses pions. Il est, à cet égard, intéressant d'utiliser un sablier.

Le joueur ayant réalisé le score le plus élevé peut placer sur la surface de jeu, les lettres du mot "aristotélien". Une partie de ses pions devra être placée dans la zone orangée. Les pions étant placés de façon horizontale (et de gauche à droite) ou verticale (et de bas en haut), ou en diagonale.

## **COMMENT SE DÉROULENT LE DEUXIÈME TOUR ET LES TOURS SUIVANTS ?**

Le joueur qui a commencé la partie, commence également le second tour et les tours suivants. Ce n'est pas là un mince avantage. En effet, étant toujours questionné le premier, il pioche des pions supplémentaires (au moins deux) avant les autres et dispose donc de davantage de temps pour composer un mot.

Des questions sont ainsi successivement posées aux différents joueurs et le capital-pion de chacun se trouve augmenté. Chaque joueur doit alors chercher à composer un mot susceptible, comme au premier tour, de lui rapporter un nombre de points supérieur à celui des autres. Le joueur qui atteindra ce but, disposera ses pions sur le plateau de jeu. **MAIS ATTENTION** : il doit obligatoirement l'entrecroiser avec le premier mot formé (Dans notre exemple : "Aristotélien").

**EXEMPLE** : supposons que le deuxième joueur soit celui qui a réalisé le score théorique le plus important au second tour et soit donc amené à placer des pions sur le plateau du jeu. Le mot qu'il a trouvé est "NABUCHODONOSOR". S'agissant d'un nom de personnage célèbre, il totalisera 256 points (14 lettres majorées de 2 lettres et donc 256 points, carré de 16). Pourtant, ce joueur n'aura placé que 13 pions puisqu'il se sera servi de la lettre O figurant dans le mot "Aristotélien". Le jeu se présentera alors comme suit :

N  
A  
B  
U  
C  
H  
ARISTOTELICIEN  
D  
O  
N  
O  
S  
O  
R

REGLE : Lorsqu'un seul mot est formé, alors qu'une (ou plusieurs) de ses lettres s'entrecroise(nt) avec celle (ou celles) d'un autre mot, le nombre de points obtenu est le carré du nombre de pions formant le mot. Bien entendu, le nombre de pions composant le mot formé doit être majoré de 2 si ce mot est un nom de personnage célèbre. De même, les règles particulières aux anagrammes, ci-dessus énoncées, doivent, elles-aussi s'appliquer.

Il est possible qu'aux tours ultérieurs, un joueur, en disposant ses pions, forme deux ou plusieurs mots.

EXEMPLE : A l'issue de 3 tours, le jeu se présente comme suit :

E N  
P A  
I B  
C U  
U C  
R H  
ARISTOTELICIEN  
E D  
N O  
N N  
E O  
S S  
O  
R

Le premier joueur trouve alors le mot "Mesure" et réalise le score de 56 points, score le plus élevé des 4 joueurs. Pour réaliser ce score, il a disposé ses pions de la manière suivante :

M  
E NE  
P AS  
I BU  
C UR  
U CE  
R H  
ARISTOTELICIEN  
E D  
N O  
N N  
E O  
S S  
O  
R

Ce faisant, il a placé 6 lettres et formé 6 mots : mesure, né, as, bu, UR, ce.

Le nombre de ses points est alors déterminé comme suit :

1) le mot "mesure" donne 36 points (6 × 6)

2) chacun des 5 autres mots donne 4 points (2 × 2), soit, au total 20 points.

Le score correspondant à la formation des 6 mots s'élève donc à 56 points.

D'OU CETTE RÈGLE : LORSQUE PLUSIEURS MOTS SONT FORMÉS, LE NOMBRE DE POINTS RÉALISÉS S'ÉLÈVE À LA SOMME DES CARRÉS DU NOMBRE DE LETTRES FORMANT CHAQUE MOT.

QUE SE PASSE-T-IL EN CAS D'ÉGALITÉ DE SCORE THÉORIQUE ENTRE DEUX OU PLUSIEURS JOUEURS ?

La préférence est donnée au joueur formant un nom de personnage célèbre.

Si chaque joueur a formé un nom de personnage célèbre, ou si, au contraire, chaque joueur a formé un nom autre qu'un nom de personnage célèbre, la préférence est donnée à celui qui, au jet de dés du tour, a réalisé le nombre le plus élevé. Si, par hasard, au même tour, chaque joueur a réalisé le même nombre (probabilité très faible), les joueurs concernés rejettent les dés pour se départager, le nombre de fois nécessaire.

Quand un joueur forme un mot comportant un ou plusieurs anagrammes, et que l'un ou l'autre des mots trouvés correspond à un nom de personnage célèbre, le nombre de points est calculé comme suit :

Exemple : un joueur a trouvé le mot BALISE. Il découvre que ce mot a deux anagrammes : BLAISE et BASILE. Le nombre de points est le suivant :

BALISE (nom commun de 6 lettres) : 36 points ( $6 \times 6$ )

BLAISE (nom de personnage) : 64 points ( $(6 + 2) \times (6 + 2)$ )

BASILE (nom de personnage) : 64 points ( $(6 + 2) \times (6 + 2)$ )

Total des points : 164 points.

QUAND UN JOUEUR FORME LE MOT "COQUILLAUDE", son score est égal, non pas à 100 points mais à 120 points.

Quand un pion est placé sur une case où figure une coquille, la lettre correspondante est considérée comme en valant deux, pour le calcul des points.

QUE SE PASSE-T-IL QUAND IL N'Y A PLUS DE PIONS DANS LE SACHET ? La partie n'est pas terminée pour autant. Simplement, plus aucune question n'est posée. Les joueurs se contentent de composer des mots comme indiqué ci-dessus.

QUE SE PASSE-T-IL QUAND IL N'Y A PLUS ASSEZ DE PIONS DANS LE SACHET POUR PERMETTRE UNE PIOCHE COMPLETE ? Le joueur concerné pioche les pions restants.

**QUAND SE TERMINE LA PARTIE ?**

Quand aucun joueur n'est capable de former un mot lui rapportant 25 points au moins.

**RAPPELS**

Une bonne réponse à une question à 1 étoile rapporte 4 pions.

Une bonne réponse à une question à 2 étoiles rapporte 6 pions.

Une bonne réponse à une question à 3 étoiles rapporte 8 pions.

Une coquillaudinette rapporte 6 pions.

Une coquillaudette rapporte 8 pions.

Une coquillaude rapporte 10 pions.

**QUI A GAGNÉ LA COQUILLAUDIE ?**

Le joueur qui a réalisé le score le plus élevé.