

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)



# ERUDIMOTS

## RÈGLE DU JEU

ERUDIMOTS est un jeu distrayant pour 2 à 6 personnes, ou plus à condition de jouer en équipes.

Chacun joue à tour de rôle.

Un tour dure  $\pm$  5 mn, une partie  $\pm$  40 mn.

Le 1<sup>er</sup> joueur qui atteint la case arrivée est « Erudissime ».

La partie sera d'autant plus drôle que chacun s'efforce de répondre avec humour et fantaisie...

## CONTENU

- Un plateau de jeu
- 6 pions
- 2 dés
- 594 cartes de 5 questions chacune, soit 2 970 questions au total.

## PRÉPARATION DU JEU

Sortir le plateau de jeu et la boîte de cartes.

Chaque joueur choisit la couleur de son pion.

Il est bon de prévoir un dictionnaire, en cas de litiges entre les joueurs.

Au cours du déplacement des pions il est admis que plusieurs stationnent sur la même case.

## DÉROULEMENT

- 1) Chaque joueur jette le dé tour à tour. Celui qui a tiré la plus forte valeur devient « meneur de jeu ».
- 2) Le meneur tire une carte, puis jette le dé :
  - s'il obtient un 6 il ne peut rien faire. Le joueur situé à sa gauche devient le meneur.
  - s'il obtient un chiffre entre 1 et 5, il lit la question correspondante sur la carte. Les autres joueurs ont 30 secondes pour réfléchir (ou plus, à définir d'un commun accord). Puis ils donnent leurs réponses, tour à tour, en commençant par celui situé à gauche du donneur et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est conseillé de faire preuve d'imagination.
- 3) Le meneur de jeu lit la réponse inscrite au verso de la carte et désigne les gagnants.  
Une réponse peut être bonne même si elle n'est pas conforme au mot près à la définition.
- 4) Le 1<sup>er</sup> joueur (dans l'ordre indiqué au (2)) qui a donné la bonne réponse jette 2 fois le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant. Les autres joueurs qui avaient donné la bonne réponse jettent 1 fois le dé et avancent leurs pions. Ceux qui n'avaient pas trouvé, et le meneur, ne bougent pas.

- 5) Le 1<sup>er</sup> joueur à avoir donné la bonne réponse garde la carte. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, le meneur garde la carte.
- 6) Le 1<sup>er</sup> tour est terminé. Le joueur à la gauche du meneur du 1<sup>er</sup> tour devient meneur pour le 2<sup>e</sup> tour.

## **COULEUR DES CASES**

Lorsqu'un joueur arrive sur une case de la couleur de son pion, il avance de 3 cases supplémentaires.

## **CASES « RISQUE »**

Lorsqu'un joueur arrive sur une case « Risque » le meneur tire une carte pour lui et lui pose la question n° 1.

Si le joueur ne connaît pas la réponse, il jette le dé et recule du nombre de cases correspondant. Le meneur garde la carte. Si le joueur connaît la réponse, il jette le dé 2 fois et avance du nombre de cases correspondant. Il garde la carte.

## **CASE FLÉCHÉE**

Si un joueur tombe sur la case fléchée il retourne à la case indiquée par la flèche.

## **POINTS SUPPLÉMENTAIRES**

Sur chaque carte il y a une lettre en haut à gauche.

Dès qu'un joueur peut former avec ces lettres un mot existant, de 4 lettres minimum, il avance son pion d'autant de cases que son mot a de lettres.

Les cartes utilisées pour former un mot sont remises dans la boîte, au dos du paquet.

## **LES VARIANTES**

- 1) Pour une partie plus simple et plus rapide, on peut ne pas tenir compte des cases « Risque ».
- 2) On peut aussi donner une carte à chaque joueur, au début de chaque tour. Les chances de former des mots seront alors augmentées, et les pions avanceront plus vite.
- 3) Variante « A reculons » : le meneur lit la réponse, et les joueurs doivent deviner la question...

## **AVERTISSEMENT AUX JOUEURS**

Les mots sélectionnés pour ce jeu ont été tirés de divers dictionnaires et ouvrages spécialisés, notamment le Grand Robert. Certains mots ont plusieurs sens. Dans ce cas nous avons choisi en général le premier sens, le plus proche de l'étymologie, et donc pas forcément le plus connu...

Les définitions sont nécessairement courtes, étant donné la place disponible sur les cartes. C'est pourquoi nous recommandons aux joueurs curieux d'en savoir plus de garder un dictionnaire à portée de la main.

Nous espérons qu'au delà du jeu de société ERUDIMOTS fera découvrir ou redécouvrir aux joueurs des mots pittoresques, expressifs, jolis... qui mériteraient d'être utilisés plus souvent !

Les auteurs  
pour DUCALE