

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 (Saône-et-Loire), 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)



# ABÉCÉ DES

**FINIS LES MOTS DE TÊTE !**



## **CONTENU**

100 dés lettrés, 1 grille de jeu, 1 sablier de 45 secondes et la règle du jeu.

## **BUT DU JEU**

Obtenir le score le plus élevé afin de remporter la partie.

## **PREPARATION**

Placer la grille de jeu et le sablier au centre de la table. Former une pioche avec les dés.

## **DEROULEMENT DE LA PARTIE**

Le joueur le plus âgé commence la partie.

Un tour de jeu se déroule toujours de la même façon : le joueur dont c'est le tour pioche 10 dés, les fait rouler, puis les aligne devant lui.

A ce moment, son voisin de gauche retourne le sablier et le surveille. Le joueur dispose alors de 45 secondes pour essayer de placer ses dés sur la grille et marquer un maximum de points.

Le premier mot de la partie doit recouvrir au moins une des 4 cases centrales spécifiquement marquées. Le joueur dont c'est le tour peut écrire autant de mots qu'il le souhaite tant qu'il lui reste des dés à placer.

Attention, les mots nouvellement placés doivent toujours être en contact avec un dé déjà présent sur le plateau.

Les dés placés doivent, soit former un nouveau mot, soit (mieux encore) transformer un mot déjà présent sur la grille en un autre mot valide.

On compte les points à l'issue des 45 secondes.

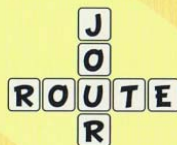
Le joueur remporte 1 point pour chacune des lettres constituant les mots placés ou transformés.

### EXEMPLE 1

Pierre place 4 lettres et écrit le mot *JOUR*.

Il ajoute ensuite le mot *ROUTE*.

Il marque alors un total de 9 points.  
(la lettre U compte pour les 2 mots).



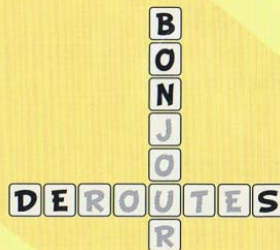
**Score : 4 + 5 = 9 points.**

### EXEMPLE 2

Audrey ne place que 6 lettres mais transforme *JOUR* en *BONJOUR* et *ROUTE* en *DEROUTES*.

Maligne, elle remporte 15 points !

**Score : 7 + 8 = 15 points.**



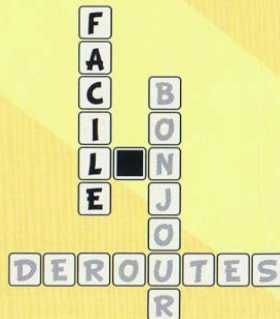
### EXEMPLE 3

Pierre place une case noire et le mot *FACILE*.

Il remporte 6 points.

Une case noire ne rapporte pas de point.

**Score : 6 points.**



## LES CASES NOIRES

Les cases noires peuvent grandement vous simplifier la vie. Elles peuvent être placées n'importe où, mais en contact avec un autre dé. Vous pouvez ensuite vous en servir pour commencer un nouveau mot sans vous inquiéter d'avoir une lettre en commun.

A la fin des 45 secondes, les dés non placés retournent dans la pioche. Tout mot entamé mais non terminé, ainsi que les mots non valides retournent dans la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus de dés dans la pioche et que l'on a fait un tour complet sans pouvoir placer de dés.

## MOTS AUTORISÉS

Contrairement aux habitudes, ABCEDES autorise l'utilisation de n'importe quel mot à partir du moment où celui-ci existe et est correctement orthographié.

Sont ainsi autorisés : les mots conjugués, les abréviations (sigles, acronymes), les mots étrangers couramment utilisés dans le langage français, les noms propres.

Les diagonales ne sont pas valables.

## CONSEILS DE JEU

Jouer avec stratégie. Transformer les mots existants rapporte souvent plus que de placer de nouveaux mots.

Référence : 30103. Splash Toys, établissement secondaire, 10 rue de frères, 61100 Landisacq - France. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

ATTENTION !

