

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Alphabet

Marre du Scrabble ? Rebellez-vous et essayez *Alphabet*, un jeu de lettres qui vous laisse enfin écrire les mots que vous voulez ! Liberté, connaissances, imagination et stratégie s'unissent ici pour renouveler le plaisir de jouer sur les mots.

Jeu pour deux amoureux (des lettres), *Alphabet* se pratique sur une feuille quadrillée, avec un stylo pour tout matériel nécessaire.

Mise en place

Tracez une grille 13x13 et marquez sa case centrale. Notez deux fois, à gauche et à droite de la grille, les vingt-six lettres de l'alphabet. Vous êtes prêt pour votre première partie. Une jolie grille prête à l'emploi peut être téléchargée à partir de notre site « tangente-jeux.com »

Déroulement de la partie

Le premier joueur note une voyelle parmi A, E, I, O, U dans la case centrale et coche cette lettre dans son alphabet. Puis, tout à tour, chacun écrit un nouveau mot dans la grille et coche dans son alphabet les lettres qu'il a utilisées.

Le mot écrit doit :

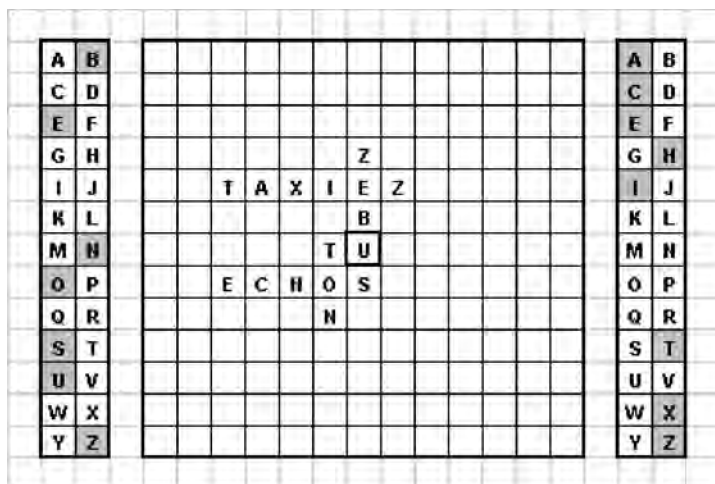
- être différent des mots déjà écrits,
- réutiliser au moins une des lettres présentes sur la grille,
- comporter au maximum une lettre de plus que le plus grand mot déjà présent sur la grille.

Le joueur qui aura le premier utilisé toutes les lettres de son alphabet sera déclaré vainqueur.

Légende de l'illustration 1 :

Une partie après 3 tours :

U TU
TON ECHO
ZEBUS TAXIEZ



Le second joueur mène par 8 lettres contre 7.

Quelques remarques utiles

- Attention, seules les lettres ajoutées à la grille peuvent être cochées dans l'alphabet. Dans l'exemple précédent, le premier joueur écrit un U et le coche, puis le second joueur forme « TU » mais ne coche que le T dans son alphabet.

- Réutiliser une lettre de la grille est obligatoire. Dans l'exemple précédent, il est donc interdit de mettre un S à la fin de « TON » pour écrire « SEXY ».

- Une lettre déjà cochée par un joueur peut toujours être utilisée dans les mots suivants, mais bien sûr il est inutile de la cocher une seconde fois !

- Vous remarquerez rapidement qu'*Alphabet* est aussi un jeu tactique dans lequel il faut éviter d'offrir trop d'ouvertures à l'adversaire. Un I placé inconsidérément risque par exemple de lui laisser la possibilité d'écrire un « WHISKY » dévastateur qui le délesterait en un seul mot des ennuyeux W, K et Y.

- Pour éviter les copieurs, il est interdit d'écrire un mot déjà présent sur la grille. Si vous jouez plusieurs parties de suite, étendez cette contrainte à l'ensemble des grilles !

- Enfin, les inconditionnels du scrabble pourront préférer pratiquer *Alphabet* sur une grille 15x15 qui offre davantage d'espace et donc plus de choix, mais qui rend aussi le jeu plus facile.

Parties à points

Pour mêler le plaisir des chiffres à celui des lettres, comptez 1 point pour la première lettre placée, puis calculez pour chaque mot écrit le produit *nombre de lettres à cocher x nombre de lettres réutilisées*. La partie cesse lorsque qu'un joueur a coché tout son alphabet. Ce joueur marque un bonus égal au nombre de lettres restant dans l'alphabet de son adversaire. Celui qui a alors atteint le plus grand score gagne la partie.

