

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



DE LUXE **Boggle**[®]

Le jeu des mots cachés de Parker Brothers

Marque déposée par Parker Brothers pour son jeu des mots cachés.
© 1973, 1976 Parker Brothers.

2 à 6 joueurs

de 8 ans et plus

LE JEU: Il se compose de 16 dés à lettres, un plateau-secoueur et un compteur de temps.

BUT DU JEU: Former, dans le temps donné, le plus de mots possibles, bien orthographés, avec les lettres, telles qu'elles se présentent sur le plateau.

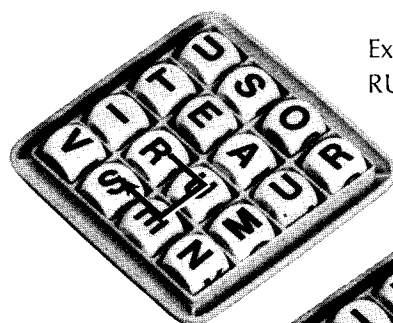
AVANT LE JEU: Chaque joueur aura du papier et un crayon. Les dés seront jetés dans l'ouverture du plateau-secoueur. Le plateau jaune, face quadrillée en dessous, viendra ensuite fermer cette ouverture. Renverser le plateau-secoueur et bien mélanger les dés afin qu'ils puissent retomber au hasard dans les carrés du quadrillé. Lorsque les joueurs sont prêts à commencer la partie, un joueur soulèvera le dôme formé par le plateau-secoueur pendant qu'un autre amorcera le compteur de temps.

RÈGLES: Dès que le compteur du temps est amorcé, chaque joueur devra prendre note de tous les mots d'au moins trois lettres qu'il parvient à former par des

lettres adjacentes montrées dans le quadrillé.

Les lettres adjacentes d'un mot doivent se suivre dans l'ordre où elles forment ce mot et leurs côtés pourront se toucher à l'horizontale, la verticale ou diagonale, vers la gauche, la droite ou de bas en haut. Néanmoins chaque lettre ne peut être employée qu'une seule fois dans le même mot (voir exemples).

Les exemples 1 à 3 montrent comment trois mots sont possibles avec les lettres adjacentes R, E, S et U.

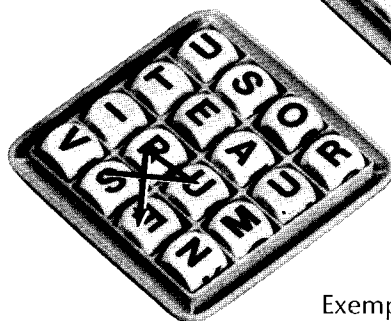


Exemple 1:
RUES (et RUE)

EXACT



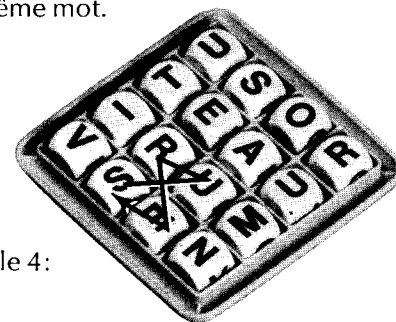
Exemple 2:
RUSE



Exemple 3:
SURE

L'exemple 4 montre un usage erroné des mêmes lettres. "SURES" n'est pas acceptable, puisque, même adjacent, le "S" du pluriel a déjà servi une fois comme initiale au mot et une lettre ne peut pas être employée deux fois dans le même mot.

FAUX



Exemple 4:
SURES

Faites-vous la main en essayant de trouver d'autres mots cachés dans l'arrangement de lettres des exemples ci-dessus. Il y a au moins 70 mots possibles en plus de "MUR" ou "EAU", dont les lettres se suivent sagement. Cherchez bien, vous serez étonnés.

MOTS ACCEPTABLES: N'importe quel nom, adjectif, verbe, etc., avec leur nombre et leur genre, à moins que ce ne soit leur conjugaison, sous réserve, bien sûr, qu'ils puissent être trouvés dans n'importe quel dictionnaire français d'usage courant.

Les noms propres, les mots à traits d'union ou à apostrophes ne sont pas admis. Par contre, les mots trouvés dans d'autres mots sont acceptables, comme par exemple: roseau, rose, rosa, seau, eau, ose, osa, saur.

POINTS DU GAGNANT: Dès que le compteur de temps a terminé sa course, tout le monde cesse d'écrire et les joueurs lisent leur liste à tour de rôle. Chaque mot énoncé sur plus d'une liste sera rayé sur **toutes** les listes où il apparaît, y compris sur celle de

celui qui lit la sienne. Quand toutes les listes sont lues et tous les mots employés plus d'une fois effacés, chaque joueur fait le total des mots qui lui restent. Il recevra un point par mot. Pour tous les mots d'au moins cinq lettres, un boni à ajouter aux points déjà marqués est accordé, conformément à la table ci-dessous.

TABLE DES POINTS BONI

NBRE DE LETTRES:	5	6	7	8 et plus
------------------	---	---	---	-----------

POINTS BONI:	1	2	4	10
--------------	---	---	---	----

Le gagnant est celui qui remporte la plus haute marque.

Nous nous tenons à votre entière disposition pour fournir de plus ample informations sur ce jeu. Écrire à Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ont. L4K 1B7.



POCKET Boggle®

1 à 6 joueurs

MATERIEL

1 boîtier avec grille de réception des fiches. 1 sablier. 15 fiches lettrées (11 fiches communes aux 4 langues, 1 fiche mobile, 3 fiches particulières aux langues étrangères : anglais, allemand, espagnol).

BUT

Dans un laps de temps déterminé par un sablier (3 minutes environ), il s'agit de relever et de noter le plus possible de mots, en combinant les lettres de la grille.

MOTS

Tous les mots du dictionnaire sont autorisés (substantifs, adjectifs, verbes à l'infinitif et au participe passé). Sont exclus les noms propres, les mots avec apostrophe et trait d'union, les sigles, les abréviations, les chevilles (fragments de mots), les pluriels (sauf en solitaire ou accord préalable).

PRECISIONS

Pour qu'un mot soit valable, il faut :

- Qu'il ait plus de 3 lettres.
- Que les lettres qui le composent soient contiguës par les côtés ou par les angles.
- Que le mot puisse être correctement épelé dans l'ordre orthographique des lettres.
- Même si plusieurs mots orthographiés de façon identique, ont une signification absolument différente, il ne faut en compter qu'un seul à la marque. Par exemple : C R U (vignoble), C R U (pas cuit), C R U (vif), C R U (choquant) ne rapportent qu'un point.
- Il ne faut pas toucher aux fiches quand le sablier est en action.
- Les lettres M N W et Z sont soulignées.

Sont corrects les mots MAIRE, LUI, RAMI, MARI, MALT, LUIRE, etc.

U	T	X	O
L	U	I	D
A	I	S	A
M	R	E	N

U	T	X	O
L	U	I	D
A	I	S	A
M	R	E	N

U	T	X	O
L	U	I	D
A	I	S	A
M	R	E	N

Ne sont pas valables les mots : AMER, ARME (dont l'ordre orthographique n'est pas respecté), RIRE, TUTU, etc. (qui emploient deux fois la même lettre...).

U	T	X	O
L	U	I	D
A	I	S	A
M	R	E	N

U	T	X	O
L	U	I	D
A	I	S	A
M	R	E	N

U	T	X	O
L	U	I	D
A	I	S	A
M	R	E	N

PREPARATION

Chaque joueur est muni de papier et d'un crayon.

L'un des joueurs se charge des préliminaires :

a) Il insère le sablier, partie vide en haut, dans la cavité du boîtier.

b) Il prend quatre fiches lettrées au hasard et les glisse, une à une dans la grille sans choisir un sens.

c) Il retourne la grille pour exposer les lettres qui étaient dessous. Un autre joueur met le sablier en action.

LECTURE

Les joueurs examinent les 16 lettres exposées et notent rapidement les mots qu'ils ont repérés. Quand le temps du sablier est écoulé, ils s'arrêtent d'écrire. L'un des concurrents fait les comptes et marque les points.

LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs manches (c'est une question de convention et de temps). La durée d'une manche est déterminée par le sablier.

A la fin de la partie, le gagnant est celui qui a totalisé le maximum de points ou qui, le premier, obtient un score convenu à l'avance (50 ou 100 points par exemple).

LES POINTS

Pour marquer, trois formules sont possibles :

PREMIERE FORMULE: A la fin de la manche, chaque joueur annonce le nombre de mots trouvés. Après contrôle

de sa liste, il marque les points suivants :

Pour tout mot correct de 3 et 4 lettres.....	1 point
— de 5 lettres.....	2 points
— de 6 lettres.....	3 points
— de 7 lettres.....	5 points
— de 8 lettres.....	11 points

DEUXIEME FORMULE: Ne comptent que les mots que chacun a été seul à trouver. Il faut donc rayer tous les mots notés par au moins deux joueurs. Le gagnant de la manche est celui qui conserve le plus de mots. Il est crédité des points ci-dessus pour les mots qu'il a notés. Les joueurs ex aequo marquent le même nombre de points.

TROISIEME FORMULE: (En solitaire). Il s'agit de trouver le maximum de mots avec ou sans limitation de temps.

D'UNE GRILLE A UNE AUTRE

Chaque grille permet de jouer deux manches (une sur chaque face). Après une première manche un joueur retourne la grille et on dispute une deuxième manche. A l'issue de chaque manche on marque les points.

Pour disputer les deux manches suivantes on prend au hasard 4 autres fiches... et 4 autres encore si la partie n'est pas finie.

Quand les 12 fiches ont été examinées par grille de 4, un joueur les mélange soigneusement et l'on rejoue dans les mêmes conditions.

BOGGLE INTERNATIONAL

La répartition des lettres sur les 12 fiches est française. Il faut donc les utiliser toutes, sans excepter la fiche mobile (marquée par un *).

Pour jouer dans une langue étrangère (anglaise, allemande ou espagnole) on retire la fiche mobile et on la remplace dans chaque grille, par la fiche particulière à la langue choisie.

La fiche étrangère reste en place durant toute la partie mais on la change de rangée.

Quand la grille a été examinée recto-verso, on remplace les 3 fiches françaises par 3 fiches prises au hasard et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

