

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



La course aux lettres

6 ans et + • De 2 à 4 joueurs

Contenu : 1 plateau, 36 cartes, 100 lettres, 4 pions cuisinier, 1 dé, 4 supports en plastique et 4 pupitres.

But du jeu

Chaque joueur doit arriver à ce que son cuisinier trouve les lettres dont il a besoin pour former les différents mots et ainsi, gagner le plus grand nombre de cartes.

Préparation du jeu

Placer le plateau au centre de la table. Faire deux tas avec les lettres et les cartes en les plaçant de chaque côté du plateau.

Chaque joueur reçoit : un pion cuisinier, une carte du tas prise au hasard et un pupitre. Sur la partie supérieure du pupitre, chaque joueur placera face à lui et pour qu'il la voie bien, la carte qu'il aura tirée. L'espace inférieur lui permettra de placer les lettres qu'il gagnera.

Comment jouer

Chaque joueur place son pion sur le plateau, en occupant l'endroit qui correspond à la couleur de son cuisinier. Le joueur qui obtient le plus de points avec le dé commence la partie : on continue en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé et avance son jeton d'autant de cases que le dé indique. Le

cuisinier peut avancer dans n'importe quelle direction mais il doit toujours suivre un chemin de bulles pour aller de case en case. Quand le cuisinier s'arrête sur une case, il cherche dans le tas la même lettre que celle de la case où il se trouve. Si la lettre lui sert à former le mot indiqué sur l'image, il la placera sur la partie inférieure du pupitre. Quand on trouve une lettre qu'on ne peut pas utiliser, on la garde ou on essaie de l'échanger avec un autre joueur. Si un joueur tombe sur une case qui n'a plus de lettres disponibles, il pourra jeter de nouveau le dé et ira sur une autre case. Le joueur suivant procède de la même manière.

Quand un joueur complète son mot, il montre le pupitre aux autres et vérifie s'il est correct en retournant la carte et en lisant le mot écrit derrière. Si ce mot est correct, il gagne la carte, remet dans le tas les lettres qu'il a utilisées et prend une nouvelle carte dans le tas pour continuer à jouer. Si le mot n'est pas correct, le joueur remet quand même dans le tas les lettres utilisées et doit recommencer avec la même carte.

Fin de la partie et gagnant

La partie se termine quand il ne reste plus de cartes sur le tas. Celui qui a obtenu le plus de cartes gagne.

REMARQUE :

Toutes les cartes ont une image et leur orthographe au verso. On peut permettre aux plus petits de retourner les cartes de temps en temps pour éviter qu'ils ne se trompent. Ils peuvent faire une partie avec les cartes en montrant la partie écrite et, au fur et à mesure qu'ils progressent, on les empêchera de regarder tant qu'ils n'auront pas complété le mot.