

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)



# La **COURSE** aux **mots**

Des mots dans tous les sens !



## Règles de jeu

Conception et création : Isabelle Privé et Sophie Servent - Jeu sous licence ®

# Pour chaque niveau de jeu (Bleu et Vert), 2 façons de jouer.

## Règle n°1

### But du Jeu :

Placer toutes ses cartes, le plus rapidement possible, sur le plateau.

### Préparation du jeu :

- Choisir un niveau de jeu (bleu ou vert) et prendre les cartes dans le sac correspondant (bleu ou vert)
- Constituer le plateau de jeu en plaçant les 6 hexagones les uns à côté des autres autour de l'hexagone central.
- Distribuer les cartes aux joueurs :  
20 pour le niveau 1 (bleu), et 25 pour le niveau 2 (vert).

### Déroulement de la partie :

Au signal donné par un des joueurs, tous les joueurs démarrent en même temps : le plus rapidement possible, chacun place ses cartes sur les mots correspondants situés sur l'ensemble du plateau.

Le premier qui a placé toutes ses cartes dit **STOP**.

La partie s'arrête.

### Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a placé correctement toutes ses cartes.

Les autres joueurs comptent le nombre de cartes qui leur reste. Celui qui en a le plus a perdu.

### Variante :

Pour des enfants plus jeunes, distribuer moins de cartes.

## Règle n°2

### But du Jeu :

Remplir le plus rapidement possible son hexagone avec les mots correspondants.

### Préparation du jeu :

- Choisir un niveau de jeu (bleu ou vert).
- Distribuer un hexagone par personne.
- Prendre toutes les cartes dans le sac correspondant (bleu ou vert) et les poser au centre de la table (mots visibles sur le dessus). C'est la pioche.

### Déroulement de la partie :

Au signal donné par un des joueurs, le jeu démarre : chacun choisit, dans la pioche, les mots correspondant à ceux inscrits sur son hexagone, et les pose dessus le plus rapidement possible.

Le premier qui a rempli son hexagone dit **STOP**.

### Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a entièrement et correctement rempli son hexagone.

Les autres joueurs comptent le nombre de mots non recouverts de leur hexagone. Celui qui en a le plus a perdu.

La  
**COURSE**  
aux **mots**



Réf : 141915

Importé par Fnac éveil & jeux  
2, rue Alfred de Vigny  
778112 Fourqueux  
France

Fabriqué en Chine.