

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)





Contenu : 120 cartes-lettres à jouer.

### Concept du jeu :

Chaque joueur dispose de 10 cartes-lettres et essaye de construire un *Dico Déclic*, c'est-à-dire former un ou plusieurs mots en utilisant toutes ses lettres et une seule fois chacune. Plus un mot est long, plus il rapporte de points.

1

Tous les mots généralement admis dans les jeux de lettres sont valides. Il s'agit de tous les mots (à l'exception des noms propres) présents dans un dictionnaire français ainsi que les verbes conjugués. La répartition des 120 lettres est la plus proche possible des fréquences de lettres dans les mots de la langue française, mots conjugués compris.

### Préparation :

On mélange bien les 120 cartes-lettres. Chaque joueur en reçoit 10.

### Déroulement de la partie :

Tous les joueurs jouent en même temps. Ils disposent de 2 ou 3 minutes (ce délai est fixé en début de partie par les joueurs) pour trouver le meilleur *Dico Déclic* (c'est à dire un ou plusieurs mots de 1 à 10 lettres constitué(s) par les 10 lettres en main, une lettre ne devant jamais servir pour plusieurs mots).

2

Une fois le délai écoulé, chaque joueur note sur un papier la meilleure combinaison de mots qu'il a formée et les points correspondants : à savoir, s'il trouve un *Dico Déclic*, le nombre de lettres du mot le plus long multiplié par 3 plus le nombre de lettres du deuxième mot le plus long.

Exemple: avec le tirage **ACDEEMMNOR**, le joueur qui joue le *Dico Déclic* :

$$\text{MONDE MER CA} \\ 5 \times 3 = 15 + 3 + 0 = 18 \text{ pts}$$

Celui qui joue le *Dico Déclic* :

$$\text{MODEM ANCRE} \\ 5 \times 3 = 15 + 5 = 20 \text{ pts}$$

Celui qui joue le *Dico Déclic* :

$$\text{NOMMER CEDA} \\ 6 \times 3 = 18 + 4 = 22 \text{ pts}$$

3

Celui qui joue le *Dico Déclic* :

$$\text{DENOMMER CA} \\ 8 \times 3 = 24 + 2 = 26 \text{ pts}$$

Celui qui joue le *SUPER Dico Déclic*:

$$\text{RECOMMANDER} \\ 10 \times 3 = 30 = 30 \text{ pts}$$

Dans le cas où un joueur ne parvient pas à faire un *Dico Déclic*, il marque le nombre de lettres du mot le plus long qu'il a trouvé (DENOMMER : 8).

Le joueur qui joue un mot qui n'existe pas dans un dictionnaire (par exemple COMANDE) marque 0 point.

Dès que chaque joueur a noté sa meilleure combinaison de mots et son nombre de points, il classe ses cartes dans l'ordre alphabétique et **passe son jeu à son voisin de gauche**.

Un nouveau coup est ainsi joué avec les mêmes règles.

4

Lorsque chaque joueur a joué toutes les mains (c'est-à-dire autant de mains qu'il y a de joueurs), on compare les combinaisons trouvées par les différents joueurs.

Chacun fait le total des points qu'il a marqués et le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.

Pour une partie à un joueur, le but est de marquer le plus de points possibles sur le total des 12 mains.

**Remarque :** si vous souhaitez utiliser toutes les cartes du jeu, on procède à une nouvelle distribution avec les cartes restantes. À 6 joueurs on jouera donc 2 tours de 6 mains, à 5 joueurs 2 tours de 5 mains, à 4 joueurs 3 tours de 4 mains, à 3 joueurs 4 tours de 3 mains, à 2 joueurs 6 tours de 2 mains et à un joueur 12 mains.

5

## Variantes :

**Mode débutant** : le score n'est plus meilleur mot x 3 + deuxième mot x 1 mais : meilleur mot x 2.

**Mode pro** : le score n'est plus meilleur mot x 3 + deuxième mot x 1 mais : meilleur mot au carré + deuxième mot x 1.

**Mode Joker** : chaque joueur dispose d'un **Joker** permanent qu'il peut toujours utiliser en laissant un espace à la place de la lettre qu'il souhaite ajouter. Mais il vaut mieux ne pas s'en servir car le Joker n'est pas compté dans le nombre de lettres du mot le plus long et coûte une pénalité de **-10 points**.

*Exemple*: utiliser le Joker pour un N et jouer le *Dico Décllic* «DENOMMER + CA» ne rapporte que 16 points.

DE ? O M M E R C A  
8x3=24 + 2 - 10 = 16 pts

**Mode handicap** : les meilleurs joueurs n'ont pas de joker et il n'y a pas de malus de -10 points pour l'utilisation d'un joker par les joueurs les plus faibles.

6

## Aide de jeu :

Les lettres rares (J, K, W, X, Y, Z) sont surreprésentées par nécessité, mais il existe un grand nombre de petits mots les contenant (voir liste ci-dessous).

Sur 12 mains, il existe en moyenne 10 mains contenant plusieurs *Dico Décllic*.

Commencez par construire des petits mots avec les lettres rares (J, K, W, X, Y, Z) et semi-rares (B, F, G, H, P, Q, V) sachant que ces dernières sont le plus souvent présentes en début de mot. Vous devriez toujours pouvoir former un mot avec les lettres restantes.

Dès que vous avez trouvé un *Dico Décllic*, notez-le et essayez d'en construire un plus long. On peut facilement conjuguer avec les lettres fréquentes (A, E, I, R, N, S, T).

Lorsque vous avez un déficit en voyelles, cherchez des mots contenant un maximum de consonnes (comme PLOMBS par exemple) pour obtenir un reliquat jouable.

7

N'oubliez pas qu'il existe 3 mots de 1 lettre (a, ô, y). Ceux-ci sont bien utiles pour obtenir des *Dico Décllic*.

Le total des mots jouables (mots conjugués compris) est de 220.001 dont :  
9.526 mots de 10 lettres (*SUPER Dico Décllic*), 56.573 mots de 9 lettres, 45.642 mots de 8 lettres, 30.632 mots de 7 lettres, 17.035 mots de 6 lettres, 7.483 mots de 5 lettres, 2.441 mots de 4 lettres, 608 mots de 3 lettres, 80 mots de 2 lettres et 3 mots de 1 lettre.



Tous les mots de **1 lettre** : a, ô, y.

Tous les mots de **2 lettres** : aa, ah, ai, an, as, au, ay, ba, be, bi, bu, ca, ce, ci, da, de, do, du, eh, en, es, et, eu, ex, fa, fi, go, ha, he, hi, ho, if, il, in, je, ka, la, le, li, lu, ma, me, mi, mu, na, ne, ni, no, nu, oc, oh, om, on, or, os, ou, pi, pu, ra, re, ri, ru, sa, se, si, su, ta, te, tô, tu, ud, un, us, ut, va, ve, vs, vu, wu, xi.

8

Mots contenant la lettre Q sans U : coq(s), faq(s), qat(s), qin(s), cinq, fiqh(s), qing(s), qibla(s), nasdaq(s), paqson(s), qasida(s), qatari(e-s), qwerty, tariqa(s), iraqien(s-ne-s), qaddish(s), qaraïte(s), qatarien(s-ne-s), tamacheq(s).

Mots de 2 et 3 lettres contenant des **lettres rares** :

J : je, jab, jam, jan, jar, jas, jet, jeu, job, jus.

K : ka, kan, kas, kéa, ken, ket, khi, kid, kif, kil, kip, kir, kit, kob, koï, kop, kot, kpu, ksi, kwa, kyu, lek, oka, ska, ski, tek, wok, yak, zek.

Q : coq, faq, qat, qin, que, qui.

W : wu, daw, ewe, kwa, wad, wap, wax, web, woh, wok, won, wus.

X : ex, xi, aux, axa, axe, box, cox, dix, dzo, eux, exo, fax, fox, gex, dca, ixé, lux, max, mix, mox, oxo, sax, six, tex, wax.

9

Y : ay, ays, bey, boy, bye, dey, dry, gay, goy, gym, kyu, lys, mye, nay, ney, oye, psy, puy, ray, rye, yak, yam, yen, yet, yin, yod, yue.

Z : fez, gaz, lez, nez, raz, rez, riz, ruz, zec, zee, zef, zek, zen, zig, zip, zob, zoe, zoo, zou, zup, zut.

Mots ne comprenant que des **consonnes** : vs, mmm, pff, pst, brrr, grrr, pfft.

Mots ne comprenant que des **voyelles** : a, ô, y, aa, ai, au, ay, eu, ou, aie, eau, eue, oie, oui, oye, yue, ouie, yeye, youyou.

© Ferti 2011. All rights reserved.  
<http://www.ferti-games.com> - [ferti@orange.fr](mailto:ferti@orange.fr)  
*Dico Décllic est fabriqué en Union Européenne.*

10