

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





2

But du jeu

Choisissez une carte de thèmes, tirez-en un au sort et lancez les six autres dés (couleurs & lettres). Trouvez le plus rapidement possible des mots correspondant au thème en y intégrant le plus de lettres apparaissant sur les dés. Seule l'initiale du mot sera imposée.

3

Déroulement du jeu

- Placer tous les jetons au centre de la table.
- Choisir une carte de thèmes qui restera la même pour toute la partie (par défaut, utilisez la carte 1).
- Lors de la première manche, le plus jeune joueur commence. À chaque nouvelle manche, on change de lanceur dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au début d'une manche, le lanceur jette le dé à 6 faces numérotées. Le résultat indique le thème de la manche tel que défini par la carte des thèmes.

4

- Ensuite, le lanceur jette les 5 dés de lettres et le dé de couleurs en même temps.
- Dès cet instant, tous les joueurs jouent simultanément.**
- On s'intéresse en premier lieu au dé de couleurs.

Deux situations sont possibles :

1- il indique la couleur d'un des 5 dés de lettres. Tous les joueurs pourront alors annoncer des mots en obéissant aux règles suivantes :

5

- le mot doit obligatoirement commencer par la lettre indiquée sur le dé dont la couleur a été tirée au sort ;
- le mot doit correspondre au thème tiré au sort au début de la manche ;
- il n'est pas possible d'annoncer un nom commun utilisant la même racine qu'un mot déjà prononcé lors de cette même manche (éléphant - éléphanteau...), cette règle ne s'appliquant pas aux noms propres (par exemple, Dinan et Dinard peuvent être annoncés par deux joueurs différents lors d'une même manche) ;

6

- pour l'annonce de noms propres, on prend en compte le nom de famille ou le surnom ;
- un joueur marque 1 point par lettre présente à la fois sur les dés et dans le mot qu'il vient de trouver. Il s'empare immédiatement des jetons correspondants au centre de la table.

Par exemple : si la lettre O est présente sur un dé et que les joueurs doivent trouver une personnalité, dira « Bono » ne rapportera qu'un seul point. En revanche, si deux dés affichaient un O, le joueur marquerait alors 2 points (1 point par dé).

7

2- il indique la couleur noire : il faut alors immédiatement trouver un mot correspondant au thème de la manche et n'incluant aucune des lettres présentes sur les dés. Seul le premier à trouver un mot gagne cette manche.

- Il peut alors récupérer quatre jetons au centre de la table.
- Si la proposition du joueur était erronée (le mot qu'il annonce est composé d'une ou plusieurs lettres présentes sur les dés), le joueur remet 4 points (s'il en dispose) au centre de la table.

8

- Dès qu'un joueur a fait une proposition valide, il récupère ses jetons (points). Il ne jouera plus pendant cette manche.
- En fonction du nombre de participants, tous les joueurs ne marquent pas nécessairement de points :
 - à 3-4 joueurs, le dernier joueur à parler lors d'une manche ne marque pas de points ;
 - à 5-6 joueurs, les deux derniers joueurs à parler ne marquent pas de points.

Il est donc important de se presser pour ne pas se retrouver dernier au risque de ne pas marquer de points... mais il est tout aussi important

9

de prendre un peu de temps pour trouver un mot comportant le plus de lettres possible présentes sur les dés !

- Une fois que tous les joueurs ont fait leur proposition et marqué leurs points, on commence une nouvelle manche.
- La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus de jetons au centre de la table. Le vainqueur est celui qui dispose du plus grand nombre de jetons à la fin de la partie.

10

Exemple de partie :

- 4 joueurs se réunissent pour jouer.
- Un joueur lance le dé à 6 faces. Il indique 1. Le thème de la manche sera « Personnalités ».
- Un joueur lance les 5 dés de lettres et le dé de couleurs.
- Les dés indiquent les éléments suivants :
 - de couleurs : Vert ;
 - de Vert : B ;
 - de Blanc : O ;
 - de Jaune : R ;
 - de Rouge : V ;
 - de Bleu : A.

11

- Un joueur annonce immédiatement « Bono ». Il marque 2 points (pour le B et le O).
- Un deuxième joueur prend un peu plus de temps et annonce « Brejnev », marquant ainsi 3 points.
- Un troisième joueur annonce vite « Buñuel » avant que son adversaire ne dise « Brecht ». Il ne marque donc qu'un seul point tandis que le dernier joueur ne marque aucun point.

Une nouvelle manche peut commencer.

12

Un jeu de William Athia

Contenu

- 5 dés de couleurs différentes avec des lettres sur chaque face ;
- 1 dé à 6 faces avec cinq faces aux couleurs des dés de lettres et une face noire ;
- 1 dé à 6 faces numérotées ;
- 90 jetons pour compter les points ;
- 2 cartes de variante ;
- 1 carte de résumé ;
- 4 cartes de thèmes ;
- 1 règle du jeu.

La version classique du jeu en 7 étapes

- Au début d'une manche, on détermine un thème au hasard avec le dé numéroté.
- Un joueur lance ensuite les 6 autres dés.
- Le plus rapidement possible, les joueurs doivent trouver un mot correspondant au thème de la manche et commençant par la lettre indiquée sur le dé dont la couleur a été tirée au sort.

Propositions limitées

Dans cette variante du jeu, les règles sont modifiées de la manière suivante :

- Placez les jetons de côté ou laissez-les dans la boîte du jeu.
- Au début d'une manche, avant de déterminer le thème de la manche, récupérez 2 jetons par joueur et placez-les au centre de la table.
- Les joueurs ne cessent plus de jouer après avoir fait une première proposition, ils continueront à marquer des points dès qu'ils feront une proposition valable.

Thèmes ouverts

Dans cette variante du jeu, les règles sont modifiées de la manière suivante :

- laissez le dé numéroté dans la boîte, il ne servira pas lors de la partie ;
- au début d'une manche, on ne tire pas de thème au hasard ;
- lorsqu'ils doivent faire des propositions de mots, les joueurs peuvent proposer des mots correspondant à tous les thèmes de la carte choisie pour la partie ;

- Dès qu'un joueur donne une proposition valable, il récupère un nombre de jetons égal au nombre de lettres présentes à la fois sur les dés et dans son mot. Il ne jouera alors plus pendant cette manche.
- ATTENTION, en fonction du nombre de joueurs, le ou les derniers à parler ne marqueront aucun point !
- Dès que tous les joueurs ont fait leur proposition, on passe à la manche suivante.
- Le jeu cesse dès qu'il n'y a plus de jetons à prendre.

- La manche s'arrête dès qu'il n'y a plus de jetons au centre de la table.
- Si la face noire apparaît, le joueur qui emporte la manche peut prendre les jetons directement dans les jetons gardés à l'écart (pas dans ceux de la manche). On recommence ensuite une nouvelle manche en gardant simplement les jetons se trouvant déjà au centre de la table.

- dès qu'un joueur annonce un mot valide pour un thème, il sera désormais interdit d'annoncer d'autres mots pour ce thème ;
- les joueurs ne cessent plus de jouer après avoir fait une première proposition ; ils continueront à jouer, à marquer des points et à « fermer » des thèmes dès qu'ils feront une proposition valable ;
- la manche s'arrête dès que les six thèmes de la carte ont été « fermés » ;
- si la face noire apparaît, il faudra trouver un mot n'incluant aucune lettre et correspondant à un des thèmes (au choix du joueur).