

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 ★★☆☆ modulaire 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



ILOTMOTS

REGLE DU JEU

CONTENU DU JEU :

1 plateau de jeu.

102 lettres, 4 jokers, 10 liaisons.

A = 10	B = 2	C = 2	D = 2
E = 14	F = 2	G = 2	H = 4
I = 6	J = 2	K = 2	L = 4
M = 2	N = 4	O = 4	P = 2
Q = 2	R = 6	S = 6	T = 4
U = 8	V = 4	W = 2	X = 2
Y = 2	Z = 2	Jokers = 4	Liaisons = 10

NOMBRE DE JOUEURS : 2

BUT DU JEU :

Après tirage au sort de 8, 9 ou 10 lettres, convenu en début de partie, réaliser une combinaison de mots croisés.

Il faut totaliser un maximum de points au terme de la partie. Les points acquis dépendent de la valeur des cases occupées.

PLATEAU DE JEU et valeurs des cases:

Il est constitué de 18 fois 11 cases soit 198 cases.

LA COURONNE PÉRIPHÉRIQUE EXTÉRIEURE:

1- Les cases de couleur « dégradée rouge / jaune » :

Elles comportent les 9 lettres **STRATEGES**.

Chacune d'elles vaut 4 points.

 = 4 points

2- Les cases jaunes :

Chacune d'elles vaut 3 points.

 = 3 points

LES CASES INTÉRIEURES :

1- Les cases de couleur « dégradée bleue / jaune » :

Chacune d'elles vaut 1 point.

 = 1 point

2- Les cases de couleur « dégradée rouge / jaune » :

Elles forment les lettres « **ILOT** » :

Chacune d'elles vaut 2 points.

 = 2 points

La lettre I est constituée de 9 cases ;

La lettre L est constituée de 7 cases ;

La lettre O est constituée de 12 cases ;

La lettre T est constituée de 7 cases.

LES LETTRES, LES JOKERS, LES LIAISONS :

Les lettres A à Z: 

Elles prennent la valeur des cases sur lesquelles elles sont posées.

Les 4 jokers: 

Ils représentent n'importe quelle lettre de l'alphabet et prennent la valeur des cases sur lesquelles ils sont posés.

Les liaisons:  = 0 point

Elles permettent de relier des mots différents trouvés par le joueur. Elles sont utiles mais ne marquent aucun point.

Il est interdit de poser une liaison sur les lettres de couleur « dégradée rouge / jaune » **STRATEGES** de la couronne périphérique.

Si une liaison est déjà posée sur le plateau, elle peut être utilisée par le joueur pour placer sa propre combinaison.

LES ANNONCES :

L'annonce « ARCHIPEL » :

Elle est réalisée lorsque le joueur pose toutes ses lettres, jokers et liaisons sur le plateau de jeu.

Cette annonce double la valeur des points posés.

L'annonce « ILOT » :

Elle est réalisée lorsque le joueur recouvre l'ensemble des cases qui constituent les lettres « **I** ou **L** ou **O** ou **T** » du plateau de jeu.

Cette annonce apporte un bonus de 10 points.

On peut recouvrir un « **ILOT** » de deux façons :

1er cas : Un joueur réussit à recouvrir en totalité un « **ILOT** » en une seule fois.

Exemple avec 8 lettres : Début de partie. **Figure 1**.

Les lettres tirées sont : R Q C A P A S + une liaison. Elles sont placées sur la lettre « **L** » du jeu.

Le joueur pose 6 lettres et une liaison. La lettre Q ne peut pas être posée.



Figure 1

Le joueur marque :

PARS $2+2+2+2 = 8$ points.

CA $2+2 = 4$ points

Liaison 0 point.

TOTAL 12 points.

L'annonce « **ILOT** » est réussie car la lettre « **L** » est entièrement recouverte. Le joueur totalise 12 points + 10 points de bonus, soit 22 points.

2^{ème} cas : Figure 2.

« **PUR** » et « **RARE** » sont déjà posés sur le plateau. Le joueur complète l'« **ILOT** » en posant une liaison puis réalise le mot « **CLAIR** » et en vertical « **CE** ».

Le joueur marque :

CLAIR $4+1+2+2+2 = 11$ points.

CE $4+4 = 8$ points.

Liaison 0 point.

TOTAL 19 points.

L'annonce « **ILOT** » est réussie car la lettre « **I** » est entièrement recouverte. Le joueur totalise 19 points+10 points de bonus, soit 29 points. On remarque que le joueur n'a pas pu poser sa huitième lettre.



Figure 2

L'annonce « ARCHIPEL- ILOT » :

C'est la réussite d'une annonce « **ARCHIPEL** » qui double les points posés **ET** d'une annonce « **ILOT** » apportant un bonus de 10 points supplémentaires.

L'annonce « STRATEGES » :

Elle est réalisée lorsque le joueur réunit deux lettres de

la couronne périphérique en une seule pose.

Cette annonce apporte un bonus de 10 points.



Le joueur marque: $4+3+3+3+3+3+4 = 23$ points + 10 points de bonus, soit 33 points.

L'annonce « ARCHIPEL-STRATEGES » :

C'est la réussite d'une annonce « **ARCHIPEL** » qui double les points posés **ET** d'une annonce « **STRATEGES** » apportant un bonus de 10 points supplémentaires.

Pose de lettres « ILETS » : (voir Figure 2 et Figure 3).

Un joueur peut utilement, au moment opportun, poser ses lettres ou liaisons **une par une** sur l'ensemble du jeu à des endroits différents en réalisant à chaque fois un mot nouveau.

En posant l'« **ILET** » S sous le A de CLAIR, le mot AS est formé et marque $1+1 = 2$ points.

En posant l'« **ILET** » U sous le R de CLAIR, le mot RU est formé et marque $1+1 = 2$ points.

En posant l'« **ILET** » T à gauche du U de PUR, le mot TU est formé et marque $1+1 = 2$ points. Le mot TA est formé et marque $+ 1+1 = 2$ points.

TOTAL DES POINTS : $2+2+2+2 = 8$ points.



Figure 3

Il est possible de poser une liaison sur le plateau pour se débarrasser d'une ou de plusieurs lettres, sans faire de mot. Dans ce cas on ne marque pas de point, mais on prend le risque d'ouvrir le jeu pour l'adversaire. **Voir Figure 4** en posant une liaison et les lettres W, N et Q.



Figure 4

VOCABULAIRE accepté :

Tous les noms communs écrits dans les dictionnaires sont acceptés, y compris les sigles dont les exemples suivent (liste non exhaustive) :

QI ou QG ou Z.A.C. ou R.A.S ou TGV

METHODE DE JEU :

- Le joueur qui commence, décide que toute la partie va se dérouler avec 8, 9 ou 10 lettres.
- Chaque joueur tire le nombre de lettres décidées.
- Le joueur compose un ensemble de mots croisés en s'aidant éventuellement de ses jokers et de ses liaisons.
- Le joueur qui débute la partie place sa combinaison sur le plateau à l'endroit de son choix pour obtenir un maximum de points.
- Avant de rejouer, il faut puiser dans la réserve de lettres afin d'avoir à nouveau ses 8, 9 ou 10 lettres.

EXEMPLES DE DEBUT DE PARTIE avec 8 lettres: Figure 5

Tirage **A C E X T R S U**

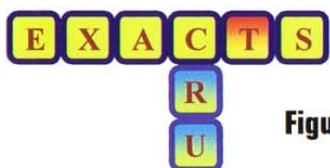


Figure 5

Le joueur 1 choisit de placer le mot « **EXACTS** » en couronne périphérique et faire coïncider sa lettre T avec le T du plateau.

Le joueur totalise horizontalement :

4 lettres x 3 points + 4 points de lettre T + 3 points de lettre S soit 19 points pour le mot « **EXACTS** ».

Le joueur totalise verticalement :

3 points + 1 point + 1 point = 5 points pour le mot « **CRU** ».

Le total réalisé est de $19 + 5 = 24$ points. Le joueur va doubler ses points car il pose toutes ses lettres (ou jokers ou liaisons), soit 48 points. Cette annonce s'appelle

un « **ARCHIPEL** ».

Une autre combinaison aurait peut être rapporté plus de points. C'est tout l'intérêt de l'analyse.

Le joueur 2 va continuer obligatoirement en s'accrochant sur ce qui est déjà posé. Si nécessaire il utilisera une ou plusieurs liaisons en fonction de son tirage. Voir Figure 6.

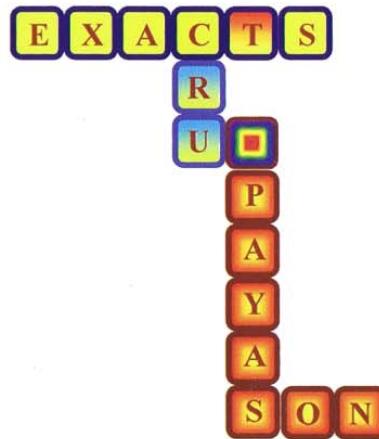


Figure 6

Le joueur 2 réussit également à poser ses 8 lettres. Lorsqu'on utilise une lettre déjà posée elle vaut 1 seul point. Le joueur 2 se raccroche au U déjà posé à l'aide d'une liaison en réalisant le mot « **PAYAS** » puis « **SON** ». Il couvre l'ILOT « **L** » et réalise l'annonce « **ARCHIPEL-ILOT** ». Le joueur 2 marque 5 lettres x 2 points pour « **PAYAS** » et 3 lettres x 2 points pour « **SON** ». La liaison ne marque pas de point. Le total réalisé est de 16 points qui doublent grâce à l'annonce « **ARCHIPEL** » soit 32 points. Le joueur y ajoute un bonus de 10 points pour avoir couvert l'ILOT « **L** » et réalise 42 points.

Au joueur 1 de poser un autre mot. Etc....

INTERACTIVITE :

Elle est importante tout au long de la partie car les possibilités combinatoires sont nombreuses.

TABLEAU RECAPITULATIF DES ANNONCES :

ANNONCES	DEFINITION	POINTS
ARCHIPEL	Pose des 8, 9 ou 10 lettres, jokers et liaisons.	Double les points.
ILOT	Lettre I ou L ou O ou T couverte	Bonus 10 points.
ARCHIPEL-ILOT	Réaliser ARCHIPEL et ILOT	Double les points ARCHIPEL et donne un bonus de 10 points ILOT.
STRATEGES	Réunir 2 lettres du périphérique	Bonus 10 points.
ARCHIPEL-STRATEGES	Réaliser ARCHIPEL et STRATEGES	Double les points ARCHIPEL et donne un bonus de 10 points STRATEGES.
ARCHIPEL-ILETS	Pose totale des 8, 9 ou 10 lettres, jokers et liaisons en les posant une à une séparément	Double les points.

CAS DE POSE PERIPHERIQUE :

- Sur le périphérique, les lettres posées doivent être compatibles avec les lettres imprimées

« **S, T, R, A, T, E, G, E, S** ».

Exemple :

T R O U V E R

Le joueur pose TROUVE mais n'a pas le R, c'est sans importance car le mot « TROUVER » existe. Le R pourra être posé ultérieurement par l'un des joueurs.

Il est par contre interdit d'écrire TROUPE car TROUPER n'existe pas.

ACCROCHE DES MOTS :

- En ajoutant une ou plusieurs lettres à un mot posé, le joueur peut s'accrocher sur n'importe quelle lettre du mot. Voir l'exemple **Figure 7**.

La lettre Z ajoutée au mot « **PERCE** » permet de s'accrocher sur le « **C** » et réaliser le mot « **CLE** » puis « **DE** » puis « **DUO** » puis « **SU** ».

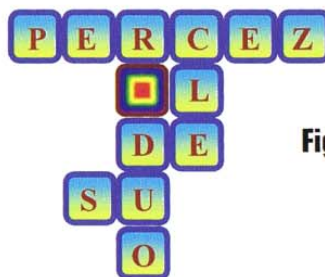


Figure 7

GENERALITES :

- La liaison se pose n'importe où du moment qu'elle est liée à une lettre, un joker ou une autre liaison.
- En cas d'impossibilité de poser un mot, penser à la réalisation d'îlets. Il est utile d'annoncer la pose d'îlets et de compter les points au fur et à mesure de la formation d'un mot. A défaut de pouvoir poser un îlet, le joueur passe son tour.
- En fin de partie, lorsqu'un joueur possède moins que les 8, 9 ou 10 lettres décidées au départ, il n'est plus possible de réaliser une annonce.
- La partie s'arrête dès qu'un des joueurs a posé toutes ses lettres et qu'il n'y a plus de lettres à tirer.
- La partie s'arrête également lorsque les joueurs ne peuvent plus poser de lettres.
- En fin de partie, il est retiré 2 points par lettre ou liaison non posée au score réalisé.
- Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.