

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)





DISTRIBUTION ET VALEUR DES LETTRES :

10	A / 1	6	N / 1
3	B / 3	8	O / 1
3	C / 3	3	P / 3
4	D / 2	2	Q / 8
15	E / 1	6	R / 1
3	F / 4	6	S / 1
3	G / 3	6	T / 1
2	H / 4	7	U / 1
9	I / 1	2	V / 4
2	J / 8	2	W / 8
2	K / 8	2	X / 8
6	L / 1	2	Y / 8
4	M / 2	2	Z / 8



# *Jeu du* **ROBERT**

**Le Jeu du Robert** est un jeu de lettres pour former des mots suivant le principe des mots croisés. C'est un jeu entièrement original, et différent des autres jeux de lettres usuels.

En effet, dans le Jeu du Robert, ce sont les joueurs eux-mêmes qui placent sur le plateau les signes qui donnent droit à la multiplication des points gagnés avec un mot. Les pioches sont faites à partir des lettres visibles sur les grilles du plateau. Les joueurs tournent sur un circuit plein de péripéties, ce qui rend le jeu plus passionnant et plus vivant. Le but du jeu consiste à marquer le plus possible de points à l'aide de ses lettres et des possibilités variables offertes par le circuit et le plateau du jeu. Stratégie et recherche de mots se conjuguent pour désigner le gagnant.

**La boîte du Jeu du Robert** comprend :

- un plateau de jeu ;
- 120 lettres, chacune marquée d'une valeur ;
- 48 cadres de quatre couleurs (12 x 4) ;
- deux dés à six chiffres ;
- un sablier (pour ceux qui veulent imposer un temps de réflexion) ;
- un pion joueur (le même pour tous les joueurs) ;
- les règles du jeu ;
- 4 supports pour disposer les lettres.

Un dictionnaire de la langue française, "LE PETIT ROBERT 1", est le seul arbitre des parties. Tous les mots du ROBERT qui sont listés en entrée sont valables. Nous vous suggérons d'éliminer les abréviations, les sigles, les symboles, les noms composés. En ce qui concerne les verbes, vous pouvez les utiliser à l'infinitif, au participe présent et au participe passé.





## AVANT DE COMMENCER :

Toutes les lettres sont mélangées et mises dans une pioche, **FACES CACHÉES**.

En début de partie, les joueurs – de concert – piochent des lettres pour remplir au hasard toutes les cases des grilles qui sont sur le pourtour du plateau. Ces lettres sont placées **FACES VISIBLES**. Ensuite, chaque joueur pioche 7 lettres qu'il place sur son support. En cours de partie, à mesure que les lettres seront prises sur les grilles par les joueurs, ceux-ci piocheront de nouveau pour les remplir aussitôt (voir mécanisme du jeu).

Les **CADRES** sont mis de côté ; en cours de partie, chaque joueur en utilisera UN pour **CHAQUE MOT** qu'il formera sur le plateau.

Pour désigner le premier joueur, on jette les dés, et celui qui fait le plus gros chiffre choisit l'un des quatre coins du plateau comme point de **DÉPART**. Ce même joueur jette ensuite les dés et le jeu commence.

## PRINCIPES ET MÉCANISME DU JEU DU ROBERT :

Le premier joueur lance les dés et avance sur le circuit d'autant de cases que la somme des deux chiffres. S'il tombe dans une case :

- \* **COULEUR SIMPLE**, il forme un mot à l'aide des 7 lettres sur son support et en utilisant au moins l'une des lettres déjà placées sur le plateau (principe des mots croisés) ;
- \* **COULEUR MARQUÉE D'UNE ÉTOILE**, il peut, s'il le désire, et avant de former son mot, échanger l'une de ses 7 lettres avec l'une des 7 lettres de la grille de la couleur où il se trouve ;
- \* **ROBERT**, il se place où il le désire sur une case couleur et joue selon les règles de celle-ci ;
- \* **COIN**, le joueur suivant le place où il veut, et lui échange l'une des lettres de la grille correspondante avec l'une des lettres sur son support, avant que le joueur ne puisse former son mot.

Lorsque le joueur a formé son mot, il place un **CADRE** de la couleur de la case où il se trouve sur l'une des lettres du mot.

Chaque mot donne droit à autant de points que le total des valeurs des lettres multiplié par le nombre de cadres de la couleur où se trouve le joueur.

Après avoir compté ses points, le joueur complète à 7 les lettres de son support en prenant parmi celles de la grille devant laquelle il se trouve. Il complète ensuite aussitôt la grille à partir de la pioche. Le joueur suivant peut commencer à jouer.

Le joueur suivant compte le nombre de cases à avancer, à partir de celle où se trouve le pion joueur.

Le jeu s'arrête lorsqu'un des joueurs a utilisé le dernier cadre dans une couleur.

En fin de partie, la valeur des lettres restant sur le support de chaque joueur est retranchée du total des points marqués en cours de partie. Après ce décompte, le joueur qui reste avec le plus de points est le gagnant.

## SCHÉMA

C H A T    Supposons qu'il y ait 3 mots sur le plateau : CHAT, AXES, ENTRER ;  
X    vous êtes sur ROUGE et vous composez le mot : RIZ, qui donne  
E N T R E R    également SI. Deux mots, donc deux cadres sont permis :  
S I    ← - 1 cadre rouge sur le I justifié par le mot SI ;  
Z    ← - 1 cadre rouge sur le Z justifié par le mot RIZ.

La valeur du mot RIZ sera au moins multipliée par 2...

## CAS PARTICULIERS ET CONSEILS :

- Le premier mot placé par le premier joueur doit avoir l'une de ses lettres placée sur la case centrale marquée d'une étoile.
- Pour éviter d'avoir à mélanger et cacher les lettres avant de commencer, il est utile de disposer d'un petit sac pour y mettre les lettres (non fourni).
- Sachez placer vos cadres en prévision des mots à venir. Mais n'oubliez pas qu'un autre joueur peut aussi tirer parti des cadres que vous placez.
- L'avantage que donne un cadre est utilisé autant de fois que ce cadre fait partie d'un mot.
- Il est possible qu'un joueur forme plus d'un mot en plaçant ses lettres. Dans ce cas, il a le droit de placer autant de cadres **DE LA MÊME COULEUR** qu'il a formé de mots, si c'est possible (voir schéma).
- On ne peut placer ses lettres que sur une seule ligne ou colonne, et chaque juxtaposition de lettres doit former un mot du dictionnaire.
- En formant plus d'un mot, le joueur additionne les points que donne chacun des mots.
- Vers la fin de la partie, si une grille ne peut être entièrement remplie parce que la pioche vient à être épuisée, le jeu continue alors, et le joueur qui se trouve devant une grille partiellement vide ne pourra prendre que parmi les lettres disponibles.
- Un mot peut comporter plusieurs **CADRES** de couleurs différentes. Seuls comptent, pour le calcul des points, les cadres de la couleur où se trouve le joueur qui marque.
- Un joueur peut passer son tour s'il le désire.
- Il est possible d'utiliser plusieurs lettres sur le plateau pour former un mot, à condition qu'elles soient sur une même ligne ou colonne.
- Le jeu ne comprend que quatre supports, mais il est possible de jouer jusqu'à 8 joueurs en épuisant la pioche dès le début de la partie.
- Suivant la force et l'intérêt des joueurs, une règle particulière peut être définie d'un commun accord en début de partie. Cette règle : les joueurs ne cachent pas leurs lettres (le jeu devient alors plus "méchant").