

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

**<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)**

# JAGO

UN JEU DE MOTS CAPTIVANT POUR DEUX PAR ALEX RANDOLPH  
un jeu de mots croisés pour deux joueurs qui veulent s'affronter dans un jeu d'esprit.

## Le matériel

- 110 lettres avec la distribution courante (allemande) des lettres, imprimées en rouge sur une face, et en bleu sur l'autre face.
- Un plateau de jeu avec une grille de 11 x 11 cases qui sont creusées de telle sorte que les lettres puissent être tournées facilement.
- Un système de chronométrage.
- Deux chevalets pour poser les lettres.
- Un sac pour les lettres.

## Rapide description du jeu

Les lettres sont rouges sur une face et bleues sur l'autre. L'un des joueurs forme ses mots avec la face bleue visible, l'autre avec la face rouge visible. L'objectif de chaque tour est de prendre l'avantage, c'est à dire d'avoir au moins une lettre de plus que l'adversaire sur le plateau.

Mais les mots posés ne durent pas éternellement, ils peuvent être volés, et c'est là le point capital du jeu.

Chaque fois que vous pouvez modifier la forme et le sens d'un mot de votre adversaire, en remplaçant une ou plusieurs lettres, ou en l'allongeant par une ou plusieurs lettres placées devant ou derrière, vous volez ce mot ; c'est à dire que vous retournez toutes ses lettres, de sorte qu'un mot auparavant bleu devient rouge ou inversement. (Si par exemple Bleu a marqué le mot RAS, Rouge peut le voler en mettant devant la lettre G pour former GRAS; mais Bleu pourrait le reprendre à son tour en remplaçant le A par un E et en ajoutant un I et un L à la fin pour former GRESIL. A son tour, Rouge pourrait le dérober de nouveau en mettant un B sur le G et en ajoutant I E N pour former BRESILIEN, et cetera. Le jeu finit, si un joueur ne peut plus jouer et dépasse la limite de temps.

*Exemples de mots volés :*

R A S	F A U X
G R A S	E A U X
G R E S I L	M A U X
B R E S I L I E N	T A U X

## Le système de chronométrage

Ce dispositif très simple se compose d'un sablier et d'un disque tournant sur un support en plastique. Le disque a trois ouvertures - un trou au centre pour le sablier, un trou permettant la rotation du disque à l'aide d'un doigt, et une fenêtre par laquelle on peut lire le nombre de minutes. Le chronomètre est posé entre les joueurs et doit être accessible aux deux.

Mettez d'abord le sablier dans le trou du milieu.

Tournez le disque de telle sorte que pour chaque joueur, bleu et rouge, le nombre soit sur 5 ; cela signifie que les deux joueurs commencent le jeu avec cinq minutes de temps de jeu.

Au début du premier (et après chaque autre tour), le sablier est tourné, et la minute commence à courir.

Si elle s'écoule avant qu'un joueur ait fini son tour, le sablier est tourné de nouveau et le disque est retardé d'une minute.

Le disque est tourné par le joueur dont ce n'est pas le tour, dans la direction selon laquelle le temps de son partenaire se réduit d'une minute et le sien se prolonge simultanément d'une minute. Si par exemple le tour a commencé à 5 (minutes), alors l'indication devient 4 (minutes) pour le joueur qui est en train de jouer. Cela signifie qu'il n'a plus maintenant que 4 minutes à sa disposition.

Si le joueur termine maintenant son tour avant que la minute ne s'écoule, le disque reste sur 4 (minutes), et son adversaire commence son tour. Dans sa couleur, le disque indique 6 (minutes) ; il a donc 6 minutes à sa disposition (ses 5 minutes initiales plus la minute consommée par son adversaire).

Ainsi le disque tourne dans un sens et dans l'autre au fil des tours jusqu'à ce qu'à la fin un joueur perde en raison du temps consommé, quand il ne parvient plus à finir son tour avant que la dernière minute ne s'écoule.

*Important :* la première minute de chaque tour est gratuite ; si un tour se termine avant que la première minute se soit écoulée, on fait comme si aucun temps n'avait passé. Le disque reste dans la même position, et le tour continue avec l'adversaire.

## Comment jouer

### Préparatifs

Le plateau et le système de chronométrage sont posés sur la table (comme décrit plus haut). Chaque joueur tire 12 lettres du sac et les met sur son chevalet. Les joueurs choisissent leur couleur et déterminent le premier joueur. Le joueur qui ne commence pas tourne le sablier et donne de la sorte le signal de début du jeu.

### Le tour

Avec ses lettres, le joueur forme un ou plusieurs mots sur le plateau. Le premier mot doit passer par la case centrale. Tous les autres mots doivent être reliés à ce mot en le croisant ou en le longeant comme dans les jeux de mots croisés traditionnels. Si plus d'une minute s'écoule avant que le joueur ne finisse son tour, son adversaire retourne le sablier et tourne le disque comme expliqué plus haut. Si la minute se termine pendant qu'un mot permettant de finir le tour est en train d'être posé sur le plateau, il est toléré de terminer cette pose sans perte de temps.

A la fin de chaque tour, trois conditions doivent être remplies :

1. Toutes les suites de deux ou plusieurs lettres sur le plateau de jeu doivent représenter des mots complets et valables, et ce, horizontalement de gauche à droite et verticalement de haut en bas.

2. Le joueur doit avoir repris l'avantage à la fin du tour, c'est à dire qu'il doit posséder au moins une lettre de plus de sa couleur sur le plateau que de la couleur adverse. (Normalement, ceci est vérifié rapidement. Toutefois, l'adversaire peut vérifier. Cette vérification s'effectue à la fin du sablier en cours).
3. Le temps du joueur ne doit pas s'être totalement écoulé, c'est à dire qu'il ne peut se trouver avec le sablier vide avec le disque sur sa dernière portion.

A la fin de chaque tour, le joueur complète sa réserve de pastilles, en tirant du sac la quantité de pastilles nécessaire pour avoir à nouveau douze pastilles sur son chevalet. Puis il passe le plateau à son adversaire et retourne le sablier. Le tour de l'adversaire commence alors.

### **Mots autorisés**

Sont autorisés tous les mots qui se trouvent dans un dictionnaire de référence, y compris les formes grammaticales, verbes conjugués, féminins, pluriels, etc...

Sont interdits les noms propres, les mots des langues étrangères, les abréviations et les mots composés avec un trait d'union ou une apostrophe.

### **Le vol**

Pour dérober le mot de l'adversaire, on doit changer sa composition mais également son sens. Cela peut se réaliser en ajoutant une lettre au début ou à la fin du mot, ou, en respectant les deux points ci-dessous, en remplaçant des lettres dans le mot d'origine.

- Si le mot a 6 lettres ou moins, on ne peut remplacer qu'une seule lettre.
- Si le mot a plus de 6 lettres, on peut remplacer toutes les lettres au delà de 5. Ainsi vous pouvez remplacer 2 lettres dans un mot de 7 lettres, 3 dans un mot de 8 lettres, 4 dans un mot de 9 lettres, etc.

Ainsi il est plus facile de dérober un mot long qu'un mot court.

Si un mot est volé une fois, il ne pourra pas être ramené dans sa forme précédente. Si par exemple le mot la "FAUX" est transformé en "EAUX", il peut ensuite être transformé en "MAUX" ou en "TAUX", mais en aucun cas il ne peut revenir à "FAUX".

Le vol d'un mot n'est autorisé que si le mot change réellement de sens et d'acception. Si on change par exemple "PECHE" en "PECHER" ou "PECHEUR", bien que les règles précédentes aient été respectées, il ne s'agit pas d'un vol autorisé, car tous ces mots font référence au même sens. On ne peut donc poser dans sa propre couleur que le R dans le premier cas, que le U et le R dans le second cas. Le changement pour "EMPECHER" serait au contraire un vol autorisé, car la signification du mot change de manière évidente. Dès que vous avez dérobé un

mot, vous pouvez changer sa couleur en tournant les lettres.

### **Intersection de mots croisés**

Si un nouveau mot ou un mot volé croise un mot de la couleur adverse, la lettre de jonction peut être tournée dans sa propre couleur.

### **Les lettres remplacées**

Les lettres remplacées sont étalées à côté du plateau de jeu sur la table. Elles ne reviennent pas sur le chevalet du joueur. Ces lettres peuvent être utilisées librement par chaque joueur dont c'est le tour.

### **Contestation**

Il est possible de contester chaque mot que l'adversaire pose, si vous croyez que le mot n'existe pas. Une telle objection doit immédiatement être vérifiée. Elle ne peut plus être soulevée dès que votre partenaire travaille sur un autre mot. En cas d'objection, on arrête le sablier, et on vérifie dans le dictionnaire.

- Si l'objection était justifiée, c'est à dire si le mot ne peut pas être trouvé dans le dictionnaire, votre partenaire de jeu doit remettre le plateau dans son état préalable ; en pénalité, vous pouvez retourner trois de ses lettres.
- Si l'objection est réfutée - le mot est trouvé - votre adversaire peut tourner trois de vos lettres. Dès que l'objection est résolue, on remet le sablier en marche, et votre adversaire peut finir son tour.

### **Fin du jeu**

La partie prend fin lorsqu'un joueur :

- **n'est pas en mesure de reprendre l'avantage**, c'est à dire s'il n'a pas au moins une lettre de plus sur le plateau de jeu que son partenaire,
- **et que son temps se termine**, c'est à dire que le cadran indique 1 dans sa couleur et que le sablier est entièrement écoulé.

### **DISTRIBUTION DES LETTRES**

A	7	N	10
B	2	O	4
C	3	P	2
D	6	Q	1
E	13	R	7
F	2	S	8
G	3	T	6
H	5	U	5
I	8	V	1
J	1	W	2
K	2	X	1
L	5	Y	1
M	3	Z	2

Soit un total de 110 lettres.