

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LEXA

Contenu

Le jeu se compose d'un distributeur mange-lettres et de 100 lettres réparties de la façon suivante:

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

(Les a, o et u tréma sont à utiliser comme des lettres ordinaires)

But du jeu

Constituer une barre de mots la plus longue possible en joignant tous les mots formés.

Comment jouer

1. Détacher toutes les lettres et les mettre dans le distributeur mange-lettres.
2. Le premier joueur secoue le distributeur mange-lettres pour faire tomber une lettre dans sa main. Puis, sans la regarder, il pose la lettre face visible au centre de la table pour que tout le monde puisse la voir en même temps.
3. Le distributeur mange-lettres passe ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre d'un joueur à l'autre, chacun prenant une lettre et la déposant parmi celles qui se trouvent au milieu de la table.
4. Dès que N'IMPORTE LEQUEL des joueurs voit qu'il peut former un mot, il dit ce mot à haute voix et le jeu s'arrête pendant qu'il ramasse les lettres nécessaires et les assemble; il pose ensuite le mot devant lui. Si aucun autre joueur ne conteste le mot, le jeu continue.

Remarque importante

Si deux joueurs annoncent un mot exactement en même temps – que les mots soient les mêmes ou différents – la dernière lettre tirée est replacée dans le distributeur mange-lettres. On ne tient pas compte des mots annoncés et l'on tire une autre lettre.

Formation des mots

Les mots se forment de plusieurs façons:

- (a) En utilisant des lettres tirées du distributeur mange-lettres. Attention: pour rendre le jeu plus difficile, les mots doivent comporter au moins quatre lettres; (les plus jeunes peuvent néanmoins former des mots de deux ou trois lettres).

Exemple: A + E + M + R
donne RAME ou MARE ou ARME
A + E + M + R + D
donne DRAME ou DAMER

- (b) En prenant un mot devant N'IMPORTE QUEL joueur (vous inclus) et en y ajoutant une ou plusieurs lettres prises sur la table.

Exemple: RAME + L
donne LARME
LARME + A + R
donne ALARMER

- (c) Le point d'interrogation peut remplacer n'importe quelle lettre et peut changer si le mot qu'il complète est utilisé pour former un autre mot.

Exemple: MARE + [?]
donne [?] RAME (TRAME)
[?] RAME + E + L
donne MARE [?] LE (MARELLE)
ou [?] RAME + A + G
donne MAR [?] AGE (MARIAGE)

Exceptions

- (a) Lorsqu'un mot existant est utilisé pour former un autre mot, le sens doit changer.

Exemple: ARME + R
ne peut devenir ARMER
mais peut donner RAMER
LARME + S
ne peut pas donner LARMES
MARIÉ + E + R
ne peut devenir REMARIÉ
mais peut donner ARRIMÉE

- (b) Les homographes (comme RAME, FAIT, BIEN, TENTE) doivent être considérés comme ayant tous les sens du mot.

Exemple: Le nom DAME (ou adjectif DAMÉ) ne peut devenir DAMER en y ajoutant un R; il peut toutefois donner DRAME.
De même, MARINE ne peut donner MARINÉE (en parlant d'une viande).

- (c) Les noms propres, ainsi que les mots d'argot ou étrangers ne sont admis que s'ils figurent dans le dictionnaire.

Contestations

Un nouveau mot peut être contesté par un autre joueur. Il se passe alors une des trois choses suivantes:

- (a) Si le mot n'existe pas dans le dictionnaire ou s'il comporte une faute d'orthographe, le joueur qui l'a composé est pénalisé.
- (b) Si celui qui conteste le mot se trompe, c'est lui qui est pénalisé.
- (c) Si un joueur annonce un mot qu'il ne peut ensuite former, il est pénalisé.

Pénalités

Un joueur pénalisé doit attendre qu'un nouveau mot soit formé avant de pouvoir recommencer à jouer.

Stratégie

Les joueurs doivent constamment être vigilants à:

- d'une part former de nouveaux mots soit avec les lettres tirées du distributeur mange-lettres, soit en prenant un mot chez l'adversaire et en le transformant;
- d'autre part à allonger leurs propres mots pour les rendre plus difficiles à prendre par l'adversaire.

Fin Du Jeu

Lorsque le distributeur est vide, chaque joueur a une minute pour essayer de former de nouveaux mots, en utilisant soit les lettres restant sur la table soit les mots déjà existants – chaque joueur place ensuite ses mots bout à bout pour faire sa "barre des mots".

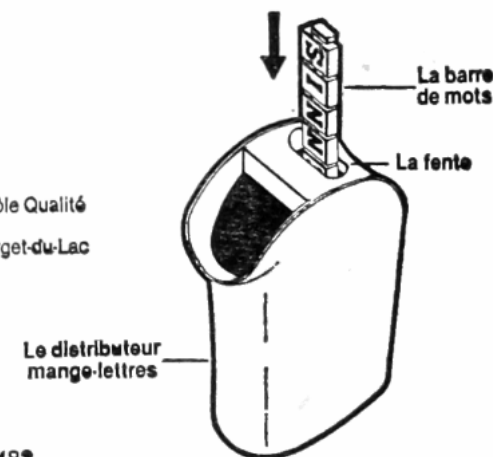
Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a la plus longue barre de mots – les lettres restantes ne sont pas prises en compte.

Pour faire une nouvelle partie

A la fin de la partie, on introduit chaque barre de mots dans la fente du distributeur mange-lettres, puis on appuie fermement. Les lettres se séparent automatiquement et tombent dans le distributeur (voir schéma).

MB France,
Service Contrôle Qualité
BP 13,
73370 Le Bourget-du-Lac



4625-LF482