

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



litterama 2

Règle

Présentation :

Le jeu comprend 120 dés qui se groupent en quatre types :
type gravures nombre marque

1	AEIOUY	28	
2	LMNRST	20	
3	BCDGH	10	*
4	FJQVXZ	2	**

Distribution :

Au début de chaque partie, on distribue à chaque joueur un nombre égal de dés :

	nombre de joueurs :				
2	3	4	5	6	
nombre de dés par joueur :					
30	20	15	12	10	

But du jeu :

Chaque joueur cherche à composer le plus de mots possible à la manière des mots croisés au moyen des dés dont il dispose, mais aussi à transformer les mots déjà formés.

Seuls les mots suivants peuvent être composés :

- les verbes à l'infinitif,
- les pronoms,
- les adverbes,
- les substantifs (à l'exclusion des noms propres) au singulier,
- les adjectifs et les participes au masculin singulier.

Par ailleurs, on ne peut poser plus de 7 lettres à la fois pour former un mot nouveau.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur joue à son tour.

Avant de jouer, il peut *muter* ou *corser* un ou plusieurs mots déjà composés.

Muter un mot signifie en changer le sens en remplaçant la face visible d'un ou de plusieurs dés entrant dans sa composition par une autre (on ne peut revenir ainsi à une forme précédente de ce mot). Muter permet de *gratifier* un de ses adversaires.

Un joueur ne peut muter 2 fois le même mot au même tour.

Corser un mot signifie lui adjoindre un suffixe ou un préfixe, quitte à en modifier le sens.

Après avoir éventuellement muté ou corsé à volonté les mots déjà composés, ce qui n'est pas jouer, le joueur doit passer ou composer un mot nouveau en lui incorporant un dé déjà posé, si au moins un mot a déjà été formé.

Il peut incorporer à ce mot d'autres dés déjà posés; chacun de ceux-ci lui permet de gratifier un adversaire.

On gratifie l'adversaire de son choix en lui octroyant d'office un de ses propres dés.

Fin de la partie :

La partie cesse dès qu'un joueur pose son dernier dé. Il compte alors autant de points qu'il reste de dés à ses adversaires.

La partie est nulle si tous les joueurs ont passé au cours du même tour.

La manche comprend autant de parties qu'il y a de joueurs; son gagnant est celui qui termine avec le cumul de points le plus élevé.

Sens du jeu : de droite à gauche.
Le premier à commencer est désigné par le sort.



Exemple : comment on peut transformer un mot avant de jouer :

départ : CONSTAT
corser : CONSTATATION
muter : CONSTITUTION 2 gratifications
corser : ANTICONSTITUTIONNELLEMENT

soit 18 lettres posées et 2 données en gratification.

Les jeux Ludate!

- Eurinter**
les dominos qui voyagent
- Litterama**
les mots croisés qui bougent
- Théséion**
les pions spéléologues
- Galax**
des dames sectaires
- New-bridge**
les cartes remodelées
- Patrolis**
un aspect de l'art militaire
- Gamate**
la gymnastique des têtes bien faites

© copyright: Ludate ! 1976

"Ludate!" S.A.R.L. capital 100.000 F -
14, rue Saint-Sauveur, 75002 Paris.

Règle originale corrigée et mise en page par François Haffner - Décembre 2008

Un jeu de la collection

jeuxSOC