

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



LITTERAX

LA BATAILLE DES MOTS

2 joueurs et plus

CONTENU

105 cartes recto-verso, 2 supports de jeu, 2 stylos, 1 chiffon de correction.

BUT DU JEU

Le premier joueur qui découvre les 6 mots figurant sur la grille de son adversaire remporte une manche et marque un ou plusieurs points.

Le premier joueur qui totalise dix points gagne la partie.

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur prend un support de jeu et pousse l'indicateur de score au maximum vers la gauche. Voir Figure 1.

Chaque joueur prend un stylo. La pile de cartes ainsi que le chiffon sont placés entre les deux joueurs.

FIGURE 1



LE JEU

1. Chaque joueur prend une carte au dessus de la pile et la glisse dans la fente de son support de jeu comme indiqué Figure 1. Votre adversaire ne doit pas voir votre carte ! Décidez qui commence la partie!
2. Lorsque c'est à vous de jouer, annoncez une lettre. Votre adversaire doit alors vous donner toutes les coordonnées (lettres et chiffres) des cases dans lesquelles la lettre annoncée apparaît sur sa grille.
3. A l'aide du stylo spécial, écrivez la lettre dans toutes les cases indiquées par votre adversaire (voir Figure 2) sur la partie inférieure de votre support de jeu, qui comprend également deux colonnes de lettres.
4. Lorsque vous avez terminé de remplir les cases avec la lettre que vous avez demandée, cochez la case correspondante dans l'une des colonnes. Cela vous permet de vous rappeler quelles lettres vous avez déjà demandées.
5. A son tour, votre adversaire annonce une lettre et vous lui indiquez les références des cases dans lesquelles se trouve la lettre. Vous ne pouvez annoncer qu'une seule lettre par tour. Si cette lettre ne figure pas sur la carte de votre adversaire, vous devrez attendre le tour suivant pour annoncer une autre lettre.

Lorsque vous pensez avoir trouvé un des mots figurant sur la carte de votre adversaire, proposez une réponse au début de votre prochain tour, en annonçant le mot deviné ainsi que son emplacement dans la grille.

Après chaque bonne réponse, vous pouvez soit essayer de deviner un autre mot soit annoncer une autre lettre. Dans ce cas, votre tour s'arrête là. De la même façon, si le mot que vous annoncez n'est pas le bon, c'est à votre adversaire de jouer.

Le premier joueur qui devine les 6 mots figurant sur la carte de son adversaire gagne la manche.

LE SCORE

Le score du gagnant correspond à la différence entre le nombre de mots qu'il a deviné et le nombre de mots devinés par son adversaire. Il doit déplacer son indicateur de score d'un cran vers la droite par point marqué. L'autre joueur ne marque aucun point.

Exemple : Le joueur A a deviné les 6 mots de la carte de son adversaire, tandis que le joueur B n'en a deviné que 4. Le score du joueur A est donc 2 (6 - 4 = 2).

Retirez les deux cartes de leur support et placez-les sous la pile. Prenez une nouvelle carte et commencez une autre manche. Effacez tout ce que vous avez écrit sur la partie inférieure de votre support de jeu à l'aide du chiffon.

LE GAGNANT

Le gagnant de la partie est le premier joueur à remporter 10 points.

ASTUCES DE JEU

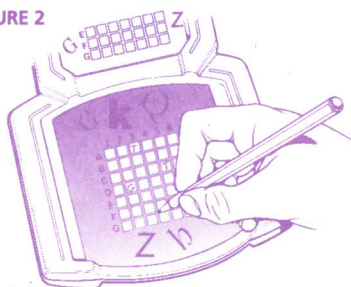
Les mots d'une même grille ont tous un thème commun. Dès que vous avez deviné correctement un des mots de la grille de votre adversaire, vous pouvez l'utiliser comme indice pour tenter de deviner les autres mots.

Chaque carte comporte un mot vertical de sept lettres et cinq mots horizontaux comportant un nombre de lettres variable. Deux des sept lignes horizontales sont vides.

Si vous avez deviné un des mots correctement sans avoir eu besoin d'annoncer toutes ses lettres, rappelez-vous que ces lettres peuvent apparaître ailleurs sur la grille de votre adversaire.

Lorsque vous annoncez à votre adversaire les coordonnées des cases des lettres qu'il a découvertes, vous pouvez cocher les cases correspondantes sur la fenêtre plastifiée de votre support afin de visualiser l'état d'avancement de votre adversaire.

FIGURE 2



Vous avez choisi la lettre T. Votre adversaire énumère toutes les cases dans lesquelles la lettre T apparaît, exemple : "A3, C5, F4,..." et vous remplissez les cases correspondantes sur votre grille.

PÉNALITÉS

Si vous omettez d'annoncer des cases où la bonne lettre figure, vous devez retrancher un point à votre score final par case "oubliée".

Vous perdez également un point si vous donnez les coordonnées d'une case de façon incorrecte.

JEU EN ÉQUIPE

Vous pouvez disputer des parties en équipes. Les joueurs forment deux équipes. Cela n'a pas d'importance si les deux équipes n'ont pas le même nombre de joueurs. Les règles sont les mêmes que précédemment à quelques exceptions près :

- Un seul joueur par équipe a le droit d'écrire sur le support de jeu.
- Les joueurs d'une même équipe annoncent une lettre à tour de rôle.
- Les joueurs peuvent se concerter au début de chaque tour.

MB
JEUX

Boîte © 1994 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., Savoie Technolac,
73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard
International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par Hasbro
Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
14333F0195