

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Jeux de petit format unitaire et pratique. Spécialement recommandés pour le voyage ou comme petit cadeau original. Convient aussi à de petits cercles de joueurs.

Pour tous les jeux de cette série la victoire revient à celui qui sait jouer avec tactique, tirer parti des situations inattendues et imaginer de nouvelles combinaisons.

Destinés à ceux pour qui réfléchir est un sport passionnant!

motamot

Jeu de mots croisés pour deux joueurs de Alex Randolph
Jeu Ravensburger Nr. 602 5 348 X
Contenu: un plan de jeu, cent lettres bicolores, un sachet, un dé.

Jeu de mots croisés original et passionnant, où victoire et défaite sont en jeu à chaque coup. De nombreuses variantes sont possibles et on peut aussi le jouer seul.

Conception du jeu:

Les 100 lettres du jeu sont imprimées en vert d'un côté, orange de l'autre. L'un des joueurs compose ses mots avec le côté vert, l'autre avec le côté orange. A chaque tour, on pose toujours autant de lettres de sa couleur que possible. Mais attention! Les mots, une fois placés sur le plan, peuvent être volés par l'adversaire! Pour voler un mot, il suffit de changer sa forme et son sens en remplaçant une de ses lettres ou en ajoutant d'autres. Après quoi on retourne toutes les lettres du mot volé, de sorte qu'un mot qui était vert devient orange ou vice-versa.

Exemple: le joueur orange compose le mot **MOI**. L'adversaire le vole, en remplaçant M par B et ajoutant S: **BOIS**

Orange alors le reprend, en remplaçant B par P et ajoutant SON: **POISSON**. Mais vert à son tour le revole en remplaçant P par M et ajoutant un autre S: **MOISSONS**. Et ainsi de suite.

Préliminaires:

On sépare les lettres et on les met toutes dans le petit sac.

Règles du jeu:

On joue à tour de rôle et à chaque tour on procède comme suit:

1. On jette le dé, puis, sans regarder dans le sac, on en extrait autant de lettres que le dé indique. Exceptions concernant les deux premiers tours:

au premier tour, sans jeter le dé, on extrait directement 7 lettres du sac – pourvu qu'une des lettres soit une voyelle (poursuivre le tirage jusqu'à l'obtention de celle-ci); puis l'adversaire au second tour en extrait 5 (avec ou sans voyelle).

2. Puis on cherche à composer un ou plusieurs mots complets sur le damier, naturellement montrant la propre couleur. Le premier mot du jeu doit être placé sur la 4ème ou 5ème ligne horizontale du plan. Tous les mots suivants peuvent être placés horizontalement ou verticalement, mais doivent **toujours** se croiser avec un mot placé auparavant – c.-à-d., que chaque mot sur le plan doit avoir au moins une lettre en commun avec un autre mot.
3. On n'est pas tenu à employer toutes les lettres à disposition. Quand un joueur ne peut plus mettre de lettres sur le plan, il pousse ce qui lui reste au centre de la table (où, par la suite, elles seront à disposition de l'un ou de l'autre).

Mots valables: on peut placer ses lettres sur le plan soit pour former des mots nouveaux, soit pour modifier des mots qui s'y trouvent déjà. Les modifications s'obtiennent soit par l'addition de certaines lettres, soit par le remplacement d'une seule, soit par les deux à la fois. Toutefois un mot modifié ne peut être

volé que si le **sens** de ce mot est véritablement changé:

CHANT **CHAMPS**
FOI **FOIE**

L'adjonction des lettres E et R dans l'exemple suivant n'est pas suffisant.

CHANT **CHANTE**
CHANTER

Le joueur qui a ajouté le E et le R ne bénéficie dans ce cas, que de ces deux lettres et non du mot entier.

A chaque tour on ne peut remplacer qu'une seule lettre dans chaque mot. Toutefois, quand deux mots se croisent, la lettre à l'intersection peut se considérer ou de l'un ou de l'autre mot.

TOIT **TOUT** **TOUR**

Changement de couleur:

Lorsque l'un des joueurs a modifié la forme et le sens d'un mot, en ajoutant ou remplaçant des lettres, toutes les lettres du mot nouvellement formé changent de couleur.

Mots autorisés:

Tous les mots figurant dans un dictionnaire usuel peuvent être utilisés à l'exception des noms propres, des mots étrangers et des sigles.

A noter que les verbes peuvent être utilisés dans chacune de leurs formes.

Fin de la partie:

Après chaque coup, on estime ou compte le nombre de lettres de chaque couleur sur le damier. La partie est terminée lorsque le joueur dont c'est le tour ne réussit pas à laisser sur le plan, au moins une lettre de plus que son adversaire. L'adversaire a alors gagné.

Variantes:

De multiples variantes peuvent être adaptées à ce jeu, qui peut également se jouer en solitaire, le plan de jeu servant de grille pour la réalisation de mots croisés. Le but étant d'utiliser le maximum de lettres tout en respectant les règles fondamentales d'un jeu de mots croisés.

On peut aussi jouer le jeu pour deux personnes sans damier, directement sur la table. Le jeu est alors plus long et a un caractère assez différent – mais pas moins intéressant.