

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 *** 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

**ESCALE À JEUX**



VARIANTES

Marathon

Dans la formule marathon, le but est de continuer à jouer selon les règles habituelles jusqu'à ce qu'un joueur soit incapable d'écrire un mot sur la grille 2 fois de suite. A ce moment, ce joueur se retire du jeu. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, le jeu continue jusqu'à ce que l'un d'eux soit incapable d'écrire un mot sur la grille 2 fois de suite. A ce moment le joueur restant lance le dé une dernière fois pour tenter de placer un mot sur la grille. Le gagnant est le joueur qui a atteint le plus haut score. Il est recommandé d'accorder un temps limite pour chaque tour.

Quarté

Dans la formule quarté, on joue sans dé.

A chaque tour, les joueurs doivent former un nouveau mot de 4 lettres selon les règles générales déterminées précédemment.

Le score est calculé de la manière habituelle, avec la règle suivante pour les cases bonus :

Cases oranges : 4 points
Cases jaunes : 8 points
Cases rouges : 12 points

Le vainqueur est le joueur à atteindre en premier le score de 300 points.

Solo

On peut jouer à Mots de Tête en solitaire.

Suivant le principe habituel, lancez le dé, écrivez un mot et notez votre score. Rappelez-vous que vous devez utiliser le nombre exact de lettres indiqué par le dé pour former un ou plusieurs mots, selon les règles générales déterminées précédemment.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que vous soyez incapable de placer le nombre de lettres indiqué par le dé pour former un ou plusieurs nouveaux mots. Gardez en mémoire vos scores et essayez de battre votre propre record. Pour une partie plus courte, fixez-vous une limite de temps.

NETTOYAGE DE LA GRILLE

Lorsque la partie est terminée, la grille de jeu doit être effacée à l'aide de la chiffonnette fournie.

N'utilisez que le crayon gras effaçable fourni, ou tout autre crayon gras que l'on peut trouver en librairie.

MOTS DE TÊTE : marque et modèle déposés par HORNSWOGGLE GAMES INC.
Licence de HORNSWOGGLE utilisée pour la France par HABOURDIN INTERNATIONAL.
© 1990 HORNSWOGGLE GAMES INC.

37045/14

Mots de Tête

A partir de 10 ans
1 à 4 joueurs

Contenu de la boîte

- 1 plateau représentant une grille de type "mots croisés"
- 1 crayon effaçable
- 1 taille-crayon
- 1 dé
- 1 chiffonnette
- 1 carnet de score
- 1 règle de jeu détaillée.

But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points en inscrivant des mots sur la grille, à raison d'une lettre par case.

Chaque case vaut un certain nombre de points. Les cases colorées accordent des points supplémentaires. Le dé détermine le nombre de lettres à utiliser pour former les mots (de 1 à 6). Les nouveaux mots formés doivent prendre appui sur ceux déjà inscrits sur la grille, en les rallongeant ou en les croisant. Dans une partie normale, le gagnant est le premier joueur à atteindre ou dépasser le score de 300 points.

Début de la partie

A son tour, chaque joueur écrit sur la grille (à l'aide du crayon gras fourni) un mot avec le nombre de lettres indiqué par le dé. Exemple : si le dé indique 5 vous inscrivez un mot de 5 lettres sur la grille. Les mots doivent être écrits de gauche à droite (horizontalement) ou de haut en bas (verticalement) comme dans les mots croisés. Ecrivez en majuscules, une lettre par case. Le premier mot doit utiliser une case juxtaposée à la croix noire située au centre de la grille. Les points se notent sur le carnet de score prévu à cet effet.

Le joueur suivant lance le dé et forme un nouveau mot en prolongeant un des mots déjà inscrits sur la grille ou en le croisant. Un mot peut également être écrit parallèlement à un mot déjà existant, mais de telle manière que toutes les lettres juxtaposées forment des mots nouveaux.

Le joueur doit utiliser exactement le nombre de lettres indiqué par le dé. Exemple : si le dé indique 3, il écrit 3 lettres sur la grille pour former un ou des nouveaux mots. Tous les nouveaux mots doivent être reliés à des mots déjà inscrits sur la grille.

Les lettres à utiliser ne peuvent pas être utilisées pour former deux ou plusieurs mots différents. Chaque mot s'écrit dans une seule direction (horizontale ou verticale) à chaque tour. Le nombre exact de lettres indiqué par le dé doit être utilisé sur la grille. Si un joueur est incapable de former un mot avec le nombre de lettres qui lui est accordé, il passe son tour.

Comptage des points

A chaque tour, le score est obtenu en additionnant les chiffres qui sont indiqués dans le coin supérieur droit de chaque case utilisée pour former un mot. Les joueurs obtiennent des points pour chaque nouveau mot qu'ils forment, peu importe la direction. Les points sont calculés pour toutes les lettres qui forment le ou les mots nouveaux.

Exemple : si un joueur obtient 5, en lançant le dé, et inscrit PENSE, son score est le total des chiffres inscrits dans les 5 cases (le score dépend de l'endroit où le mot est inscrit). Si un autre joueur obtient 3 en lançant le dé et forme le mot DEPENSER, le score est le total des 8 cases.

Lorsqu'un mot vient croiser un autre mot en le prolongeant, le score total est celui des deux mots combinés. Exemple : si un mot contenant la lettre "S" est formé à partir d'un mot déjà inscrit sur la grille en le mettant au pluriel, le score est le total des deux mots. La lettre "S" dans ce cas serait ajoutée au score total de chaque mot pris individuellement.

Exemple de comptage :
(1) obtient 6 avec le dé :

DISQUE : 4+1+5+1+5+1 = 17 points

(2) obtient 4 :

DISQUES : 4+1+5+1+5+1+4 = 21 points (disques)
O : 4+1+5+1 = 11 points (solo)
L : 5
O : 1
TOTAL = 32 points

(3) obtient 4 :

DISQUES : 5+1+5+5+1 = 17 points (notes)
NOTES : 1+5 = 6 points (en)
L : 5
O : 1
TOTAL = 23 points

(4) obtient 5 :

DISQUES : 3+1+2+1+3+1 = 11 points (penser)
NOTES : 1
L : 5
O : 1
R : 1

Les points dépendent des cases utilisées.

Cases bonus (cases colorées)

La grille de jeu contient quelques cases colorées ; ce sont les cases bonus. Si une lettre est inscrite dans une case bonus pour former un mot ou si une lettre déjà

inscrite sur une case bonus est réutilisée pour former un nouveau mot, le joueur lance le dé pour déterminer la valeur de cette case pour son tour.

Les cases bonus peuvent servir plusieurs fois. Selon le chiffre obtenu en lançant le dé, une case bonus peut valoir plus ou moins de points à chaque tour.

Cases oranges : lancez le dé une fois pour déterminer la valeur de cette case (jusqu'à 6 points)

Cases jaunes : lancez le dé deux fois pour déterminer la valeur de cette case (jusqu'à 12 points)

Cases rouges : lancez le dé trois fois pour déterminer la valeur de cette case (jusqu'à 18 points)

Ces points supplémentaires sont additionnés à ceux obtenus par les autres cases. Si une lettre dans une case bonus fait partie d'un mot nouveau et prolonge un mot déjà inscrit sur la grille (par exemple si un "S" placé dans une case bonus met le mot déjà inscrit au pluriel), les points de la case bonus comptent pour les deux mots.

IMPORTANT

Quand un joueur :

- rallonge un mot existant qui utilise une case bonus,
 - écrit un mot qui croise un mot existant au niveau d'une case bonus,
 - prolonge un mot d'origine en utilisant une case bonus,
- donc chaque fois qu'une case bonus est utilisée pour former un mot nouveau, le joueur lance le dé pour déterminer la valeur de la case bonus pour ce tour.

Cases noires

Tout comme aux mots croisés, aucune lettre ne peut être inscrite dans les cases noires.

Mots admis

Les joueurs doivent choisir un dictionnaire de référence.

Les noms propres et les mots composés, les apostrophes, les abréviations et les fractions de mots ne sont pas admis.

Les lettres doivent être placées de telle façon que les mots aient un sens dans les deux directions.

En outre, on ne tient pas compte des accents.

Contestation

Si un joueur écrit un mot qu'un autre joueur considère comme inacceptable, le litige doit être réglé avant le tour suivant. Le joueur qui a écrit le mot doit prouver que celui-ci est parfaitement admis à l'aide du dictionnaire. Si le mot est effectivement inacceptable, il est effacé de la grille et le joueur perd son tour. Si le mot en question est parfaitement acceptable, la personne qui a contesté perd son tour suivant.

Le vainqueur

Le premier joueur à atteindre ou dépasser le score de 300 points, remporte la partie. (N.B. à 4 joueurs, un score de 250 points à atteindre pourra être défini en début de partie). Les joueurs peuvent aussi décider, d'un commun accord avant le début de la partie, d'un score à atteindre différent ou d'une durée de jeu déterminée.