

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PALABRES

## RÈGLE DU JEU

Edition 2019 © François Koch 2002

**Nb de joueurs : 2 à 5**

**Âge : de 7 à 107 ans 1/2**

**Durée d'une manche : 20 minutes**

### Matériel :

3 paquets de 22 cartes

60 jetons jaunes

20 jetons bleus

1 règle.

Un jeu de François Koch  
Illustration Raphaël Delerue  
Edition 2019  
© F. Koch 2002  
Marque, dessins  
et modèle déposés

Édité par Jeux FK  
281 grande rue  
69600 OULLINS  
Tél : 04 78 07 69 66  
[www.jeuxfk.fr](http://www.jeuxfk.fr)

Jeux **FK**

# PALABRES

## BUT DU JEU

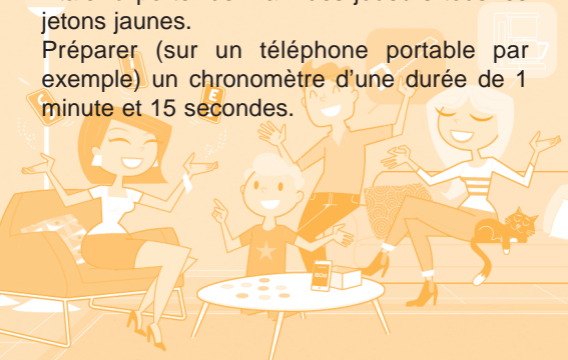
Etre le premier à posséder 4 jetons bleus.

## PREPARATION

Après avoir mélangé chaque paquet de cartes, les disposer en trois piles, côte-à-côte, faces cachées.

Etaler à porter de main des joueurs tous les jetons jaunes.

Préparer (sur un téléphone portable par exemple) un chronomètre d'une durée de 1 minute et 15 secondes.



# PALABRES

## DEROULEMENT

Retourner la première carte de chaque pile.  
Lancer immédiatement le chronomètre.

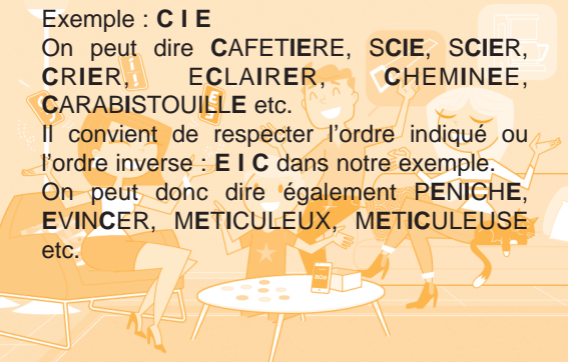
Dès lors, sans attendre leur tour, les joueurs doivent scander le plus de mots possibles contenant les 3 lettres apparues, en ajoutant autant de lettres que nécessaire au début, au milieu et à la fin du mot.

Exemple : **C I E**

On peut dire **CAFETIERE**, **SCIE**, **SCIER**, **CRIER**, **ECLAIRER**, **CHEMINEE**, **CARABISTOUILLE** etc.

Il convient de respecter l'ordre indiqué ou l'ordre inverse : **E I C** dans notre exemple.

On peut donc dire également **PENICHE**, **EVINCER**, **METICULEUX**, **METICULEUSE** etc.



# PALABRES

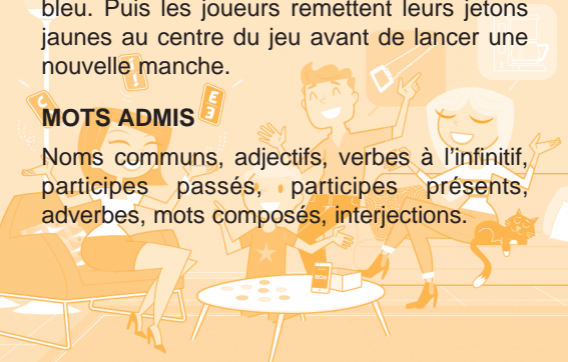
Dès qu'un joueur dit un mot, il prend un jeton jaune sur la table.

Lorsque le temps est écoulé, on ajoute un bonus de deux jetons jaunes à celui qui a dit le dernier mot valable. Celui qui possède le plus de jetons jaunes remporte la manche et récupère un jeton bleu.

En cas d'égalité, chacun remporte un jeton bleu. Puis les joueurs remettent leurs jetons jaunes au centre du jeu avant de lancer une nouvelle manche.

## MOTS ADMIS

Noms communs, adjectifs, verbes à l'infinitif, participes passés, participes présents, adverbes, mots composés, interjections.



# PALABRES

## MOTS REFUSES

Pluriels en S, verbes conjugués, homonymes (COURT/COURS) lorsque l'un des homonymes a déjà été dit, noms propres, noms de marque, sigles et abréviations.

## MOTS LITIGIEUX

Lorsqu'un mot énoncé paraît douteux à l'un des autres joueurs, celui-ci peut dire « Vérif ! » tout en laissant la manche aller à son terme. On vérifie ensuite dans un dictionnaire.

Si le mot existe, le joueur qui a dit « Vérif ! » perd un jeton jaune.

Si le mot n'existe pas, le joueur qui a dit « Vérif ! » gagne un jeton jaune et celui qui a énoncé le mot en perd deux (celui qu'il a pris, plus un de pénalité).

Sans « Vérif ! », tous les mots énoncés sont considérés valides.

# PALABRES

## MOTS DE MEME RACINE

Exemple : un joueur dit le mot **CRIER**, un autre peut tout à fait enchaîner rapidement en disant **CRIEUR**, **CRIEUSE**, **DECRIER**, **RECRIER** et accumuler ainsi quatre jetons jaunes.

## HANDICAP

Lorsqu'un joueur a obtenu trois jetons bleus (3 manches gagnées), tous les autres joueurs démarrent la manche suivante avec 2 jetons jaunes d'avance.

## CHALLENGE FINAL

Le premier à avoir obtenu quatre jetons bleus tente le challenge final.

On retourne 3 nouvelles lettres.

On met le chronomètre à 1 minute et 30 secondes.

# PALABRES

Il joue seul et doit trouver 7 mots de racines différentes pour gagner la partie.

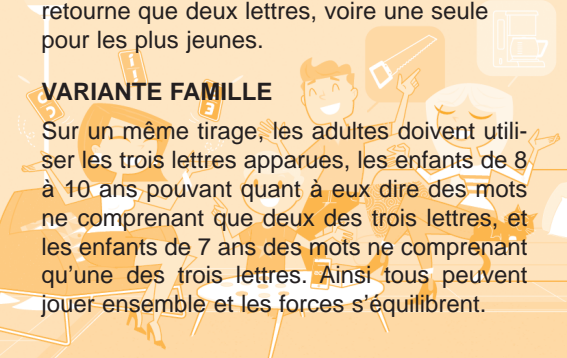
S'il échoue, il conserve ses quatre jetons bleus et pourra retenter le challenge final après avoir gagné une nouvelle manche.

## VARIANTE JUNIORS (7-10 ans)

Le principe du jeu est identique, mais on ne retourne que deux lettres, voire une seule pour les plus jeunes.

## VARIANTE FAMILLE

Sur un même tirage, les adultes doivent utiliser les trois lettres apparues, les enfants de 8 à 10 ans pouvant quant à eux dire des mots ne comprenant que deux des trois lettres, et les enfants de 7 ans des mots ne comprenant qu'une des trois lettres. Ainsi tous peuvent jouer ensemble et les forces s'équilibrent.





# PALABRES

On peut également jouer de manière habituelle en faisant des équipes 1 adulte + 1 enfant.

## NIVEAU CRACKS

On prépare une quatrième pile à partir des trois autres, et l'on retourne à chaque manche quatre lettres à la fois.

Dans ce cas, le bonus du dernier mot ne vaut qu'un jeton jaune supplémentaire et trois mots suffisent pour gagner le challenge final.

