

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Variantes

Voici 3 règles de jeux supplémentaires pour varier le jeu.

## RESTER À LA RECHERCHE DU MOT LE PLUS LONG

Après que le premier joueur ait épilé son mot, il continue à chercher un mot plus long que celui déjà énoncé. Si le second joueur ne trouve pas de mot, le premier peut épeler un mot plus long et gagner ainsi 2 points. Cette règle du jeu convient aux situations où les joueurs (ou équipes) sont de même niveau.

## PLUS DE TEMPS

Si l'adversaire pense être sur le point de trouver un mot plus long que celui énoncé, il dit « plus de temps » et retourne le sablier. Il a donc 30 secondes supplémentaires pour trouver un mot plus long sinon il perd un point.

## COMBIEN DE MOTS ?

Chacun se munie de papier et de crayons. Le joueur 1 secoue le Révèle mot et le pose sur la table. Le joueur 2 retourne le sablier. Les deux joueurs cherchent tous les mots d'un minimum de 3 lettres qu'ils peuvent former en moins de 30 secondes. Le joueur qui a trouvé le plus de mots gagne. Si vous le souhaitez vous pouvez établir un barème de points. Par exemple, 1 point pour un mot de 3 lettres, 2 points pour un mot de 4 lettres, 3 points pour un mot de 5 lettres, etc.

Par exemple :



Suggestions: Large, age, gratte, égal, rage, age, gare, rat, atre, rate, ratal, gare, galel

© 2006 Educational Insights, Inc.,  
18730 South Wilmington Avenue, Rancho Dominguez, CA 90220 (USA).  
Learning Resources, Ltd., Kings' Lynn, Norfolk (UK).  
Distribué par Fnac éveil et jeux 2 rue Alfred de Vigny  
78112 Fourqueux - France Conforms to ASTM F 963.  
Fabriqué en Chine Informations à conserver  
TEL: ++44 (0) 1553-762-276 www.learningresources.co.uk  
PATENT PENDING



# LE RÉVÈLE MOT™

126462

8 - 12 ans

Pour 2 joueurs ou par équipe



**ATTENTION!**

Interdit aux enfants de moins de 3 ans.  
Risque d'ingestion de petites parties

**Educational  
Insights®**



# Jouons au Révèle mot!

Le Révèle mot est un jeu de recherche de mots où les joueurs secouent « leur Révèle mot » avant de trouver des milliers de mots !

## Comment jouer ?

- 1 Retirer le capuchon de la poignée pour récupérer le sablier.



- 2 Placer le compte-point à zéro pour chaque joueur ou chaque équipe et décider de la couleur de chacun (bleu ou jaune) ou de chaque équipe.



- 3 Agiter le Révèle mot par un mouvement circulaire pour distribuer au mieux les lettres. Placer ensuite le Révèle mot sur la table entre les 2 joueurs (ou équipes). Si le bruit du Révèle mot est gênant, les lettres peuvent être déplacées à la main.

- 4 Les joueurs ou (les deux équipes) cherchent le mot le plus long qu'ils puissent trouver. Les mots doivent être composés au minimum de 4 lettres. Les joueurs doivent décider au préalable s'ils acceptent ou pas, les noms au pluriel. Les noms propres ne comptent pas.

**NOTE:** Pour les plus jeunes, vous pouvez accepter les mots de 3 lettres.

- 5 Dès qu'un joueur a trouvé le mot le plus long il l'annonce. Ensuite il épelle le mot en pointant chaque lettre du Révèle mot. Si le mot est bien épelé, il retourne le sablier et l'autre joueur (ou équipe) a 30 secondes pour trouver un mot encore plus long.

**NOTE:** Si le joueur ne peut épeler le mot correctement avec les lettres du Révèle mot, il perd automatiquement la manche, et son adversaire gagne le point. En revanche, si le mot épelé par un joueur est contesté par son adversaire alors qu'il est épelé correctement, le joueur gagne 2 points.

- 6 Si l'autre joueur ne trouve pas de mot plus long, alors le premier joueur gagne le point et reporte son score sur le compte-point. Si l'autre joueur trouve un mot plus long alors c'est lui qui gagne le point.



Le joueur 1 annonce le mot RAGE et retourne le sablier  
Le joueur 2 annonce le mot LARGE, avant que le temps imparti ne s'écoule, et gagne ainsi la manche

- 7 Celui qui gagne le point secoue à nouveau le Révèle mot pour rejouer.
- 8 Le premier joueur (ou équipe) qui atteint 20 points a gagné la partie.

### LA RÈGLE DU « ZÉRO MOT »

Si un des joueurs estime qu'une fois mélangées les lettres du Révèle mot ne permettent pas de former un mot, il dit « zéro mot » et retourne le sablier. Son adversaire a alors 30 secondes pour trouver un mot sinon il perd le point.