

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

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



Scrabble Flash

Pour 2 à 4 joueurs (si des joueurs supplémentaires veulent jouer, utilisez un jeton vierge pris dans un autre jeu pour le joueur.

Contenu

1 tour avec des tuiles de lettres.

2 piles AA non fournies.

papier et stylo pour garder le score, non fournis.

Déroulement du jeu

Appuyez sur le levier vert foncé à l'arrière de la tour pour faire sortir 4 lettres. Chaque personne reçoit 12 lettres de la tour ainsi qu'une tuile vierge supplémentaire que le joueur peut utiliser une seule fois pendant toute la partie. Toutes les lettres doivent être tournées face vers le bas et ne doivent être retournées que lorsque tous les joueurs ont reçu leurs lettres.

Lorsque tout le monde a retourné ses lettres, le chronomètre doit être démarré et tous les joueurs commencent à créer des mots. Le chronomètre donne aux joueurs jusqu'à une minute pour créer autant de mots que possible.

L'idée est que chaque joueur crée des mots pour obtenir un maximum de points en une minute en utilisant les lettres reçues. Chaque mot doit être connecté à un autre mot comme dans le Scrabble standard.

La tour émet un bip de compte à rebours toutes les 10 secondes. Après le dernier bip, tout le monde doit s'arrêter. Puis on passe au décompte.

Score

- Commencez par compter les lettres du mot le plus long du joueur. Chaque lettre de ce mot rapporte un point. Exemple : si le mot est « ESCALE », alors le joueur marque 6 points.
- Pour chaque mot placé par le joueur, y compris le mot le plus long, ajoutez un point à votre score.
- Si un joueur a utilisé toutes ses tuiles (sans compter la tuile vierge), il marque un point supplémentaire.

À la fin de chaque manche, le score de chaque joueur est totalisé et la personne avec le plus de points après 7 manches est déclaré vainqueur.