

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SCRIPT-O-GRAM - JUMBO

règles du jeu

Deux joueurs ou davantage peuvent participer à ce jeu amusant, qui peut se faire de plusieurs façons. Un des joueurs est le meneur du jeu; il a pour tâche de secouer les dix dés à lettres dans le cornet et de vérifier, à l'aide du sablier, si le temps convenu de 1, 2 ou 3 minutes n'est pas dépassé. Lorsque le jeu commence, il place le sablier sur la table et il jette les dés à lettres sur la table. Chaque joueur essaie de composer un mot en utilisant les lettres sur la face tournée vers le haut des dés. Le joueur qui y réussit le premier obtient une fiche.

Quelques variations :

- a. Chaque joueur reçoit une feuille de papier et un crayon, et essaie d'écrire, en le temps convenu, autant de mots que possible, bien entendu en n'utilisant que les lettres figurant sur la face tournée vers le haut des dix dés. Le joueur ayant trouvé le plus de mots reçoit une fiche.
- b. Comme a, mais l'on convient au préalable que les mots en question devront tous se rapporter à un sujet bien déterminé. par exemple aux sports, au cinéma, à la géographie, ou l'on encore exclut ces sujets. Le joueur ayant trouvé le plus de mots reçoit une fiche.
- c. Comme a, mais on convient au préalable que les mots doivent avoir un certain nombre de lettres, pas exemple quatre lettres au moins. Le joueur ayant trouvé le plus de mots reçoit une fiche.
- d. L'on peut essayer de trouver des anagrammes à partir des lettres figurant sur les faces tournées vers le haut des dix dés, c'est-à-dire des mots français qui, après simples transpositions de lettres, constituent d'autres mots français. Par exemple: BATON-NABOT, RATE-TARE, SINGE-SIGNE. Le joueur y ayant réussi le premier reçoit une fiche.
- e. Une autre possibilité, plus difficile encore, consiste à chercher des mots qui, d'avant en arrière et d'arrière en avant, constituent un mot français existant comme, par exemple: NE-EN, NOM-MON, REIN-NIER, SAPER-REPAS. Le joueur ayant réussi le premier à trouver un tel mot reçoit une fiche.

Sans doute trouvera-t-on, en jouant. d'autres possibilités encore à ce jeu passionnant.

Le joueur qui, à la fin du jeu, possède le plus grand nombre de fiches est le gagnant

Règle originale mise en ligne par François Haffner pour <http://jeuxsoc.fr>
© Hausemann & Hötte nv, Amsterdam

Annexe : description des dés

ADENSY	AEIOUS	AEIOUS	AELNOR	AELNOR
BFKPTZ	BFKPTZ	CEMQRX	DEGHJW	DEGJLV