

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# spill & spell

Pour n'importe quel nombre de joueurs, âgés de 8 ans et plus

## But du jeu

Être le premier joueur à atteindre ou dépasser 300 points.

## Contenu

1 gobelet, 1 sablier et 15 dés-lettres

## Mise en place

Tous les joueurs lancent un dé. Celui qui tire la lettre la plus basse est désigné premier joueur. En cas d'égalité, les ex æquo relancent.

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire.

## Tour d'un joueur

1. Placer les 15 dés dans le gobelet.
2. Retourner le sablier et lancer les dés.
3. Si tous les dés sont des consonnes ou si le Q apparaît mais aucun U, le joueur relance tous les dés, après avoir réinitialisé le sablier.
4. Avant la fin du sablier, le joueur actif essaie de combiner les lettres sous forme d'un mot croisé pour marquer le plus de points possible. Après que le premier mot a été constitué, le ou les mots suivants doivent s'appuyer sur le ou les mots déjà construits.  
Les noms propres, mots étrangers et abréviations ne sont pas autorisés.

## Marque

1. Chaque mot rapporte le carré de sa longueur. Les scores de tous les mots sont additionnés. Par exemple, un mot de 7 lettre rapporte  $7 \times 7 = 49$  points.
2. Les dés inutilisés sont comptés et on déduit le carré de leur nombre du total. Si, par exemple, il reste trois dés inutilisés, on déduit  $3 \times 3 = 9$  points du total.

## Fin de la partie

Gagne le premier joueur qui atteint ou dépasse 300 points, après que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

## Variantes

Il est possible de jouer en solitaire ou en simultané.