

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





SPINGO

C'est un jeu de lettres où tous les joueurs ont la même chance et peuvent enrichir leur vocabulaire.

Nombre de joueurs: illimité

Le jeu comprend:

1 bloc-note, 4 stylos billes et le dé SPINGO international (12 cotés).

Le but du jeu:

Inscrire le plus grand nombre possible de mots à la manière des mots croisés dans les 25 cases des feuilles du bloc-note.

Valeurs:

Chaque lettre constituant un mot (ayant un sens) vaut 1 point. Tous les mots comptent, verticaux et horizontaux. Un mot employé plusieurs fois par un même joueur ne compte qu'une fois. Les lettres qui se recoupent dans des mots sur une ligne comptent double. Les mots qui en renferment un autre valent chacun comme mot spécifique. Ex.: Avoir = avoir + voir.

Le déroulement du jeu:

Chaque joueur reçoit une feuille du Spingo-bloc et un stylo. Le premier joueur lance le dé et choisit une des 4 lettres figurant sur la face supérieure du dé. Chacun des joueurs inscrit cette même lettre dans l'une des cases du bloc. Chacun leur tour (sens des aiguilles d'une montre) les joueurs font de même et tous inscrivent la lettre choisie par le lanceur. (Protégez votre feuille des regards indiscrets).

Quand un joueur fait SPINGO (qui vaut Joker) il choisit une lettre de l'alphabet qui lui manque et tous les joueurs l'inscrivent dans leurs cases. On ne peut plus changer ou déplacer une lettre qui a été portée dans une case.

Variantes:

C'est un jeu de lettres **pour tous**, les petits et les grands y trouvent tous leur part. Les adultes formeront par exemple des noms substantifs, les enfants des noms propres, adjectifs, adverbes etc.

Ils pourront également utiliser toutes les combinaisons, diagonales, verticales et horizontales ce qui accroît leur possibilité de faire des points supplémentaires.

Pour les rapides:

Choisissez un domaine déterminé et limitez le jeu dans le temps (avec une montre, un réveil p.ex.).

Quand vous serez plus que 4 joueurs, augmentez le nombre des cases, p.ex. 7 x 7.

Exemple de calcul de points:

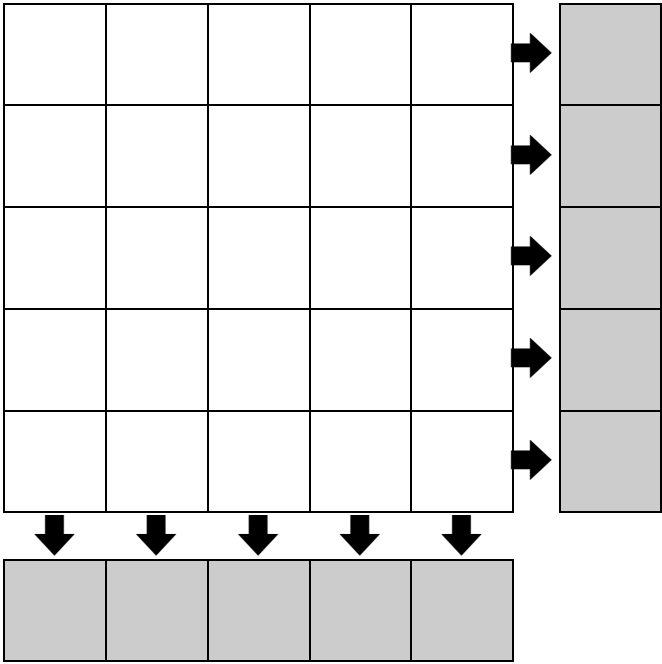
Pour les grands

F	O	L	L	E	→	4
L	E	N	T	T	→	6
E	N	E	V	E	→	2
U	N	O	I	V	→	2
R	U	E	E	G	→	3
↓	↓	↓	↓	↓		
5	4	2	3	4		
18	+	17	=	35		

Pour les plus jeunes

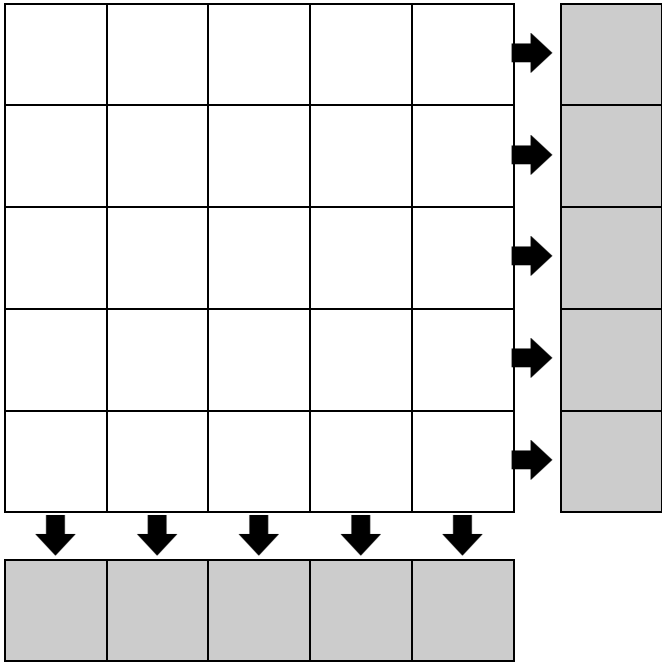
F	O	L	L	E	→	4
L	E	N	T	T	→	6
E	N	E	V	E	→	5
U	N	O	I	V	→	2
R	U	E	E	G	→	3
↓	↓	↓	↓	↓		
5	4	2	3	4		
18	+	20	=	38		

SPINGO



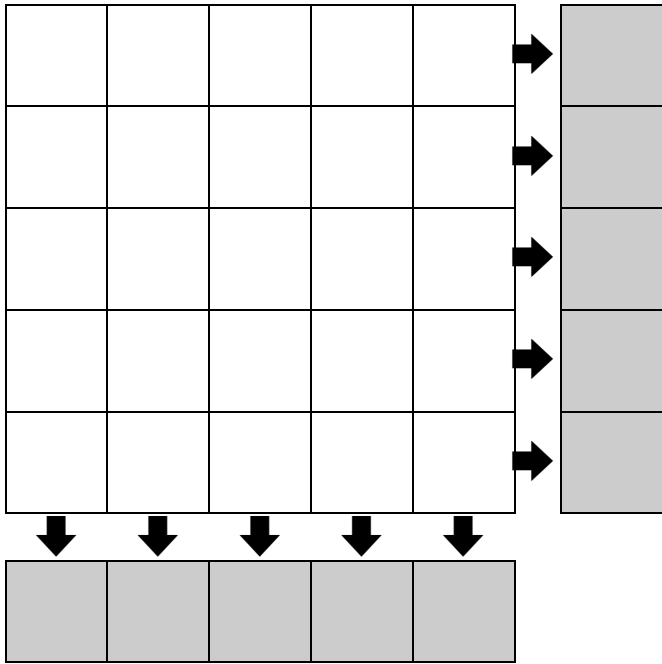
$$\square + \square = \square$$

SPINGO



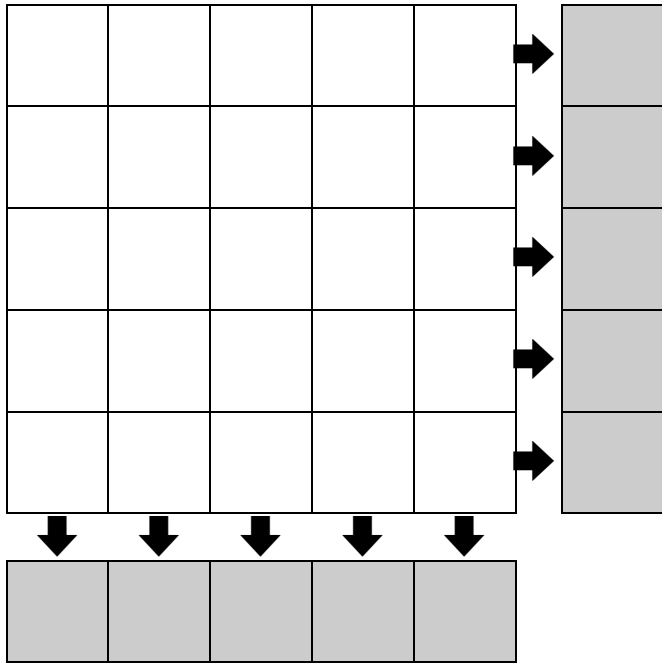
$$\square + \square = \square$$

SPINGO

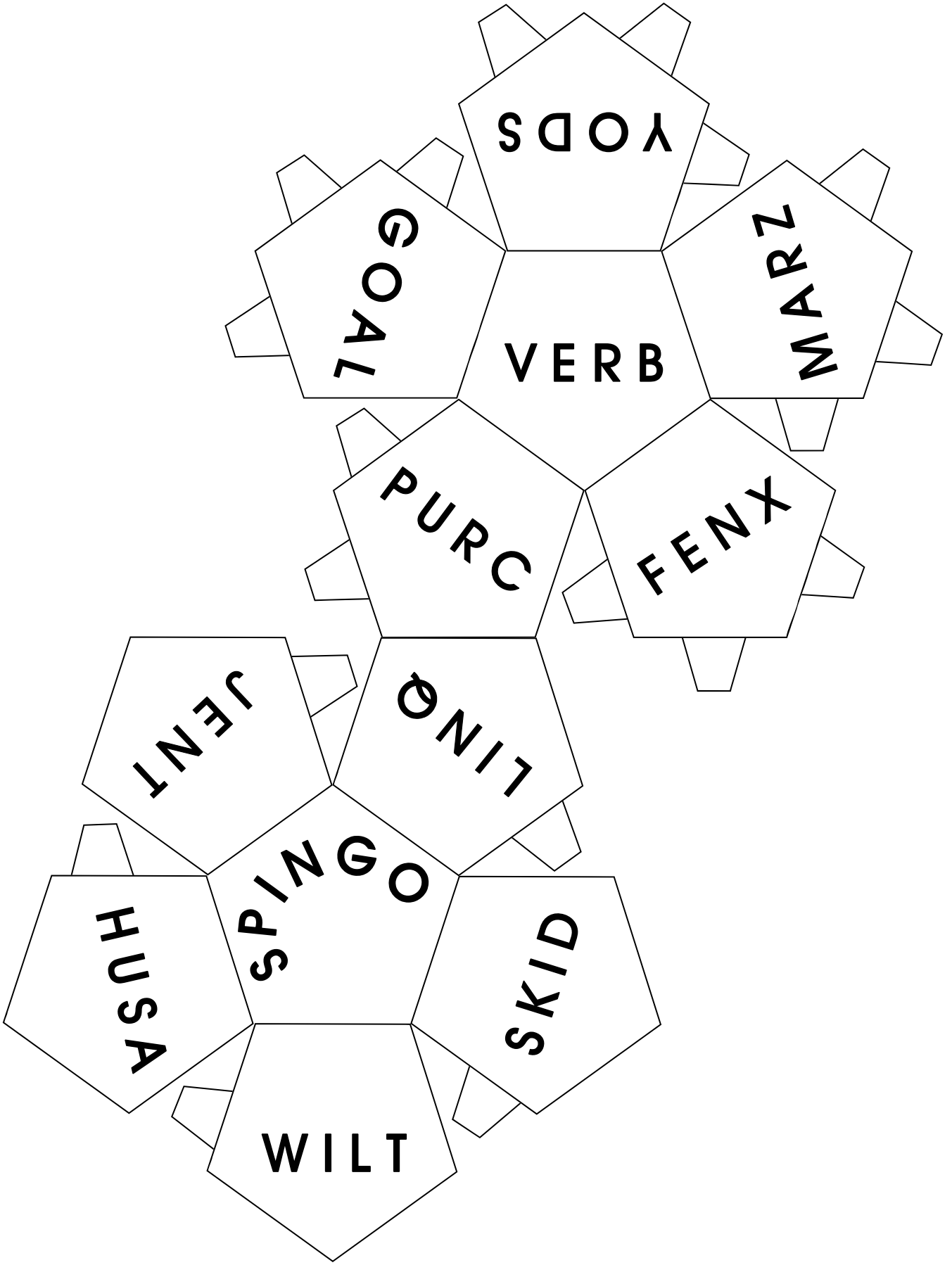


$$\square + \square = \square$$

SPINGO



$$\square + \square = \square$$



YODS

GOAL

MARZ

VERB

PURC

FENX

JENT

LINQ

HUSA

SPINGO

SKID

WILT