

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)



# REGLE DU JEU TAKEMO

## PRINCIPES DU JEU

**I - Les joueurs se répartissent en 2 camps :** les blancs et les noirs. Les blancs se placent d'un côté de la table de jeu et les noirs de l'autre.

Chaque camp joue alternativement.

Pour jouer, l'ordre est le suivant : joueur blanc n° 1, joueur noir n° 1, joueur blanc n° 2, joueur noir n° 2 et ainsi de suite.

**II - Chaque camp joue avec ses propres jetons.** Chaque camp dispose de 120 jetons-lettre de couleur blanche ou noire et conserve cette couleur durant toute la partie.

**III - Chaque camp doit placer des mots sur le plateau et ce, indépendamment du camp adverse.** Pour former ses mots, chaque joueur dispose toujours de 8 jetons-lettre. Chaque joueur oriente les lettres du mot sur le plateau **vers lui**. Les mots des 2 camps sont donc tête-bêche. Les lettres des mots d'un camp peuvent jouxter des lettres des mots adverses **sans former de mots**.

**IV - Pour commencer à jouer, chaque camp doit placer un mot horizontalement sur la ligne la plus proche de lui, sa "ligne de défense".** Chaque camp aura la possibilité de placer plusieurs mots, sur sa ligne de défense à des tours différents, **sans obligation de raccordement**, une case au moins devant séparer chaque mot.

**V - Au cours de la partie, le joueur doit placer à son tour un seul mot.** Chaque mot placé sur le plateau devra se raccorder aux mots de **son propre camp** s'il est situé au-delà de la ligne de défense. Ce raccordement s'effectue soit :

— en utilisant une lettre d'un mot existant, en le croisant

— en prolongeant un mot existant

— en plaçant un mot parallèlement à un mot déjà placé, toutes les lettres se jouxtant devant former des mots.

Si un mot placé verticalement n'a qu'une seule lettre sur la ligne de défense, il doit aussi être raccordé.

D'une manière générale, un mot joué doit être placé sur un seul axe et se lire par le camp concerné, de gauche à droite ou de haut en bas.

**VI - Lorsqu'un joueur réussit à placer un mot dont au moins une des lettres arrive sur la ligne de défense du camp adverse, il gagne un jeton TAKEMO de sa propre couleur** (voir situation n° 5 au dos de la boîte de jeu). Le jeton TAKEMO remplace n'importe quelle lettre de l'alphabet. Il pourra être utilisé ultérieurement en complément des 8 jetons-lettre. Chaque joueur peut gagner plusieurs jetons TAKEMO à des tours différents.

**VII - Un joueur peut capturer les mots du camp adverse pour éliminer ses jetons-lettre du plateau.** Pour capturer un mot adverse, il faut former un mot "attaquant" qui répond aux 3 conditions suivantes : (voir situation n° 1)

1 - Le mot devra se raccorder à un mot de **son camp**

2 - Le mot devra être constitué de telle sorte qu'une de ses lettres chevauche une des lettres du mot à capturer.

3 - Cette lettre devra être identique à la lettre chevauchée du mot à capturer.

## DEBUT DE LA PARTIE

Les blancs commencent la partie. L'attribution des blancs et des noirs est effectuée par tirage au sort, pour toute la partie.

Chaque joueur prend **au hasard** 8 jetons-lettre de sa couleur et les place sur son chevalet à l'abri des regards indiscrets. Les jetons TAKEMO sont exclus de ce tirage.

Pour commencer, chaque camp doit placer un mot sur sa ligne de défense. Après chaque mot placé, le joueur reconstitue son chevalet pour disposer à nouveau de 8 jetons-lettre.

Les mots autorisés sont ceux de 2 lettres et plus. Les mots interdits sont les noms propres, les mots étrangers, les abréviations (symboles, etc.) et les noms composés avec apostrophe ou trait d'union.

Si le mot présenté est contesté par le camp adverse, un contrôle est effectué dans le dictionnaire de référence. Si ce mot est mal orthographié ou s'il n'existe pas, le joueur passe son tour.

## LA PARTIE

A chaque tour, le joueur a 5 possibilités :

- placer un mot sur sa ligne de défense, sans obligation de raccordement.
- placer un mot, sur les autres cases, en le raccordant à un mot existant de **sa couleur**.
- placer un mot et faire un TAKEMO
- placer un mot et capturer un ou plusieurs mots du camp adverse
- échanger tout ou partie de ses jetons, dans ce cas il doit passer son tour.

### Remarque concernant le jeton TAKEMO

Si un joueur place un mot comprenant un jeton TAKEMO, la lettre représentée par ce TAKEMO n'est pas fixée une fois pour toute ; son identité pourra varier en fonction des besoins des joueurs suivants, seule la condition de former des mots est nécessaire. Par exemple, si sur le plateau de jeu, il y a les jetons **M** **R**, vous pouvez lire : **MER** ou **MUR** et donc utiliser le TAKEMO en **E** ou en **U** pour former un nouveau mot.

### Remarques concernant la capture des mots

Cette capture peut s'effectuer :

— soit perpendiculairement au mot à prendre (situation n° 1)

— soit dans l'axe du mot à prendre (situation n° 3)

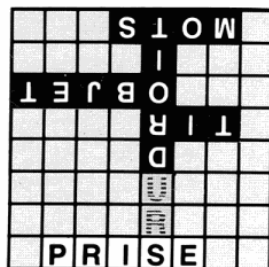
Si plusieurs lettres du mot "attaquant" chevauchent des lettres du mot à capturer, chacune d'entre elles devra être identique à la lettre qu'elle chevauche (situation n° 3).

Si le mot "attaquant" chevauche plusieurs mots adverses dans les conditions définies ci-dessus (voir paragraphe VII des PRINCIPES DU JEU), tous ces mots sont capturés (situations n° 2 et n° 3).

### Comment procéder pour capturer les mots ?

1 - Le joueur présente son mot "attaquant".

2 - Si celui-ci est accepté, les lettres des mots capturés (y compris la ou les lettres chevauchées) sont alors retirées du jeu à l'**exception des lettres entrant dans la composition d'autres mots raccordés non capturés**. Toutefois, il est possible d'enlever tout ou partie de ces lettres dans la mesure où celles qui restent forment des mots (voir situation n° 3).



**Cas particulier :** le principe qui consiste à ce que toutes les lettres d'un même camp se jouxtant sur le plateau doivent former des mots, s'applique également lors de la capture d'un mot. De ce fait, le joueur peut se trouver dans l'obligation de laisser certaines lettres du mot à capturer, qu'il aurait pu enlever, pour respecter l'obligation de former des mots. (Cas extrême : voir exemple ci-dessous).

Les blancs pourraient placer les lettres **D**, **U** et **R** et former le mot **DURS** pour capturer le mot **DROIT** par le **D**. Les lettres **I** et **D** pourraient être retirées du plateau, mais leur suppression fait que les lettres restantes **R** et **O** qui sont indispensables pour les mots **TIR** et **OBJET** ne forment pas un mot. Pour cette raison la lettre **I** doit être laissée ainsi que la lettre **D**. La capture n'est pas possible dans ce cas extrême et les blancs ne peuvent pas placer le mot **DUR**.

3 - Le joueur peut alors placer les lettres de son mot "attaquant", y compris la(les) lettre(s) se substituant à la(ux) lettre(s) chevauchée(s) retirée(s). Les jetons capturés sont retirés définitivement du plateau et ne seront plus utilisés.

**La capture sur la ligne de défense :** Le principe qui permet au joueur de placer un mot sur sa ligne de défense sans obligation de raccordement, s'applique également lors de la capture d'un mot. De ce fait, pour capturer un mot adverse dont une des lettres au moins est située sur cette ligne de défense, le joueur n'est pas obligé de se raccorder à un mot de son camp, si son mot "attaquant" est entièrement placé sur cette ligne, en respectant toutefois les conditions 2 et 3 du paragraphe VII des PRINCIPES GÉNÉRAUX (situation n° 4).

## FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur ne peut plus piocher suffisamment de jetons pour obtenir les 8 jetons requis, la partie est terminée. Il est également possible de fixer une durée de jeu.

## LE GAGNANT

Le gagnant est le camp qui, en fin de partie, a le plus de jetons, y compris les jetons TAKEMO, sur le plateau de jeu.

## VARIANTES

**Variante n° 1 :** Ne pas autoriser la conjugaison des verbes.

**Variante n° 2 :** (concerne la capture des mots) : Toutes les lettres des mots capturés, qui entrent dans la composition de mots perpendiculaires non pris, doivent être laissées en place.

DISTRIBUTION DES LETTRES (120 lettres par couleur)						
13 A	18 E	10 I	3 M	1 Q	6 U	1 Y
2 B	2 F	1 J	6 N	9 R	2 V	1 Z
3 C	2 G	1 K	7 O	9 S	1 W	et 5 jetons
4 D	1 H	5 L	3 P	8 T	1 X	TAKEMO