

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**





Bienvenue dans l'Univers TREMINGO

(c) TREMINGAM 1996-97

La génération INTERNET du jeu de lettres



Avec TREMINGO, le jeu de lettres vous surprendra.

Pour gagner des points, vous devez trouver des mots qui arpentent le terrain de jeu, visent des bonus, traversent des murs !

Ces mots, vous les proposez à l'ordinateur et il les traduit en déplacements sur le terrain, suivant une règle simple et originale.

Pour composer vos mots, autre innovation : vous disposez d'un capital de lettres qui peuvent servir *plusieurs* fois par mot. Ce qui permet de réussir d'excellents coups même avec très peu de lettres. Et si vous ne trouvez rien, l'ordinateur peut vous faire quelques suggestions...

Chaque terrain comporte une ou plusieurs cases d'entrée par lesquelles vous débutez votre parcours. Après le premier coup, elles deviennent des sorties. Vous passez dessus... Hop ! La partie est finie.

A vous de jouer !

Les points.

Pour gagner des points, il faut bouger ! Pour cela, vous devez trouver un mot et le soumettre à l'ordinateur.

Le mot est accepté s'il remplit les conditions suivantes :

- ses lettres font partie de votre capital de lettres,
- il figure dans le dictionnaire de l'ordinateur,
(*n'hésitez pas à nous signaler les erreurs ou omissions que vous pourriez constater !*)
- il donne lieu à un déplacement compatible avec le terrain de jeu.

Mais ceci ne suffit pas toujours pour gagner des points...
(Votre score apparaît en chiffres jaunes, à droite sous le terrain de jeu.)

En effet, *les coups perdent progressivement de la valeur.*

(La valeur du coup est indiquée en bleu, au dessus du score.)

Pour *compenser cette perte*, visez **les cases BONUS** et **traversez des murs** ! Dans les deux cas, vous gagnez des points supplémentaires.

En outre, chaque fois que vous passez sur une case BONUS, **le coup reprend sa valeur maximale**. Attention, chaque case BONUS ne sert qu'une fois !

Lorsqu'il n'y a plus de BONUS, terminez la partie et [enregistrez votre score](#).

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)

Les cases BONUS.

Exemple : 

Quand un joueur passe sur une case BONUS, il gagne des points supplémentaires (un nombre variable suivant les terrains de jeu).

De plus, **le coup retrouve sa valeur maximale**.

(La valeur du coup est indiquée en bleu, au dessus du score.)

Chaque case BONUS ne sert qu'une fois ! Dès que le joueur est passé sur une case BONUS, elle se transforme en case normale.

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)

Les "murs".

Ce sont les cases de couleur unie : 

Il n'y en a pas sur tous les terrains de jeu.

Exactement comme dans un monde "non-virtuel", les murs font généralement obstacle aux déplacements. Mais ici, vous pouvez essayer **de traverser les murs** ! Lorsque vous y parvenez, vous gagnez des points supplémentaires (un nombre variable suivant les terrains).

Pour qu'un mot puisse traverser un mur, la lettre à poser sur le mur doit avoir la couleur du mur.

Les mots qui "tapent" contre les murs sans pouvoir traverser **rebondissent**, ou **sont refusés**.

Les cases  sont infranchissables.

A noter : on ne peut pas s'arrêter sur un mur !

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)

La règle qui détermine les déplacements.

A chacun de vos mots correspond un déplacement sur le terrain.

Le principe de base est tout simple : on avance d'une case par lettre. La direction à prendre dépend de la couleur des deux premières lettres du mot.

Regardez votre case de départ, c'est à dire la case entourée d'un liseré brillant. Vous voyez une étoile constituée par huit flèches colorées. Vous prendrez la direction indiquée par la flèche qui porte la ou les **couleurs des deux premières lettres de votre mot**.

Si vous ne voyez aucune flèche aux couleurs des deux premières lettres de votre mot, cherchez en un autre ! Le mot auquel vous

pensiez ne peut être joué depuis votre position actuelle !

(Voir aussi [rebonds](#).)

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)

Les rebonds.

Les déplacements se font normalement en ligne droite. Lorsque votre trajectoire bute contre un mur, trois cas peuvent se présenter : soit vous traversez, soit vous rebondissez, soit votre mot ne peut ni traverser ni rebondir et il est refusé.

Vous traversez un mur lorsque toutes les lettres posées sur le mur ont la bonne couleur (celle du mur).

Vous rebondissez lorsque votre mot ne peut pas traverser le mur et arrive contre lui suivant une diagonale.

Lorsque vous tapez contre un angle, votre trajectoire se poursuit en longeant l'un des côtés du mur. L'ordinateur vous indiquera les deux routes possibles. Vous en sélectionnerez une au moment de jouer le coup suivant, en cliquant sur la case de départ qui vous convient.

Enfin, *votre mot est refusé* lorsqu'il tape perpendiculairement contre un mur sans pouvoir le traverser.

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)

Composition des mots.

En début de partie l'ordinateur vous attribue un capital de lettres tirées au hasard. Vous devez les employer pour composer vos mots. Chacune d'entre elles peut figurer plusieurs fois par mot, ce qui permet avec peu de lettres de trouver des mots à rallonge !

Par exemple, avec "E" et "T", vous pouvez faire "tête" ou "étêtée".

Si vous ne trouvez rien, cliquez sur le bouton "?" pour demander une liste de suggestions (ceci vous coûtera quelques points).

Le premier mot de la liste est affiché à droite du bouton "?". La liste complète apparaît dans une fenêtre à part ; cliquez sur le mot que vous voulez sélectionner.

Si vous désirez jouer un mot qui ne se trouve pas dans cette liste, cliquez sur le bouton "X" et tapez votre mot.

Après chaque coup, l'ordinateur *ajoute* des nouvelles lettres à votre capital... mais *retire* toutes celles qui ne figuraient pas dans votre mot. A tout moment, vous pourrez demander trois lettres supplémentaires en cliquant sur le bouton "+". Ceci vous coûtera aussi quelques points...

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)

Archivage des meilleurs scores.

L'ordinateur gère un fichier des meilleurs scores réalisés. Ce fichier est consultable à tout moment en sélectionnant, dans le menu "Game", la ligne "Scores".

Quand vous terminez une partie, l'ordinateur vous offre, le cas échéant, la possibilité d'enregistrer votre score dans ce fichier de prestige !

Pour être enregistré, tapez votre nom ou pseudonyme dans le champ marqué "Pseudo". Vous pouvez également donner des informations complémentaires, ville ou adresse de courrier électronique par exemple, via le champ "Info".

(Avant de taper votre texte, n'oubliez pas de cliquer dans la zone de saisie pour la rendre active.)

Appuyez ensuite sur le bouton "\$" ou tapez sur la touche "return" de votre clavier.

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)

En résumé...

Pour faire un bon score :

- visez les BONUS (quand il n'y en a plus, sortez rapidement du terrain !),
- traversez les murs,
- modérez votre appétit de lettres supplémentaires,
- n'abusez pas des suggestions.

Et bonne chance...

[Choix d'un terrain de jeu](#)

[Début du document](#)



TREMINGO, (c) TREMINGAM 1996-97

