

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



VERBA VOLANT

Contenu du jeu (en français) :

80 cartes (lettres) : 7 A, 2 B, 2 C, 2 D, 12 E, 2 F, 2 G, 2 H, 6 I, 1 J, 1 K, 3 L, 2 M, 5 N, 5 O, 2 P, 1 Qu, 4 R, 4 S, 4 T, 4 U, 1 V, 1 W, 1 X, 1 Y, 1 Z et 2 jokers.

Préparation

mélangez les 80 cartes et disposez-les en 36 couvertes sur la table de façon à former un carré de 6 x 6. Les 44 cartes restantes serviront de talon. Avant de commencer une partie chaque joueur peut regarder secrètement sous 3 cartes des 36 disposées sur la table.

Déroulement

On décide qui commence, puis on joue à tour de rôle. A son tour, chaque joueur doit découvrir l'une après l'autre au moins 4 cartes (plus s'il le veut) puis doit essayer de former un mot avec toutes les lettres découvertes.

- S'il parvient à former un mot avec toutes les lettres découvertes, il les enlève du plateau et les garde devant lui. Avec le talon il remplace les cartes manquantes sur le jeu. Le tour passe au suivant.
- S'il ne parvient pas à former un mot, il retourne de nouveau toutes les cartes et la main passe au suivant.

Quand le talon est épuisé, on continue à jouer sans remplacer les cartes. Le jeu se termine quand on ne peut plus former de mots.

Joker

Les cartes avec les 3 personnages vénitiens sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle lettre.

Mots valides

On choisit un dictionnaire et tous les mots qui s'y trouvent sont acceptables, dans n'importe quelle forme, genre, conjugaison, etc.

Victoire

Chaque mot vaut autant de points qu'il contient de lettres moins 3 (donc 4 lettres = 1 point, 5 lettres = 2 points, 6 lettres = 3 points, etc.) La carte Qu vaut 2 points. Gagne celui qui a le total le plus élevé.