

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



RÈGLE DU JEU

Vit'1 mot

ENCORE FAUT-IL
LE TROUVER !



Présentation

Vit1mot est un jeu de lettres qui se présente comme un jeu de cartes. Chacune d'elles, unique, comprend 2 lettres différentes + leur valeur.

Vit1mot contient également 3 cartes-joker. Le jeu consiste à composer des mots de 4 à 9 lettres selon 3 niveaux de progression (ou de difficulté).

LES CONSONNES

LETTRES	NOMBRE	VALEUR
B	3	2
C	3	2
D	3	2
F	3	2
G	3	2
H	3	2
J	2	3
K	2	5
L	6	2
M	6	2

LETTRES	NOMBRE	VALEUR
N	6	2
P	4	2
Q	2	3
R	6	2
S	8	2
T	6	2
V	3	2
W	2	5
X	2	5
Z	2	5

LES VOYELLES

LETTRES	NOMBRE	VALEUR
A	8	1
E	14	1
I	8	1

LETTRES	NOMBRE	VALEUR
O	7	1
U	6	1
Y	2	5



- Chaque carte contient 2 lettres et peut pivoter sur elle-même.
- On ne peut procéder qu'à un seul changement de cartes ! (total ou partiel) Les cartes rendues sont toujours replacées sous le tas de cartes restantes.



- Une carte-joker remplace la lettre manquante quelle qu'elle soit mais n'a aucune valeur en points.
- Une partie se joue en 10 manches.
- En cas d'égalité de score, le joueur ayant le plus grand nombre de points dans une des 10 manches est déclaré vainqueur.



- Le dé jaune détermine le nombre de cartes par joueur (niveau 1).



- Le dé rouge détermine la nature du mot à trouver (niveau 2).



- Le cumul des 2 dés détermine le thème du mot à trouver (niveau 3).

DANS UNE PARTIE AVEC DES ENFANTS, L'USAGE DU SABLIER EST FACULTATIF.
L'USAGE DU DICTIONNAIRE EST AUTORISÉ POUR TOUS LES NIVEAUX DE JEU.

Niveau 1

Difficulté : * * *

VOUS DEVEZ UTILISER :

- le dé jaune
- les 60 cartes-lettres
- les 3 cartes-joker
- la fiche-repère n° 1
- le sablier



✓ Tous les mots sont autorisés.

✗ Sauf :

- ✗ les noms propres
- ✗ les acronymes
- ✗ les abréviations

- ✗ les anglicismes
- ✗ les sigles

- ✗ les onomatopées
- ✗ les symboles

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE DE NIVEAU 1	P5
LES DIFFÉRENTS CAS DE FIGURES.....	P6
COMPTAGE DES POINTS	P 10

Déroulement d'une manche de niveau 1

- Au début de la manche, un joueur (à tour de rôle) lance le dé jaune et distribue le nombre de cartes correspondant au tirage – une à une, et dans le sens des aiguilles d'une montre – à tous les participants qui ne les retournent sur la surface de jeu qu'une fois la distribution terminée.
- Le sablier est alors actionné une première fois.
Durant ce laps de temps de 90 secondes, chaque joueur doit créer un mot comprenant autant de lettres qu'il y a de cartes distribuées.
- Au terme des 90 secondes, la manche est stoppée !
Chaque joueur peut alors procéder ou non à un changement total ou partiel de cartes.
- Le sablier est réactivé pour 90 secondes au terme desquelles la manche s'arrête.

Les différents cas de figures

Trois cas de figure peuvent se présenter :

Pour les exemples des 3 cas ci-dessous, le tirage de dé sera de 6 cartes (🎲)

- **CAS n°1** : Un joueur a trouvé un mot comprenant **autant de lettres que de cartes** distribuées **sans avoir procédé à aucun changement de cartes** : dans ce cas ce joueur en plus des points correspondant à son mot (addition de la valeur de chaque lettre composant le mot) ajoute un "double bonus" de **10 points**.

Exemple :

Cartes du joueur n°1 :



Avec ces cartes, il est possible de composer le mot : **B R O C H E**



Dans ce cas, le joueur n°1 a terminé.

- **CAS n°2** : Un joueur a trouvé un mot comprenant **autant de lettres que de cartes distribuées** mais en **ayant procédé à un changement total ou partiel de cartes** : dans ce cas ce joueur en plus des points correspondant à son mot ajoute seulement un "simple bonus" de **5 points**.

Exemple :

Cartes du joueur n°2 :



Avec ces cartes, il est impossible de composer un mot de 6 lettres. Dans ce cas, il peut changer tout ou partie des cartes. Le joueur n°2 décide de garder quatre cartes et d'en changer deux :



Le distributeur échange alors les cartes abandonnées par de nouvelles cartes :



Les cartes rendues sont alors replacées sous le tas de cartes restantes. On retourne ensuite le sablier et le jeu reprend pour 90 secondes au terme desquelles la manche est terminée.

ON NE PEUT PROCÉDER QU'À UN SEUL CHANGEMENT DE CARTES.

Pour le Joueur N° 2, il est possible cette fois de composer un mot de 6 lettres : **AVOUEZ** (la carte-joker remplace la lettre O).



UNE CARTE-JOKER REMPLACE
LA LETTRE MANQUANTE
QUELLE QU'ELLE SOIT MAIS N'A
AUCUNE VALEUR EN POINTS.

Le joueur n°2 a terminé.

- **CAS n°3** : Un joueur a trouvé un mot **inférieur au nombre de cartes distribuées** tout en **ayant procédé ou non à un changement de cartes** : dans ce cas ce joueur doit déduire des points correspondant à son mot les points de la lettre la plus cotée de chaque carte non utilisée.

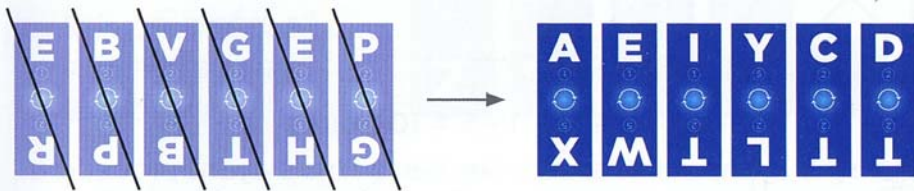
Niveau 1

Exemple :

Cartes du joueur n°3 :



Avec ces cartes, il est impossible de composer un mot de 6 lettres. Le joueur n°3 décide de changer toutes ses cartes. Le distributeur échange alors les cartes abandonnées par de nouvelles cartes.



Malgré le changement complet des cartes, le joueur n°3 ne parvient toujours pas à composer un mot de 6 lettres. Il peut néanmoins composer le mot : **W A T T**.



Le joueur n°3 a terminé.

Comptage des points

- **Joueur n°1** : B R O C H E
 $2 + 2 + 1 + 2 + 3 + 1 = 11$ points

Le joueur n° 1 ayant utilisé toutes ses cartes sans procéder à un changement de cartes bénéficie d'un "Double Bonus" de 10 points.

Le score du joueur n°1 est donc de : $11 + 10 = 21$ points

- **Joueur n°2** : A V (O) U E Z
 $1 + 2 + 0 + 1 + 1 + 5 = 10$ points

Le joueur n° 2 ayant utilisé toutes ses cartes mais ayant procédé à un changement de cartes bénéficie d'un "Simple Bonus" de 5 points.

Le score du joueur n°2 est donc de : $10 + 5 = 15$ points

- **Joueur n°3** : W A T T
 $5 + 1 + 2 + 2 = 10$ points

Le joueur n° 3 n'ayant pas utilisé toutes ses cartes doit soustraire de son score la valeur des points de la lettre la plus cotée de chaque carte non utilisée, soit -7 points (Y -5, T -2).

Le score du joueur n°3 est donc de : $10 - 7 = 3$ points



VOUS DEVEZ UTILISER :

- le dé jaune
- le dé rouge
- les 60 cartes-lettres
- les 3 cartes-joker
- la fiche-repère n° 1
- la fiche-repère n° 2
- le sablier



Déroulement d'une manche

- Chaque joueur à tour de rôle lance les dés jaune et rouge. Le dé jaune détermine le nombre de cartes. Le dé rouge détermine la nature du mot à trouver.

Exemple :  = 8 cartes  = verbe

- La manche se déroule ensuite comme une partie de niveau 1.

Comptage des points

- Identique à celui du niveau 1
 - + Un **“super bonus” de 15 points** si la nature du mot est conforme à celle déterminée par le dé rouge.
 - Un **“malus” de 7 points** si la nature du mot n'est pas conforme à celle déterminée par le dé rouge.
- Un joueur qui aura **utilisé toutes ses cartes** et **trouvé un mot correspondant à la nature déterminée par le dé rouge** (en ayant ou non procédé à un changement de cartes total ou partiel) **cumulera le “simple bonus” ou le “double bonus” avec le “super bonus”**.
- Un joueur qui aura **utilisé toutes ses cartes** mais qui **n'aura pas trouvé un mot correspondant à la nature du mot déterminée par le dé rouge** (en ayant ou non procédé à un changement de cartes total ou partiel) bénéficiera du “simple bonus” ou du “double bonus” **mais sera pénalisé du “malus” de 7 points**.
- Un joueur qui **n'aura pas utilisé toutes ses cartes** mais qui aura trouvé un mot correspondant à la nature déterminée par le dé rouge **bénéficiera quand même du “super bonus”**.

Niveau 3

Difficulté : * * *

VOUS DEVEZ UTILISER :

- le dé jaune
- le dé rouge
- les 60 cartes-lettres
- les 3 cartes-joker
- la fiche-repère n° 1
- la fiche-repère n° 3
- le sablier



- ✓ Dans une partie de niveau 3, seuls sont acceptés les noms communs, les noms propres et les verbes à l'infinitif.

Déroulement d'une manche

- Chaque joueur à tour de rôle lance les dés jaune et rouge. Le dé jaune détermine le nombre de cartes. Le cumul du dé jaune et du dé rouge détermine le thème du mot à trouver.

Exemple :  = 7 cartes  +  = 10, soit **Télévision/Cinéma**

Comptage des points

- Identique à celui du niveau 1
 - + Un **“super bonus” de 20 points** si le thème du mot est conforme à celui demandé.
 - Un **“malus” de 10 points** si le thème du mot n'est pas conforme à celui demandé.
- Un joueur qui aura **utilisé toutes ses cartes et trouvé un mot correspondant au thème demandé** (en ayant ou non procédé à un changement de cartes total ou partiel) **cumulera le “simple bonus” ou le “double bonus” avec le “super bonus”**.
- Un joueur qui aura **utilisé toutes ses cartes** mais qui **n'aura pas trouvé un mot correspondant au thème demandé** (en ayant ou non procédé à un changement de cartes total ou partiel) bénéficiera du “simple bonus” ou du “double bonus” mais **sera pénalisé du “malus” de 7 points**.
- Un joueur qui **n'aura pas utilisé toutes ses cartes** mais qui **aura trouvé un mot correspondant au thème demandé** bénéficiera seulement du **“super bonus”**.

Précisions relatives aux **thèmes** des mots

2 LIBRE	thème au choix ci-dessous
3 VIE QUOTIDIENNE	cuisine, bricolage, jardinage, maison en général
4 MÉTIERS	nom, action, outil, etc.
5 SPORT	discipline, action, sportifs, terme sportif, etc.
6 HISTOIRE-GÉOGRAPHIE	bataille, époque, pays, ville, etc.
7 MUSIQUE-VARIÉTÉ	musicien, instrument, chanteur, titre, solfège, etc.
8 PERSONNAGE	fictif ou réel, mort ou vivant
9 CORPS HUMAIN	os, muscle, organe, composition de l'être humain en général, maladie, etc.
10 TÉLÉVISION-CINÉMA	titre, objet, action, terme de métier
11 ARTS	peinture, sculpture, littérature, photographie
12 FAUNE & FLORE	animaux, végétaux, nature en général

Précisions relatives à la **nature** des mots

NOM COMMUN	masculin, féminin, singulier, pluriel
VERBE	infinitif, conjugué
ADJECTIF	masculin, féminin, singulier, pluriel
PARTICIPE	passé, présent
AUTRE MOT	adverbe, locution, pronom, préposition, conjonction, déterminant (voir listes de mots pages suivantes)
LIBRE	mot appartenant à l'une des catégories ci-dessus

Autres mots (que les noms communs, les verbes, les adjectifs et les participes)

PRONOMS

DÉMONSTRATIFS	POSSESSIFS	RELATIFS	INDÉFINIS	PERSONNELS
ceci	leur	auquel	aucun	nous
cela	leurs	auxquelles	aucune	vous
celle	mien	auxquels	aucunes	
celles	mienne	desquelles	aucuns	
celui	miennes	desquels	autre	
ceux	miens	dont	autres	
	nôtre	duquel	autrui	
	nôtres	laquelle	certain	
	sien	lequel	certaine	
	sienne	lesquelles	certaines	
	siennes	lesquels	certains	
	siens	quoi	même	
	tien		mêmes	
	tienne		nulle	
	tiennes		nulles	
	tiens		nuls	
	vôtre		personne	
	vôtres		quelques	
			quiconque	
			telle	
			telles	
			tels	
			tous	
			tout	
			toute	
			toutes	

ADVERBES

LIEU	TEMPS	QUANTITÉ	LIAISON	MANIÈRE	
ailleurs	alors	assez	ainsi	aisément	largement
alentour	après	autant	aussi	âprement	lentement
arrière	auparavant	beaucoup	cependant	ardemment	lento
autour	aussitôt	combien	certes	bellement	mieux
dedans	autrefois	davantage	ensuite	bêtement	mordicus
dehors	avant	encore	item	bien	nettement
derrière	bientôt	environ	itou	carrément	nommément
dessous	déjà	fort	néanmoins	comme	nûment
dessus	demain	guère	partant	comment	plutôt
devant	depuis	moins	pourtant	crânement	poliment
loin	désormais	plus	primo	crûment	posément
partout	encore	presque	quarto	debout	presque
près	enfin	quasi	quinto	également	recta
	ensuite	tellement	sûrement	énormément	rondement
	hier	très	toutefois	ensemble	sacrément
	jadis	trop	vraiment	exprès	sagement
	jamais			fermement	sainement
	naguère			fortement	sensément
	parfois			gaiement	sobrement
	puis			gentiment	suavement
	quand			goulûment	tenuto
	rarement			hardiment	utilement
	récemment			indûment	vaguement
	sitôt			joliment	vainement
	soudain			justement	vivement
	souvent			lâchement	
	tantôt				
	tard				
	toujours				
	urgemment				

INTERJECTIONS

4 LETTRES

allô
areu
bang
berk
bing
bouh
boum
chut
clac
ding
flop
hein
meuh
miam
ollé
ouah
oups
peuh
pfut
plaf
snif
stop
vlan

5 LETTRES

adieu
basta
bigre
bingo
bravo
couic
dring
halte
hélas
merci
motus
ouste
pardi
plouf
pouah
psitt
salut
sniff
tchao
tchin
vroum
waouh
youpi

6 LETTRES

alerte
belote
chiche
coucou
crénom
debout
diable
eurêka
glagla
hourra
mouais
ouille
splash
taïaut
tintin

INTERJECTIONS

4 LETTRES

allô
areu
bang
berk
bing
bouh
boum
chut
clac
ding
flop
hein
meuh
miam
ollé
ouah
oups
peuh
pfut
plaf
snif
stop
vlan

5 LETTRES

adieu
basta
bigre
bingo
bravo
couic
dring
halte
hélas
merci
motus
ouste
pardi
plouf
pouah
psitt
salut
sniff
tchao
tchin
vroum
waouh
youpi

6 LETTRES

alerte
belote
chiche
coucou
crénom
debout
diable
eurêka
glagla
hourra
mouais
ouille
splash
taïaut
tintin

Composition du jeu



60 cartes-lettres



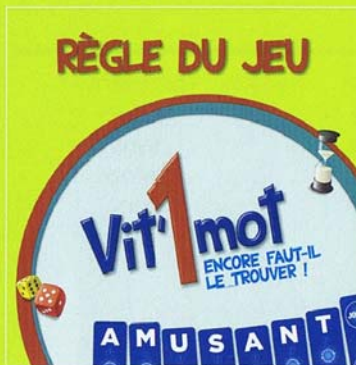
3 cartes-joker



3 fiches-repère



1 règle du jeu



1 sablier



2 dés (1 jaune + 1 rouge)

