

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)





## WORD SPIN PROGRESSIF

T U O S

1er tour

A G E M O U

2e tour

F A U X R A N G

3e tour

**Début:** Un seul joueur remplace les huit roues magnétiques dans une pile verticale. Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de WORD SPIN de base.

**1er tour:** Chaque joueur commence avec deux roues, joue et inscrit son pointage.

**2e tour:** Les joueurs s'échangent leurs roues, jouent et inscrivent leur pointage.

**3e tour:** Chaque joueur pige une roue magnétique supplémentaire au hasard, joue et inscrit son pointage.

**4e tour:** Les joueurs s'échangent leurs roues, jouent et inscrivent leur pointage.

**5e tour:** Chaque joueur pige une autre roue magnétique au hasard (pour en avoir quatre en main), joue et inscrit son pointage.

**6e tour:** Les joueurs s'échangent leurs roues, jouent et calculent leur pointage. La partie est finie. Le joueur ayant le plus haut pointage gagne.

**Variation:** En utilisant deux jeux de WORD SPIN, il est possible de continuer à jouer au-delà de quatre roues chacun.

## JEU DE WORD SPIN WHIZ-BANG

M E L A N G E R

Mot de 8 lettres

M O N T A G N E

Mot de 8 lettres

Cette partie peut être jouée en solitaire ou à plusieurs joueurs, chacun d'eux jouant tour à tour avec le jeu complet de huit roues. Les règles sont les mêmes que pour le jeu WORD SPIN de base.

**Objectif :** Chaque joueur essaie de créer le plus grand nombre de mots possible en un tour à l'aide des huit roues magnétiques. Ils peuvent déplacer l'ordre des roues magnétiques et les faire tourner à volonté.

**Pour gagner :** En utilisant les points inscrits sur les lettres, calculez le pointage total de tous les mots formés. Les joueurs doivent inscrire tous les mots qu'ils ont formés et leurs meilleurs pointages. Ils pourront ainsi essayer de dépasser le meilleur pointage au cours des parties subséquentes.

## JEU DE WORD SPIN BIBLIQUE

D I E U A D A M

Ce jeu se joue comme le WORD SPIN, à l'exception que seuls les mots et les noms présents dans la Bible peuvent être utilisés.

**Défi :** Si un joueur n'est pas certain que le mot de son adversaire est présent dans la Bible ou qu'il est bien orthographié, il peut le mettre au défi. Un ouvrage de référence exhaustif ou un dictionnaire biblique doit démontrer lequel des joueurs a raison, et le gagnant obtient le triple du pointage alloué pour ce mot.

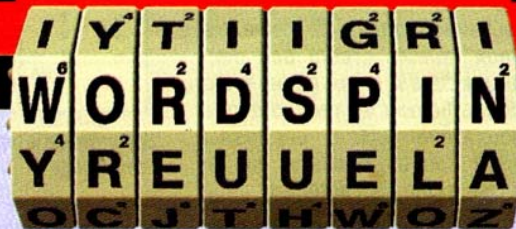
WORD SPIN™ est une marque de commerce de GEOSPACE Products Company, Inc. © 1996 GEOSPACE® Products Company, Inc. Tous droits réservés. U.S. PAT. #48653245 et autres U.S. & FOREIGN PATS. PEND. (206) 365-5241 Fait en Chine. 2/96



Jeu de l'année 1995  
Par l'Association du Jouet Australien  
Meilleur jeu de patience 1995  
Par "American MENSA, Ltd."  
Mention Jouet 3 étoiles 1995  
Par l'Association Canadienne du Jouet  
Mention spéciale choix des parents 1995  
Par "Parents' Choice"

# WORD SPIN™

Jeu de Mots Portatif



## RÈGLES DU JEU

Voici un jeu de mots portatif amusant et facile qui plaira à toute la famille! Il se joue n'importe où, à 1, 2 ou plusieurs joueurs ou équipes. Le jeu comprend 8 ou 16 roues magnétiques imbriquées qui comptent chacune 10 lettres différentes. Les diverses variations du jeu sont décrites ci-dessous.

**CONTENU:** Chaque jeu comprend 8 ou 16 roues magnétiques imbriquées, qui comptent chacune 10 lettres différentes. Le jeu de luxe comprend également une minuterie et une tablette de pointage. Seules les consonnes ont une valeur numérique. Aucune des roues ne contient les mêmes lettres.

**POUR 1, 2 OU PLUSIEURS JOUEURS (OU ÉQUIPES):** Le jeu de base requiert au moins de 3 à 4 roues magnétiques pour chaque joueur ou équipe (les membres de chaque équipe jouent chacun leur tour). Pour le jeu avancé, le solitaire et certaines variations du jeu, un plus grand nombre de roues peut être utilisé.

**POUR JOUER:** Pour jouer au WORD SPIN, les joueurs doivent déplacer et/ou faire tourner leurs roues magnétiques pour former des mots. Le but du jeu est d'atteindre le plus haut pointage en accumulant les points inscrits sur les lettres formant des mots. Le WORD SPIN peut se jouer avec un nombre illimité de joueurs; il suffit de grouper deux ou plusieurs jeux ensemble. La plupart des jeux requièrent trois ou quatre roues magnétiques par joueur ou équipe (utilisez plus de roues pour le jeu avancé). Un seul joueur peut jouer une partie de WORD SPIN solitaire. Au cours d'une partie typique de WORD SPIN, un bon joueur obtient un pointage se situant entre 100 et 200.



Déplacez les roues et/ou faites-les tourner pour former des mots



**POINTAGE:** Le responsable du pointage crée une colonne pour chaque joueur. À la fin de chaque tour, tous les mots créés par chaque joueur sont inscrits, de même que leur pointage. Tous les mots acceptés qui apparaissent n'importe où sur les roues magnétiques sont utilisés, incluant les mots à l'intérieur d'autres mots.

**MOTS ACCEPTÉS:** Un mot ne peut être utilisé qu'une seule fois dans une partie. Si un mot apparaît dans une main qui a déjà été jouée, son pointage ne peut être inscrit une deuxième fois. Si deux joueurs créent des mots identiques dans la même partie, le mot est disqualifié pour les deux joueurs et ne pourra être réutilisé. Les mots à l'intérieur d'autres mots ainsi que les mots côte à côte sont acceptés.

**DÉFI:** Si un joueur soupçonne que le mot d'un adversaire est mal orthographié ou n'existe pas, ce mot peut être mis au défi. Un dictionnaire doit démontrer lequel des joueurs a raison et le gagnant obtient le triple du pointage alloué pour ce mot.

**5 VARIATIONS DU JEU:** Essayez les jeux suivants : WORD SPIN Progressif, WORD SPIN Whiz-Bang, WORD SPIN Solitaire et WORD SPIN Biblique. Voir les instructions ci-dessous.

Trouvez tous les mots présents sur les roues. Les mots à l'intérieur d'autres mots comptent.

## JEU DE WORD SPIN

**Début:** Chaque joueur ou équipe pige soit 3 ou 4 roues magnétiques (des roues supplémentaires peuvent être utilisées pour les parties avancées).

**Pour terminer un tour:** Quand un joueur est satisfait de sa main, il déclare "WORD SPIN". Après 10 à 20 secondes, les adversaires doivent cesser de manipuler les roues. Le joueur qui a déclaré WORD SPIN inscrit son pointage le premier.

**1er tour:** Chaque joueur crée les mots qui donnent le plus de points possible en faisant tourner les roues et en les déplaçant. Inscrivez tous les mots formés par chaque joueur, de même que leur pointage, sur la feuille de pointage.

**2e tour:** Les joueurs s'échangent leurs roues. En jouant avec les roues de l'adversaire, le joueur doit créer de nouveaux mots en faisant tourner et/ou en déplaçant les roues magnétiques. Comme auparavant, jouez jusqu'à ce qu'un joueur déclare WORD SPIN, puis inscrivez les nouveaux mots et le pointage.

**3e tour:** Les joueurs s'échangent deux de leurs roues. Complétez le

Joueur: Marie			Joueur: Jean		
Mot	Pointage	Total	Mot	Pointage	Total
chat	10		velo	10	
gel	8	18	tou	4	
peau	4		onyx	16	30
le	4		os	2	
vers	10		roi	2	
sage	6		lave	10	
age	4	28	la	4	18
part	8		rang	8	
art	4		veau	6	
orage	6		gout	6	20
rage	6	24	plan	10	
mou	4		toi	4	
bas	4	8	toi	2	
tu	2		mais	6	22
faux	12	14	non	4	
or	2		trou	4	
reve	8		bri	4	12
tri	4	14	je	6	
	106		prie	6	12
					114

Utilisation de la tablette de pointage

tour et inscrivez les mots et le pointage comme auparavant.

**4e tour:** Les joueurs s'échangent toutes leurs roues une fois de plus. Complétez le tour et inscrivez les mots et le pointage.

**5e tour:** Les joueurs s'échangent deux de leurs roues. Complétez le tour et inscrivez les mots et le pointage.

**6e tour:** Les joueurs s'échangent toutes leurs roues une fois de plus. Complétez le tour et inscrivez les mots et le pointage. Faites le total des points de tous les joueurs. Le joueur ayant le plus haut pointage gagne.

**Gagnant:** Après le sixième tour, le joueur ayant le plus haut pointage gagne. Si deux joueurs sont à égalité, ajoutez un ou deux tours jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

**Variations:** 1) Au lieu de déclarer WORD SPIN à la fin d'un tour, réglez une minuterie à une, deux ou trois minutes. 2) Ajoutez des jeux et permettez aux joueurs d'augmenter leur nombre de roues magnétiques à 4, 5 ou plus pour une partie avancée.

## WORD SPIN SOLITAIRE



Mot de 2 lettres

Mot de 3 lettres

Mot de 4 lettres

**Début:** Un seul joueur replace les huit roues magnétiques dans une pile verticale. Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de WORD SPIN de base.

**1. Pigez et jouez:** Pigez deux roues magnétiques et créez un mot de deux lettres. Les roues ne peuvent être déplacées que pour ce tour. Inscrivez le meilleur mot de deux lettres et son pointage.

**2. Pigez et jouez:** Retirez la roue suivante de la pile verticale. Ajoutez-la à un bout ou à l'autre de votre main. Une fois en place, les roues ne peuvent plus être déplacées mais elles peuvent être tournées. Inscrivez le meilleur mot de trois lettres et son pointage.



Mot de 5 lettres



Mot de 6 lettres

**3. Continuez :** Continuez de piger et d'ajouter des roues, l'une après l'autre, de la pile verticale, de façon à créer des mots de 4, 5, 6, 7 et finalement de 8 lettres. Rappelez-vous d'ajouter une roue à l'un des bouts de votre main, mais sans déplacer les roues une fois qu'elles sont en place. Inscrivez le meilleur mot et son pointage après chaque tour.

**4. Fin de la partie :** La partie prend fin lorsque vous créez un mot de huit lettres ou que vous ne pouvez réussir un mot plus court. Déterminez votre pointage final et essayez de le dépasser dans les prochaines parties.



Mot de 7 lettres



Mot de 8 lettres



Déclarez "WORD SPIN" et additionnez le pointage de chaque mot sur les roues.



T<sup>2</sup>OIT<sup>2</sup> = 4 pts  
T<sup>2</sup>OI = 2 pts  
S<sup>2</sup>AG<sup>4</sup>E = 6 pts