

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 (Saône-et-Loire), 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



BILL EBERLE * JACK KITTREDGE * PETER OLOTKA

BUZZLE

Un jeu de lettres différent pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

BUZZLE est un jeu de lettres tout à fait extraordinaire où il vous faut trouver des mots secrets imaginés par vos adversaires. Il s'agit de découvrir les mots des autres et d'atteindre ainsi le meilleur score.

Dans BUZZLE, chaque lettre est composée de morceaux, et ces morceaux sont exactement au nombre de 4 : des grands « I », des petits « i » (exactement deux fois moins long que les grands), des grands « C » et des petits « u ». Les planches des joueurs montrent la composition exacte et officielle de chaque lettre, indiquant quels morceaux sont utilisés.

CONTENU

- 4 plaques prédécoupées avec les morceaux de BUZZLE.
Ils contiennent au total 52 grands et petits « I », 20 grands « C » et 24 petits « u ». Avant la première partie, il faut les détacher avec précaution.
- 4 grands plateaux de jeu en carton.
Ils contiennent cinq cases de lettres numérotées et toutes les descriptions de composition des 26 majuscules de l'alphabet ainsi que des lettres accentués Ä, Ö et Ü.
- 4 pions de 4 couleurs différentes.
- 1 grand plateau de compte.
Il sert à tenir les scores des joueurs.

De plus, vous devrez préparer quelques feuilles de papier et de quoi écrire.

PRÉPARATION

Le plateau de compte est placé au centre de la table.

Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case « 0 » du plateau. Tous les joueurs commencent avec un compte à 0.

Les morceaux de BUZZLE sont disposés à différents endroits accessibles aux joueurs à côté du plateau de compte.

Chaque joueur reçoit un plateau qu'il met devant orienté de sorte qu'il puisse lire l'alphabet BUZZLE. Cet alphabet montre les uniques combinaisons autorisées pour former les lettres de BUZZLE. La lettre « O », par exemple, doit être composée de deux grands « C » et en aucun cas de deux petits « u » !

Puis chacun choisit en secret un mot de cinq lettres et l'inscrit sur une feuille de papier, qu'il plie et place sous son plateau.

Le but du jeu est de deviner le plus vite possible les mots secrets des adversaires.

On décide du premier joueur de n'importe quelle manière (par exemple, celui qui comporte le moins de voyelles dans son nom).

PROPOSER UN MORCEAU DE BUZZLE

Le joueur choisit un morceau de BUZZLE qu'il propose à un adversaire en désignant le numéro de la case où il pense que ce morceau rentre. Cet adversaire doit répondre si le morceau convient, c'est à dire s'il manque encore à la lettre cachée de cette case. Il dit simplement : « Oui, elle est bonne » ou « Non, elle n'est pas bonne ».

Si la réponse est « Non », le morceau proposé est alors placé sous la case, en dehors du plateau de jeu, pour que chacun sache que ce morceau n'est pas ou n'est plus nécessaire à la construction de la lettre cachée.

Si la réponse est « Oui », alors le morceau proposé est placé sur la case concernée, et le pion du joueur est avancé d'une case sur le compteur. C'est encore au même joueur de jouer à nouveau. A nouveau, il choisit un morceau de BUZZLE dans les réserves et le propose à un adversaire. Il n'est pas obligé de continuer avec le même adversaire qu'auparavant.

Le joueur continue jusqu'à ce qu'il reçoive une réponse négative. C'est alors au joueur suivant de jouer. Toutefois, le joueur marque encore un point, c'est à dire qu'il avance encore une dernière fois son compteur avant de passer le tour au joueur suivant.

Exemple :

C'est à Jacques de jouer. Son pion est sur la case 4 du compteur. Il propose un petit « i » à Bernadette pour sa première case. Cette dernière lui répond « Oui ». Il pose le morceau dans la case 1 de Bernadette, avance son pion sur la case 5 et doit rejouer.

Comme il a une petite idée sur le mot de Bernadette, il décide de continuer chez elle et propose un petit « u » pour sa quatrième case. C'est encore bon ! Il pose le morceau dans la case et avance encore son pion qui est maintenant sur 6.

Jamais deux sans trois, se dit-il. Il continue chez Bernadette et lui propose un grand « I » pour sa troisième case. Catastrophe ! Il reçoit une réponse négative. Il avance quand même son pion d'une case et son score est donc de 7. C'est maintenant au tour de Claire, qui est à sa gauche, de jouer.

POSITIONNER UN MORCEAU DE BUZZLE

Au lieu de proposer un nouveau morceau de BUZZLE, le joueur peut choisir de positionner un morceau déjà posé dans une case d'un adversaire. Pour cela, il tourne et déplace le morceau pour l'amener dans la position qu'il pense être bonne. Il doit annoncer : « je positionne ».

Une fois le morceau positionné, l'adversaire a qui appartient le mot répond « Exact » si le morceau a été positionné comme dans la lettre à découvrir, ou « Faux » si le morceau de BUZZLE n'est pas positionné comme dans la lettre à trouver.

Un positionnement réussi ne rapporte aucun point, mais permet de rejouer. Mais en cas d'erreur, le tour passe au joueur suivant, et le fautif n'avance pas son pion sur le compteur.

Exemple :

Dans la première case de la planche de Bernadette se trouvent un petit « i » et un grand « I ».

Jacques, dont c'est le tour se demande s'il s'agit d'un A ou d'un L, car les deux semblent possibles. S'il s'agit d'un A, il pense avoir trouvé le mot et aimerait vérifier s'il s'agit bien d'un A. Il déclare donc : « je positionne » et place le grand « I » légèrement incliné comme dans un A.

S'il s'agissait bien d'un A (ou d'un W) la réponse sera « Exact » et il pourra rejouer.

Si par contre il s'agissait d'une autre lettre, comme le L auquel il pensait (mais ce pourrait être E, F, H, K, M, R ou T), il recevra une réponse « Faux » et il perdra son tour. Ce sera au suivant de jouer.

Remarques

Attention : les mots secrets sont toujours formés du point de vue des chercheurs ! On voit son propre mot secret à l'envers pendant qu'il apparaît.

Évitez de « chicaner » lors d'un positionnement. Ni la règle ni le rapporteur ne sont utiles ! Un petit « i » placé horizontalement dans la partie basse de la case (du point de vue des chercheurs) correspond à E, L ou Z - mais aussi à A et Å. Ne répondez négativement que si le morceau est clairement mal positionné.

Les positionnement sont rares dans une partie, mais parfois nécessaires : certains mots ne peuvent être découverts qu'après un positionnement qui lèvera une ambiguïté. Il est parfois plus prudent de tenter un positionnement sans grande conséquence que de risquer un mot qui peut faire perdre des points.

DÉCOUVERTE D'UN MOT CACHÉ

A n'importe quel moment, un joueur peut proposer un mot adverse, même si ce n'est pas à son tour de jouer !

Si le mot proposé est correct, il gagne des points : un pour chaque morceau qui manquait encore dans les cases du mot, plus un bonus de cinq points supplémentaires.

Exemple :

Un joueur annonce un mot qui est composé de 16 morceaux, dont douze avaient déjà été posés. Comme il manquait encore 4 morceaux, le joueur marque $4 + 5 = 9$ points.

Lorsqu'un mot est découvert, et après que le score ait été marqué, tous les morceaux sur les cases et en dessous sont remis dans les réserves. Puis le joueur dont le mot a été découvert doit en choisir un autre et l'inscrire sur sa feuille. La partie continue ensuite avec le joueur dont c'était le tour.

Si le mot proposé est faux, on perd un point pour chaque morceau qui aurait été nécessaire pour finir d'écrire le mot inexact proposé. Bien sûr, le codeur ne révèle pas le mot correct !

La partie continue ensuite avec le joueur dont c'est le tour, même si c'est celui qui vient d'émettre une fausse hypothèse.

Exemple :

Jacques pense avoir trouvé le mot de Bernadette. Le fait qu'il reste encore 14 morceaux à placer pour terminer ce mot ne l'effraye pas. Malheureusement, il se trompe. Comme il manquait 14 morceaux pour terminer le mot inexact, Jacques recule son pion de 14 cases !

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui, après avoir atteint ou dépassé la case 25 du tableau de score, découvre un des mots secrets d'un adversaire gagne la partie.

Tous les joueurs dévoilent alors leurs mots secrets.

COMMENT CHOISIR UN MOT

Certains mots, comme SILOS n'utilisent que huit morceaux de BUZZLE, alors que MEMES en utilise dix-huit ! (La valeur moyenne s'établit à treize ou quatorze). Les mots qui se composent de beaucoup de morceaux ne se découvrent pas rapidement mais rapportent aussi beaucoup de points à ceux qui les découvrent.

Les mots qui contiennent beaucoup de courbes, comme par exemple BOUGE, génèrent souvent de nombreux échecs chez les adversaires. Il ne faut toutefois pas systématiser leur emploi. Autrement vos adversaires découvriront vite votre tactique.

D'ailleurs, des calculs savants ont montré qu'un mot se compose en moyenne de 43% de grands « I », 39% de petits « i », 6,5% de grands « C » et 11,5% de petits « u ». (Note du traducteur : ces statistiques sont valables pour le vocabulaire allemand).

VARIANTES

Pour accélérer les parties à trois ou quatre, on peut décider de donner comme nombre de points à un joueur qui découvre un mot le nombre total de morceaux de ce mot. On ne compte naturellement pas le bonus à 5 points dans ce cas.

Les joueurs peuvent également décider de jouer avec des mots plus courts. Les parties seront plus rapides, mais les choix plus restreints.

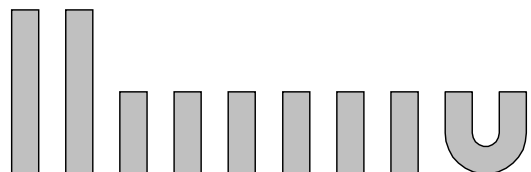
QUICK BUZZLE

QUICK BUZZLE est pratiquement un jeu à part entière, bien qu'il se joue avec le même matériel que BUZZLE. C'est un jeu très rapide pour des joueurs qui réfléchissent vite.

Chaque joueur imagine un mot secret de trois lettres et prend dans les réserves les morceaux de BUZZLE dont il a besoin pour former ce mot. Lorsque tous les joueurs sont prêts, chacun fait passer ses morceaux à, son adversaire de gauche. Alors, chacun essaie de reconstituer le mot de son adversaire sans qu'un seul morceau soit inutilisé. Le mot découvert n'est pas nécessairement celui que l'adversaire avait imaginé ! Le premier qui parvient à créer un mot avec les morceaux qu'il a reçus est le vainqueur. Tous révèlent alors leur mot, pour vérifier que personne ne s'était trompé.

Exemple :

Jacques reçoit de son voisin de droite deux grands « I », 6 petits « i » et un petit « u ». Il parvient à composer les lettres X, V et U, avec lesquelles il ne trouve pas de mot. Il recommence à chercher et compose E, T et U. Il trouve alors le mot TUE et réclame la victoire. Son voisin avait pensé à EUT, mais le but n'est pas de trouver le mot, mais d'en composer un valable, même si ce n'est pas celui que le codeur avait décidé.



Les auteurs de BUZZLE proposent de commencer avec une partie de QUICK BUZZLE pour décider qui commencera à jouer dans la partie de BUZZLE qui suivra. Le gagnant partira avec un avantage de 3 points sur ses adversaires, correspondant aux trois lettres qu'il a découvert avant les autres.

On peut, bien sûr, jouer à QUICK BUZZLE avec des mots plus longs.

BUZZLE SOLITAIRE

On peut aussi utiliser BUZZLE comme casse-tête. Prenez un livre et cherchez les 4 premiers mots de 4 lettres (ou plus difficile : de 5 lettres). Construisez alors ces quatre mots avec les morceaux de BUZZLE.

Dès maintenant, vous jouez contre la montre. Vous devez reconstruire 4 nouveaux mots en moins de quinze minutes, en respectant les groupes de morceaux de chacun des mots initiaux, c'est à dire que les morceaux du premier mot doivent permettre de créer un nouveau mot, ceux du deuxième, un autre mot, etc. Quand vous avez réussi à former 4 nouveaux mots, recommencez en cherchant bien sûr d'autres mots ! Votre score correspondra au nombre total de mots que vous aurez réussi à former en un quart d'heure. On peut également décider de chercher le plus de mots possibles, sans se soucier du temps.

Selon les mots de départ, la partie peut être plus ou moins difficile. Un score de 50 points est très honorable.

Les germanophones peuvent s'amuser avec les morceaux des mots : EINS – ZWEI – DREI – VIER. Ils devraient trouver 76 mots ! Essayez si vous avez la patience (et les connaissances linguistiques).

MOTS AUTORISÉS

Dans presque tous les jeux de lettres, se pose la même question : quels mots sont autorisés ? La réponse à cette question pourrait être décidée par les joueurs avant chaque partie. Toutefois, certains conseils peuvent être donnés.

Il est préférable d'utiliser des mots courants et certainement connus de vos adversaires. C'est préférable si vous voulez préserver l'ambiance conviviale à la table. Imaginez leur tête si vous proposez KIPLA ou JORAN.

Il ne faut pas de faute d'orthographe ! Cela semble évident, et il peut être utile de vérifier dans un dictionnaire en cas de doute. Si le doute persiste, optez pour un autre mot.

Les abréviations comme CGPME ou les mots avec un trait d'union ne sont pas autorisés (bien que le tiret puisse être composé avec un petit « i »).

Pour les joueurs francophones, il est préférable d'ignorer les accents.

Si les joueurs le décident avant le début de la partie, ils peuvent accepter :

- les noms propres de personnes comme MARIE (mais évitez PIOTR !).
- les noms propres géographiques, comme MALTE, PARIS, ALGER, LOIRE,...
- les noms communs déclinés et les verbes conjugués : BUVEZ, BLEUE, RIEZ, ...
- les mots du langage populaire : PLOUC, GONZE, ...

Nous vous proposons de n'admettre aucun de ces mots, sauf peut être les noms déclinés et les verbes conjugués, traditionnellement employés dans les jeux de lettres.