

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





Règles du jeu CRASHWORD



Lance les dés..... et trouve un mot..... !! Sauf si... !

CrashWord est aussi un jeu éducatif qui stimule petits et grands à construire des mots de façon très ludique

Rapide, ludique, captivant et déconcertant ! CrashWord est un jeu très original qui redonne un vrai sens au mot « PLAISIR » de jouer en famille ou entre amis ! Ce très beau jeu tout en bois, enthousiasmera aussi bien les enfants que les «pros» de jeux de lettres. Pas de stylo, pas de papier, pas de montre ! Ouvrez la boîte et amusez vous bien... !

- But du jeu** « Lance les dés, et trouve un mot sauf si !... » Le premier joueur qui totalise 100 points gagne la partie.
- Joueurs** 6 joueurs Maximum.
- Age** De «dès qu'on sait lire» à « pas d'âge » !
- Niveau** S'adapte à tous les niveaux, et ne gagne pas forcément celui qu'on pense.
- Démarrage :** Chaque joueur choisit une couleur pour toute la durée de la partie et place deux pions de même couleur au bas du totalisateur. Pour démarrer la partie on lance un dé de couleur, et le joueur qui la même, commence.
- Les dés de couleur** lancer les 4 dés de couleurs.
- Si aucune couleur de celle du joueur n'apparaît, le joueur passe son tour.
 - Si au moins une couleur de celle du joueur apparaît, il lance les dés alphabétiques.
 - Si 4 dés de même couleur, le jeu part au joueur qui a la même couleur.
- Les dés alphabétiques :** Lancer les dés alphabétiques et 30 secondes (sablier) pour faire un mot... sauf si.../...
- **Etoile**-----Les joueurs réfléchissent à un mot dans leur tête ; personne ne touche aux dés. Au bout de 30 secondes chacun annonce le nombre de lettres. Le joueur qui en a le plus, annonce le mot, l'écrit, totalise ses points et donne la main au joueur à sa droite. Si égalité, c'est le joueur à droite de celui qui a lancé les dés qui totalise.
 - **Tête de mort**-----Le premier joueur qui la voit crie «CRASH !», «pique» le jeu en cours, fait un mot, totalise les points et donne la main au joueur à sa droite.
 - **Etoile et Tête de Mort**-----L'étoile prime.
 - **Ni Etoile, ni Tête de Mort** 30 secondes (sablier) pour faire un mot. Le déplacement des dés est possible, sans les retourner, en utilisant ou pas les jokers.
 - **Le mot «CRASH»** écrit Même chose que la tête de mort
 - **Le «CRASHWORD»** écrit Le premier joueur qui voit écrit le mot «CRASHWORD», et qui le crie le premier gagne la partie.
- Pénalités :**
- Pas de face de sa couleur au lancer des dés de couleur, joueur suivant.
 - Aucun mot au bout des 30 secondes, pas de point à marquer. Joueur suivant.
 - Mot invalide OU un cri de «CRASH» ou «CRASHWORD» à tort : perte de 10 pts
- A qui le tour** Le Joueur suivant est toujours le joueur de droite (Sens inverse des aiguilles de montre)
- Les mots** Aucune restriction. Tout le monde doit être d'accord sur l'existence du mot. (Mot étranger, Conjugué, nom propre, voire argot abréviations etc. etc. aucune limite)
- Pourquoi deux sabliers** Le second est toujours prêt à démarrer et éviter d'attendre.
- Le comptage des points** Les pions de couleur : un pour les dizaines, un pour les unités. La partie est gagnée lorsque ; les deux pions sont en haut totalisateur . Un point par lettre, un point par joker.
- Joker** = de 1 à 4 (couleur choisit par le joueur). Le joker remplace n'importe quelle lettre de l'alphabet.
- Dé de contrainte :** à chaque fois qu'un joueur a crié « Crash » il prend le dé de contrainte, possédé par un autre joueur ou pas. Il pourra alors le lancer vers un joueur juste avant que celui ci ne lance les dés alphabétiques, et ainsi le pénaliser en le forçant à s'adapter à un des thèmes du dé de contrainte.

Petite règle éducative !

Pour apprendre aux enfants à faire des mots de façon « ludique » !

- Isoler les dés de couleurs
- Prendre tous les dés alphabétiques et enlever ceux où il y a « l'étoile » et « la tête de mort »
- Ne pas utiliser pas les sabliers
- Prendre un dictionnaire
- Annoncer à haute voix un mot
- Demander à votre enfant de lancer les dés et de composer le mot que vous avez choisit
- Donnez lui la définition du mot
- faites lui totaliser ses points (une lettre = 1 point) sur le totalisateur en utilisant les unités et les dizaines.

CrashWord <http://www.crashword.fr>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label marque logo Modèle règles déposés dans toute la Communauté Européenne.

Copyright © 2014 CrashWord Copyright /PL6H186 2014