

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



CARTE POUBELLE



Un joueur peut jouer une carte **POUBELLE** sur la ligne de son choix. C'est alors **retour à l'envoyeur** : tous les joueurs **récupèrent** dans leur main les lettres de leur couleur de la ligne **supprimée**. Le joueur ajoute la carte **POUBELLE** qu'il vient de jouer à son **PAQUET** de points. Il choisit ensuite une carte de sa **MAIN** qu'il pose sur la ligne laissée vide.

CARTE JOKER



Quand un joueur joue une carte **JOKER**, il lui attribue la lettre de son choix, elle ne peut plus être modifiée. La carte **JOKER** compte **double** dans le calcul de la majorité de lettres couleurs.

DERNIÈRE MAIN

Lorsqu'un joueur tire la toute dernière carte de sa **PIOCHE** il annonce **DERNIÈRE MAIN** ! La partie est mise en pause. Tous les autres joueurs doivent rajouter à leur **MAIN** le même nombre de cartes tirées par le joueur (de 1 à 8 cartes). Toutes les autres cartes des **PIOCHES** sont écartées du jeu.

DERNIERS TOURS

La partie se poursuit ensuite chacun son tour. Quand un joueur ne peut plus jouer il **passse son tour** et ne peut plus revenir dans le jeu jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

- **Cas n°1** : l'un des joueurs réussit à poser la dernière carte de sa **MAIN**. Il ramasse alors en bonus **TOUTES** les lettres de sa couleur présentes sur la table et les ajoute à son **PAQUET**.
- **Cas n°2** : tous les joueurs passent leur tour **sans pouvoir finir**. Chacun doit supprimer de son **PAQUET** de points autant de cartes que de lettres en main.

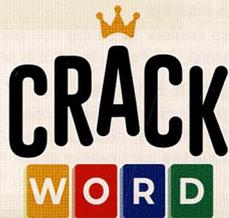
CALCUL DES POINTS : le joueur qui a le **PAQUET** de points le plus grand remporte la partie.

YAQUA
STUDIO

Auteur : Pierre FAUCON
Illustratrice : Charlotte FAUCON
Éditeur © YAQUA 2023

 **Blackrock**
GAMES

Distribué en France
par Blackrock Games


CRACK
WORD

LES RÈGLES DU JEU
DE 2 À 4 JOUEURS

PRINCIPE DU JEU :

1 couleur par joueur. **4 mots** à construire, lettre après lettre, chacun son tour. Le 1^{er} qui termine un mot d'**au moins 3 lettres** avec une majorité de sa couleur ramasse toutes les cartes du mot (1 carte = 1 point).

BUT DU JEU : être le joueur qui a le plus gros **PAQUET** de points.



REGARDEZ
LA VIDÉO
DÉMO



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit **sa couleur** et coupe son paquet en deux, de manière à montrer une carte au hasard. Celui qui a la lettre la **plus proche du A** commence.

NOMBRE DE CARTES PAR JOUEUR

Chaque joueur mélange ses cartes et se donne une **PIOCHE** de départ :

Partie à **2 joueurs** = **40 cartes** par couleur et par **PIOCHE**

Partie à **3 joueurs** = **30 cartes** par couleur et par **PIOCHE**

Partie à **4 joueurs** = **25 cartes** par couleur et par **PIOCHE**

NB : Pour des parties en mode expert, jouez avec toutes les cartes.

Les pioches sont disposées devant chaque joueur, **faces cachées**.

Les cartes non utilisées sont écartées de la table et déposées dans le couvercle de la boîte.

4 LETTRES POUR DÉMARRER

Le joueur qui commence retourne la **1ère** carte de sa **PIOCHE** et la dépose sur la table, **face visible**. Le joueur suivant, de la même manière, pose une carte en **DESSOUS** de celle du joueur précédent et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait une **colonne de 4 lettres** de départ sur la table.



1ÈRE MAIN = 8 CARTES

Chaque joueur prend les **8 premières** cartes de sa **PIOCHE** et les prend en **MAIN** sans les montrer à ses adversaires.

3 ACTIONS POSSIBLES

À partir des 4 lettres de départ, les joueurs posent **chacun leur tour** une carte sur l'une des 4 lignes au choix pour former des mots (1 seule carte par tour).

3 positions possibles :

- À la **gauche** d'une lettre
- À la **droite** d'une lettre
- Lettre **au-dessus** d'une autre lettre (uniquement si la lettre est identique, exemple un A sur un A)



Si un joueur ne peut (ou ne veut) pas jouer, il tire une carte de sa **PIOCHE** et **passse son tour**.

À chaque lettre posée, le joueur doit réussir à donner un exemple de mot utilisant la suite de lettre sur la table. Sinon il **passse son tour** et **PIOCHE**.

MOTS AUTORISÉS

Les mots se lisent uniquement **de gauche à droite**.

Les noms propres et les abréviations sont **interdits**.

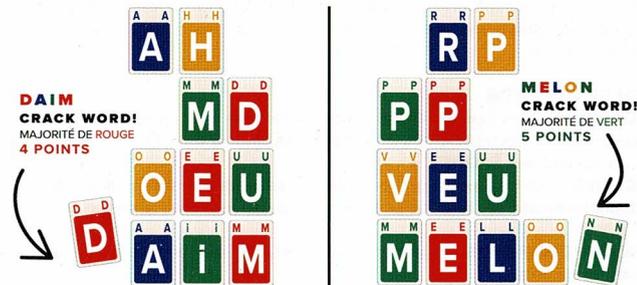
Les mots conjugués sont **autorisés**.

En cas de litige, c'est le dictionnaire de référence qui tranche (Google ou Scrabble).

CRACK WORD !

Quand un joueur rajoute une lettre qui forme un mot, de **minimum 3 lettres**, avec une **majorité de lettres de sa couleur**, il peut faire **CRACK WORD !** Il ramasse alors **TOUTES** les cartes du mot formé et les ajoute à son **PAQUET** (ses points) qu'il pose devant lui (faces visibles).

Il prend ensuite une carte de sa **MAIN** qu'il pose sur la rangée laissée vide. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



NOUVELLE MAIN : 8 CARTES

Quand un joueur pose la dernière carte de sa **MAIN** sur la table, il s'en distribue une **nouvelle de 8 cartes**. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.