

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



LE CRACK

JEU DE SOCIÉTÉ

© S. B. 1969 et 1971

Création : JOUETS ÉDUCATIFS UNIVERSELS

Breveté en France et à l'étranger.

Tous droits réservés. Reproduction interdite dans tous pays

LE CRACK UN GRAND JEU DE MOTS CROISÉS EN COULEURS *Pour 2, 3 ou 4 Joueurs*

REGLE DU JEU

Le "CRACK" est basé sur la composition de mots et il se joue à la façon des Mots Croisés. Ce jeu contient 132 Lettres-pièces de forme octogonale, réparties en quatre couleurs correspondant aux quatre couleurs des cases du damier spécial "CRACK" : Bleu, Rose, Vert & Rouge. Chaque couleur comprend 33 Lettres.

DEBUT du JEU

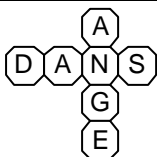
- Les 132 Lettres sont mélangées face cachée sur la table. Chaque joueur prend 12 Lettres sans les regarder et les place sur son support, en ayant soin de les dissimuler le plus possible. (Les consonnes sont placées à gauche, les voyelles à droite).
- Dans le CRACK "Edition Luxe", les 132 lettres sont placées dans le sachet opaque, sur la table.

Chaque fois qu'un joueur compose un mot sur le damier, il prend parmi les Lettres restantes sur table autant de Lettres qu'il vient d'en utiliser, de façon à avoir toujours 12 Lettres sur son support.

- Le joueur qui a sur son support la lettre de l'alphabet la plus proche du A, dans l'ordre alphabétique, commence le jeu. Si les joueurs ont la même lettre, c'est la plus forte couleur qui l'emporte (rouge, puis vert, puis rose, puis bleu), finalement si c'est la même lettre dans la même couleur, c'est la plus forte lettre suivante dans le support qui décide.
- Le premier mot composé sur le damier doit avoir au moins quatre lettres. Ce mot est placé horizontalement sur la seconde ligne du damier, la première lettre sur la case du départ marquée 2A.
- Le second joueur compose un mot vertical d'au moins deux lettres, ou plus, croisant ou touchant le premier mot. (Voir exemples ci-après). Le joueur suivant peut faire un mot horizontalement ou verticalement de deux lettres ou plus croisant ou touchant un des deux mots déjà composés, et ainsi de suite... Si un joueur ne peut pas former un mot, il passe son tour et échange deux lettres.

Exemples :

MOTS SE CROISANT



MOTS SE TOUCHANT



VALEUR D'UN MOT

- Chaque lettre d'un mot a la valeur correspondante à sa couleur
 - Chaque Lettre Bleu - 1 Point.
 - Chaque Lettre Rose - 2 Points.
 - Chaque Lettre Verte - 3 Points.
 - Chaque Lettre Rouge - 4 Points.
- Le joueur additionne les valeurs-couleur des lettres composant son mot et obtient ainsi le score du mot.
- Une lettre commune à deux mots se croisant ou se touchant horizontalement et verticalement est comptée pour chaque mot, c'est à dire 2 fois.

AS

- Quand un joueur place sur une case du damier une lettre de la même couleur que cette case, cela s'appelle un AS. Chaque AS vaut 10 Points, en plus de la valeur de la lettre. Quand un joueur a 10 AS dans son compte, tous ses points de chaque tour sont doublés. Quand il a 15 AS, tous ses points sont triplés, et enfin quand il a 20 AS tous ses points sont quadruplés.
- Quand un joueur a 10 AS, il a le droit après avoir composé un mot sur le damier et complété à 12 les lettres de son support, d'échanger 2 lettres de son support contre deux des lettres restant sur la table.
- Si un AS se trouve au croisement de deux mots horizontal et vertical, cet AS est compté pour chaque mot. La même chose pour chaque mot additionnel - (voir ci-après).
- Tous les AS de chaque tour sont marqués séparément.

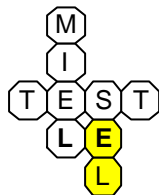
MOT COULEUR

- Chaque mot, quand toutes ses lettres sont de la même couleur, est appelé "Mot Couleur". Pour chaque "Mot Couleur" le joueur ajoute au total de son mot 25 Points pour chaque lettre composant le "Mot Couleur".
- Quand un joueur a 10 AS dans son compte, il a le privilège d'échanger une lettre (n'importe laquelle) d'un des mots composé sur le damier contre la même lettre d'une autre couleur de son support, de façon à lui permettre de composer un "Mot Couleur". (Si la lettre échangée a la couleur de la case, ceci est considéré comme un AS).

MOT ADDITIONNEL

- Chaque mot horizontal ou vertical contenant des lettres qui touchent celles des mots déjà formés doit aussi former un Mot Additionnel lisible dans une autre direction.

Exemple :

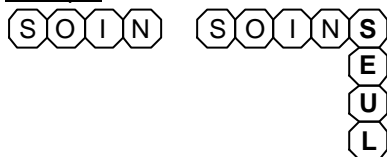


- Dans cet exemple, avec le mot horizontal TEST et le mot vertical MIEL, la composition du mot vertical SEL forme aussi un mot horizontal LE. Le mot LE étant un mot additionnel, le joueur marque les points des deux mots SEL et LE.

NOTE

- Si la lettre S, ou importe quelle autre lettre transformant le mot, est ajoutée à la fin d'un mot exposé sur le damier, ceci est considéré comme la formation d'un nouveau Mot Additionnel.
- Transformer un mot signifie : faire d'un singulier un pluriel, du masculin un féminin, d'un substantif un verbe, etc.

Exemple :



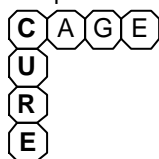
- Le joueur composant verticalement le mot SEUL marque les points des mots SEUL & SOINS.
- (Voir aussi jeu exposé à l'attaque de l'adversaire, plus loin).

LE JEU EXPOSE A L'ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE

- Le jeu exposé à l'attaque de l'adversaire est un jeu dans lequel l'adversaire peut utiliser tous les avantages d'un mot déjà composé par autre joueur, en ajoutant une lettre à la fin ou au début de ce mot, obtenant ainsi un autre mot.

Exemple :

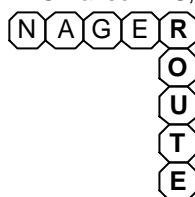
Le joueur forme un mot couleur AGE. L'adversaire compose :



- En composant le mot vertical CURE, l'adversaire place la lettre C de la de la même couleur devant le

met AGE et marque ainsi les points du mot couleur CAGE et les points du mot CURE.

- Un autre exemple : Un joueur compose le mot NAGE avec 4 AS, l'adversaire joue :



- En composant le mot vertical ROUTE, l'adversaire place la lettre R à la fin du mot NAGE et gagne son score avantageux (dans le mot NAGER) ensemble avec celui du mot ROUTE.
- (Voir aussi les exemples 7 & 8 des Exemples Généraux).

FIN DU JEU

- Le jeu est terminé quand un joueur atteint l'une des quatre case, du carré "FINAL" (voir sur le damier du jeu les cases 16P - 16Q - 17P - 17Q). Il gagne le nombre de points indiqués dans la case sous la dernière lettre de son mot. Si cette lettre est de la même couleur que la case du carré FINAL, le nombre indiqué est doublé, triplé ou quadruplé, selon le nombre d'AS qu'il possède au total. Le gagnant du jeu est le joueur qui a le total final le plus élevé.
- Si les joueurs ne peuvent arriver dans le carré "Final", le jeu est fini quand toutes les lettres de la table sont utilisées et quand un joueur n'a plus de lettres sur son support, ou quand tous les joueurs sont d'accord qu'il est impossible de continuer le jeu.

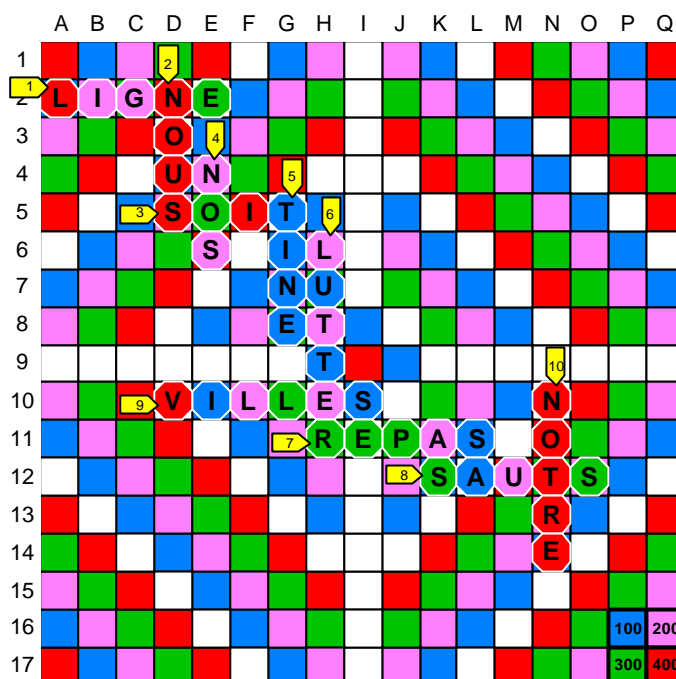
LA MARQUE

- Pour le compte des points, utilisez le carnet spécial "CRACK". Chaque score doit être inscrit dans l'ordre des colonnes du carnet. (Les AS sont marqués d'abord ; chaque AS est marqué séparément par une croix). Le jeu étant terminé, on additionne les points marqués dans la colonne "POINTS". Au total obtenu, on ajoute celui des "AS" indiqué à côté de la dernière marque de croix dans la colonne "AS". Il est rappelé qu'à partir du 10ème "AS", tous les points d'un tour sont doublés, - à partir du 15ème "AS" sont triplés, - et, à partir du 20ème "AS" sont quadruplés.
- Pour 3 & 4 Joueurs, utiliser deux feuilles du carnet.

LE TEMPS

Le temps imparti à chaque joueur pour composer un mot est en principe de 2 minutes (minuteur incorporé au jeu).

EXEMPLES GENERAUX



(Reproduire ces exemples sur le damier)

EXEMPLE 1

JOUEUR A. Compose mot horizontal LIGNE (le L sur la case de départ 2A) et gagne 15 points pour le score du mot et 20 points pour deux AS.

EXEMPLE 2

JOUEUR B. Compose un mot vertical NOUS et gagne 16 points pour le score du mot, 10 points pour un AS et 100 points pour un mot couleur de quatre lettres.

EXEMPLE 3

JOUEUR A. Compose un mot horizontal SOIT et gagne 12 points pour le score du mot et 20 points pour deux AS.

EXEMPLE 4

JOUEUR B. En composant un mot vertical NOS, forme un mot additionnel UN. Il gagne 13 points pour le score de deux mots (NOS - 7 points et UN - 6 points) et 30 points pour trois AS (NOS - 2 AS et UN - 1 AS).

EXEMPLE 5

JOUEUR A. Compose un mot vertical TINE et gagne 4 points pour le score du mot, 10 points pour un AS et 100 points pour un mot couleur de quatre lettres.

EXEMPLE 6

JOUEUR B. En composant un mot vertical LUTTE, forme aussi trois mots additionnels - IL, NU, ET. Il gagne 16 points pour le score de 4 mots (LUTTE - 8 points, IL - 3 points, NU - 2 points, ET - 3 points), 40 points pour 4 AS (LUTTE - 2 AS et IL - 2 AS) et 50 points pour un mot couleur de deux lettres (NU).

EXEMPLE 7

JOUEUR A. Attaque le mot de son adversaire LUTTE en ajoutant à la fin la lettre R et en composant le mot horizontal REPAS. Il gagne le score de deux mots REPAS et LUTTER. Ayant avec ce jeu 12 AS dans son compte, tous les points de ce tour sont doublés. Ainsi il gagne pour le mot REPAS 24 points ($12 \times 2 = 24$) et pour le mot LUTTER 22 points ($11 \times 2 = 22$), au total 46 points. En outre, il gagne 40 points pour 4 AS du mot

REPAS et 60 points pour 3 AS du mot LUTTER (ces 3 AS étant le 10ème, le 11ème et le 12ème sont doublés). (Dans le carnet spécial "CRACK" le compte des points des AS se fait automatiquement).

EXEMPLE 8

JOUEUR B. Pour éviter cette fois d'exposer son jeu à l'attaque de l'adversaire, compose un mot horizontal SAUTS (au pluriel, lettre S à la fin !) En composant le mot SAUTS, il forme aussi deux mots additionnels AS et SA. Ayant avec ce jeu 10 AS dans son compte, tous les points de ce tour sont doublés. Il gagne pour le mot SAUTS 26 points ($13 \times 2 = 26$), pour le mot AS 10 points ($5 \times 2 = 10$) et pour le mot SA 4 points ($2 \times 2 = 4$), au total 40 points.

Le mot SA étant un mot couleur de deux lettres, le joueur B gagne encore 100 points ($50 \times 2 = 100$). En outre, il gagne 10 points pour un AS du mot AS et 20 points pour un AS du mot SA (cet AS étant le 10ème est doublé).

EXEMPLE 9

JOUEUR A. En composant un mot horizontal VILLES (en jouant, on peut croiser ou toucher n'importe quel mot déjà composé sur le damier), forme aussi un mot additionnel SE. Ayant avec ce jeu 17 AS dans son compte, tous les points de ce tour sont triplés. Le joueur A gagne pour le mot VILLES 39 points ($13 \times 3 = 39$) et pour le mot SE 12 points ($4 \times 3 = 12$), au total 51 points. En outre, il gagne 100 points pour 4 AS du mot VILLES (13ème 20 points, 14ème 20 points, 15ème 30 points, 16ème 30 points) et 30 points pour un AS du mot SE.

EXEMPLE 10

JOUEUR B. Désirant composer un mot couleur et ayant 10 AS dans son compte, prend la lettre O rouge du mot composé NOUS (Exemple 2) en échange de la lettre O bleue de son support. Il compose ainsi un mot couleur vertical NOTRE et gagne 40 points ($20 \times 2 = 40$) pour le score du mot, 250 points ($125 \times 2 = 250$) pour un mot couleur de 5 lettres et 20 points ($10 \times 2 = 20$) pour un AS.

TABLE DE DISTRIBUTION DES LETTRES DE COULEURS

Lettres	Bleu	Rose	Vert	Rouge	Total des Lettres
A	3	2	2	3	10
B	-	-	1	1	2
C	1	1	1	-	3
D	1	1	1	1	4
E	4	4	4	3	15
F	1	-	1	-	2
G	1	1	-	-	2
H	1	-	1	1	3
I	2	3	3	2	10
J	-	1	-	-	1
K	-	-	1	-	1
L	2	2	2	2	8
M	1	1	1	2	5
N	2	3	2	2	9
O	2	2	2	2	8
P	1	1	2	1	5
Q	1	-	-	-	1
R	2	2	2	3	9
S	2	3	3	3	11
T	2	2	2	3	9
U	2	1	2	2	7
V	1	1	-	1	3
W	-	1	-	-	1
X	-	1	-	-	1
Y	1	-	-	-	1
Z	-	-	-	1	1
Total	33	33	33	33	132

CRACK

... JOUEUR			... JOUEUR		
AS	AS TOTAL	POINTS	AS	AS TOTAL	POINTS
1	10		1	10	
2	20		2	20	
3	30		3	30	
4	40		4	40	
5	50		5	50	
6	60		6	60	
7	70		7	70	
8	80		8	80	
9	90		9	90	
10	110		10	110	
11	130		11	130	
12	150		12	150	
13	170		13	170	
14	190		14	190	
15	220		15	220	
16	250		16	250	
17	280		17	280	
18	310		18	310	
19	340		19	340	
20	380		20	380	
21	420		21	420	
22	460		22	460	
23	500		23	500	

A partir du **10^e** AS, tous les points sont **doublés**.

A partir du **15^e** AS, tous les points sont **triplés**.

A partir du **20^e** AS, tous les points sont **quadruplés**.

Chaque AS est indiqué par une croix dans la colonne AS.