

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



KREUZWORT-PYRAMIDEN

Auteur : Jeff Widderich

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

1 tableau de jeu, 36 pyramides neutres avec des lettres noires, 24 pyramides avec des lettres grises, 4 ensembles identiques de 24 pyramides en 4 couleurs différentes (rouge, bleu, vert, jaune), les présentes règles du jeu.

Principe du jeu

Les joueurs utilisent autant de leurs pyramides que possible pour former des mots avec des lettres rapportant des points. Le mieux est d'utiliser des lettres chères comme le Q et le Y, plutôt que les voyelles et les lettres fréquentes qui ne rapportent que quelques points.

Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit les 24 pyramides de sa couleur et s'assoit du côté approprié du tableau. Les lettres et les valeurs des quatre ensembles sont identiques. Les joueurs empilent au hasard leurs pyramides pour former six piles de quatre qu'ils placent au hasard sur les six cases marquées des lettres F E R T I G (FAIT) de leur couleur sur le tableau. À moins de 4 joueurs, les pyramides de couleurs non attribuées sont également mélangées et disposées sur leurs cases. Puis, les joueurs mélangent les 36 pyramides noires et les placent au hasard sur les 36 cases centrales. Enfin, ils mélangent au hasard les 24 pyramides grises, qui sont des lettres plus fréquentes, et forment 4 piles de six pyramides placées sur les 4 cases formant les coins des emplacements colorés.

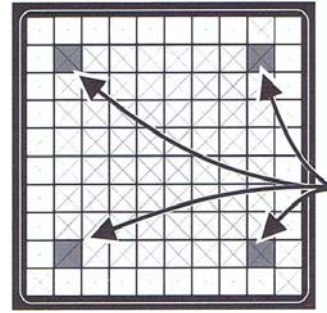


Figure 3 :

4 Cases de départ des
24 pyramides grises.
4 piles de 6.

Déroulement du jeu

On jouera à tour de rôle en sens horaire.

Déterminer le premier joueur

Pour déterminer qui joue en premier, chacun additionne les points des six pyramides au sommet des piles de son jeu. Le joueur avec le total le plus bas est désigné premier joueur. En cas d'égalité, les ex-æquo retirent leurs 6 pyramides au sommet. Celui qui a maintenant la somme la plus basse commence. Les pyramides retirées sont ensuite reposées sur leurs emplacements respectifs.

Écrire des mots

Le joueur actif essaie de marquer des points en formant des mots. Ces mots peuvent se lire, selon la place du joueur, de gauche à droite ou de haut en bas comme dans un jeu de mots croisés classique.

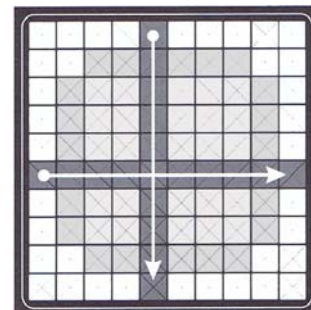


Figure 4 :

Sens de lecture de gauche à droite ou de haut en bas, du point de vue du joueur assis en sud.

Les lettres d'un mot ne peuvent jamais se suivre en diagonale. Les mots doivent être écrits horizontalement (de gauche à droite) ou verticalement (de haut en bas) et ne peuvent pas former d'angle. La seule exception est pour les cases grises sur le pourtour du tableau. Les mots qui devraient normalement dépasser du tableau peuvent tourner pour suivre le pourtour du tableau. Dans ce cas, les mots forment un ou plusieurs coudes vers la droite ou la gauche, vers le haut ou vers le bas. Les cases blanches sont simplement considérées comme étant une extension de la grille, sans limite. Les mots peuvent donc emprunter les cases extérieures, soit pour commencer, soit pour terminer. La partie du mot qui est sur les cases intérieures doit toujours respecter le sens de lecture : voir des exemples de formation autorisée en figures 5a et 5b. Un mot ne peut pas commencer à l'intérieur, continuer à l'extérieur et revenir à l'intérieur : voir un exemple de formation interdite en figure 5c.

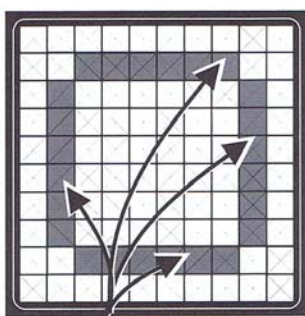


Figure 1 :

Cases de départ des
pyramides des joueurs.
4 fois 6 piles de 4.

Pyramides colorées

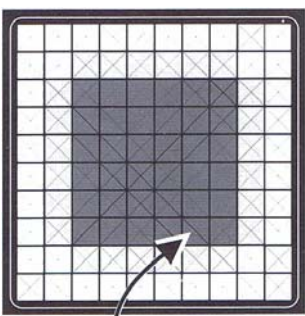
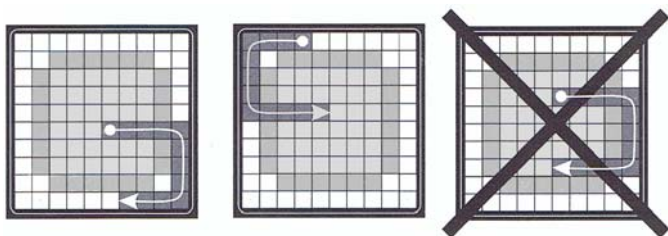


Figure 2 :

Cases de départ des 36
pyramides neutres noires.
36 pyramides uniques.

Pyramides neutres noires



Commence dans le tableau

Finit dans le tableau

Interdit

Figure 5a : Le mot commence à l'intérieur et se termine sur le pourtour.

Figure 5b : Le mot commence sur le pourtour et se termine à l'intérieur.

Figure 5c : Parcours interdit !

Utilisation des pyramides

Les pyramides neutres noires ne peuvent pas être déplacées.

Sinon, chaque joueur peut utiliser les sommets des pyramides de tous les joueurs ainsi que des 4 piles grises et les placer n'importe où sur le tableau. Au début de la partie, les joueurs disposent donc des 36 pyramides neutres noires (sans pouvoir les déplacer), ainsi que de 28 pyramides qu'ils peuvent déplacer : les 4 pyramides aux sommets des piles grises et les 24 pyramides aux sommets des piles colorées, celles leur appartenant comme celles appartenant aux autres joueurs.

Le **principe général** est qu'on ne peut utiliser **que les pyramides aux sommets des piles**. Celles qui sont au-dessous ne peuvent pas être utilisées, même si elles sont révélées en déplaçant une pyramide : elles ne pourront être utilisées que par les joueurs suivants. Chaque mot formé doit comporter **au moins une lettre de sa propre couleur** et **au moins une lettre neutre noire**.

Dépose des pyramides

Pour former un mot, le joueur peut déplacer des pyramides provenant de sommets de piles vers n'importe quelle case, occupée par une pyramide ou une pile, ou libre. Les pyramides neutres noires peuvent être recouvertes mais ne peuvent pas être déplacées.

Erreurs dans la formation des mots

Le joueur choisit un mot, puis déplace les pyramides. Pendant son tour, un joueur peut changer d'avis et écrire un autre mot qui lui vient à l'esprit. Mais s'il fait une erreur, et qu'il ne parvient plus à terminer un mot, il doit alors remettre toutes les pyramides où il les avait prélevées, son tour se termine et il ne marque aucun point.

Fin du tour d'un joueur

Quand un joueur a placé toutes les pyramides correctement, il annonce son mot. S'il n'y a pas d'objection au mot ou à son orthographe, alors il prend toutes les pyramides utilisées, qu'elles soient de couleur, grises ou noires, les retire du jeu et les place devant lui, dans ses gains.

Mots autorisés

Les mots formés doivent se trouver dans le dictionnaire de référence disponible. Cela inclut toutes les entrées de ce dictionnaire, même s'il s'agit de mots de jargon ou familiers. Les joueurs conviennent s'ils autorisent ou non les formes conjuguées et les déclinaisons (féminin et pluriel). Les noms propres et les mots composés sont interdits. Un mot doit comporter au moins deux lettres, puisque le joueur est tenu d'utiliser une de ses lettres et une lettre noire.

Contestation d'un mot

Un joueur peut contester le mot nouvellement formé. Les joueurs vérifient alors dans le dictionnaire. Si le mot est incorrect, le joueur actif remet les pyramides et perd son tour. Si le mot est correct, l'accusateur perd son prochain tour de jeu.

Lettres imprimées.

Au cours du jeu, de plus en plus de pyramides sont retirés du tableau. Il arrive donc qu'une case devienne vide et laisse voir une lettre imprimée, qui peut désormais être utilisée dans la formation des mots. Les 36 lettres noires au milieu du tableau sont neutres, tandis que les lettres colorées F E R T I G sont considérées comme de leur couleur. Ces lettres ne rapportent aucun point. La règle qui dit que chaque mot doit contenir au moins une propre lettre et une lettre noire continue donc à être respectée, même en utilisant des lettres imprimées.

Fin de la partie et marque

Dès qu'un joueur n'a plus aucune pyramide de sa couleur en jeu, la partie se termine.

Chaque joueur additionne les points de toutes les pyramides gagnées, grises, noires ou de couleur.

Il soustrait ensuite de ce total les points de ses propres pyramides encore sur le tableau.

Celui qui a maintenant le plus de points gagne !

Variante pour experts

Si vous voulez rendre le jeu un peu plus difficile, répartissez entre les joueurs les pyramides grises en donnant à chacun les pyramides grises suivantes : 2 E, 1 S, 1 R, 1 I et 1 N. Ces pyramides sont mélangées avec les 24 de pyramides colorées, les piles contenant donc maintenant 5 pyramides au début de la partie.

Les règles du jeu s'appliquent avec l'exception suivante : vous ne pouvez pas voler les pyramides grises des autres joueurs. Les pyramides colorées adverses restent disponibles.

La partie se termine quand un joueur a utilisé toutes les pyramides de sa propre couleur, et toutes les pyramides grises qui lui étaient attribuées. Le gagnant est toujours celui qui obtient le meilleur score.