

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



Krazy

Wordz

**Créez des mots délirants
Retrouvez ceux de vos amis !**

Pour 3 à 7 joueurs à partir de 10 ans

Auteurs : Dirk Baumann, Thomas Odenhoven, Matthias Schmitt
Rédaction : Stefan Brück · Design : Heiner Buck, Schwarzschild

Contenu

56 cartes **Pari** (numérotées de 1 à 8 dans chaque couleur)
7 plateaux



206 cartes **Thème** (dont 6 cartes
vierges pour inventer les siens*)
8 cartes numérotées (de 1 à 8)



48 jetons points (1, 3, 5, 10 et 20 points)



64 lettres (22 voyelles, 42 consonnes)



* Les 6 cartes vierges permettent d'inventer ses propres thèmes et de les ajouter à ceux existants. Si elles ne sont pas utilisées pour l'instant, les laisser dans la boîte.

Principe du jeu

KROUNCH ? Kézako ? Un marsupial australien ? Une barre chocolatée ? À moins que ce soit une maladie rare ou quelqu'un de particulièrement bête ?

Personne ne le sait et c'est ce qui rend ce jeu hilarant : inventer et deviner des mots complètement délirants ! Qui inventera les mots les plus drôles ? Et qui retrouvera à quels thèmes correspondent les mots adresses ?

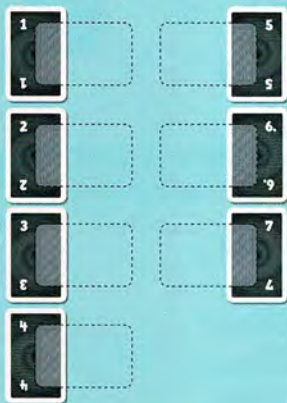
Le vainqueur sera le joueur qui totalisera le plus de points après 4 manches.

Mise en place

Chaque joueur reçoit, de la couleur de son choix :

- **Les cartes Pari** (selon le nombre indiqué ci-dessous) ;
- **Le plateau**, qu'il place devant lui, recto visible.

Disposition des cartes numérotées à 6 joueurs



Disposez les **cartes numérotées** au milieu de la table, comme indiqué :

3 à 5 joueurs : cartes numérotées de 1 à 6
(cartes Pari par joueur : 1 à 6)

6 joueurs : cartes numérotées de 1 à 7
(cartes Pari par joueur : 1 à 7)

7 joueurs : cartes numérotées de 1 à 8
(cartes Pari par joueur : 1 à 8)

Bien mélanger les **cartes Thème** et placer la pioche, face cachée, au milieu de la table.
Étaler les **64 lettres**, face cachée, au milieu de la table.

Placer tous les **jurons points** à côté, à portée de main de tous les joueurs.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en 4 manches. Chacune se déroule de la même façon. Pour commencer, désignez le Premier joueur, *par exemple, celui possédant le plus de voyelles dans son prénom et son nom*. Le Premier joueur change à chaque manche dans le sens horaire.

- 1 Le Premier joueur mélange d'abord les lettres au milieu de la table. Il distribue ensuite une carte Thème de la pile à chaque joueur (y compris à lui).

Attention ! Chacun ne doit voir que sa propre carte !

- 2 Chaque joueur tire 9 lettres, face cachée, au milieu de la table : exactement **6 consonnes** (dos plus sombre) et **3 voyelles** (dos plus clair). Il retourne ensuite ses 9 lettres, *face visible*, sur son plateau.



- 3 Chacun doit maintenant former, sur son plateau, un mot *qui n'existe pas vraiment*, mais qui correspond le plus possible à son thème.

Exemple : Si le thème est « Magazine télé », le joueur peut former, par exemple, « YZAP », « PTY TEKRA » ou « DIWI X », mais pas « TELEPOCH », « TELE Z »...

Les règles de formation des mots sont détaillées p.13 et suivantes.

- 4 Le joueur qui a terminé tourne son plateau d'un demi-tour, pour que les autres puissent lire son mot plus facilement.
Attention ! Il est interdit de lire son mot à voix haute ou de donner toute autre indication jusqu'au décompte (étape 9), *au risque de dévoiler trop de choses !*
Il peut ensuite remettre les éventuelles lettres non utilisées, face cachée, dans la réserve au milieu de la table.



- 5 Le joueur redonne sa carte Thème, toujours cachée, au Premier joueur. Lorsque celui-ci a récupéré toutes les cartes, il en pioche une ou plusieurs supplémentaire(s) de la pile, *sans les montrer* :

- De 3 à 5 joueurs, autant de cartes jusqu'à ce qu'il en ait **6** en tout ;
- À 6 ou 7 joueurs, 1 carte supplémentaire pour en avoir respectivement **7** ou **8** en tout.

- 6 Le Premier joueur mélange ces (6 à 8) cartes Thème, sans les montrer, puis les retourne une par une, face visible, sur chacune des cartes numérotées disposées au milieu de la table. Il doit laisser le numéro visible (voir illus.). Chaque joueur découvre ainsi tous les thèmes en jeu.

- 7 Chaque joueur glisse la carte Pari, portant le numéro figurant à côté de sa propre carte Thème, sous son plateau, face cachée.

Exemple : Si sa carte Thème a été posée sur la carte numérotée 5, il glisse sa carte Pari portant le 5 sous son plateau.

- 8 Chacun essaye alors de déchiffrer les mots de ses adversaires. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé à quel thème correspond un mot, il place sa carte Pari correspondante, *face cachée*, devant le plateau en question.

Exemple : Si le joueur pense que le mot de Sandra « GAMP » correspond au thème « Crétin » en langage ado (placé sur la carte 5), il place sa carte Pari 5, *face cachée*, devant le plateau de Sandra.

Tous les joueurs posent leurs cartes Pari simultanément, jusqu'à ce que chacun ait placé une, et une seule, carte Pari devant chacun de ses adversaires.

Attention ! Après avoir placé une carte Pari devant chacun de ses adversaires, chaque joueur a encore des cartes Pari en main (selon le nombre de cartes supplémentaires piochées par le Premier joueur). Il laisse simplement cette (ces) carte(s) à côté de son plateau.

- 9 Une fois que tout le monde a placé une carte Pari devant chaque adversaire, le décompte des points a lieu en commençant par le Premier joueur :
- Il lit son mot à voix haute avec la prononciation adéquate. Comme mentionné au début, c'est la *première fois* qu'il peut le faire !
 - Il retourne ensuite les cartes Pari devant son plateau, une par une.

Il peut volontiers faire des commentaires...

- Pour finir, il retourne sa propre carte Pari, à moitié glissée sous son plateau. Chacun découvre alors la bonne réponse. Les points sont attribués ainsi :

Le joueur qui a inventé le mot marque **1 point par adversaire ayant trouvé son thème**. Chaque adversaire ayant trouvé le bon thème marque également **1 point**. Les points sont représentés par les tuiles hexagonales placées au centre de la table.

Un joueur n'est pas obligé de dévoiler le total de ses points à ses adversaires. Remplacer le plus fréquemment possible les petites tuiles par les grandes pour qu'il y ait toujours suffisamment de monnaie en réserve.



Exemple : Le thème de Tom se trouve sur la carte 2. Lisa, Jade et Marc ont chacun posé leur carte Pari 2 devant le plateau d'Udo, pas les autres joueurs. Tom marque 3 points ; Lisa, Jade et Marc, 1 point chacun.

- 10** C'est maintenant au tour du joueur suivant de lire (*pour la première fois !*) son mot à voix haute, de retourner les cartes Pari de ses adversaires devant son plateau, puis la sienne. Des points sont de nouveau attribués. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait lu son mot et attribué les points correspondants.
- 11** Préparer ensuite la manche suivante : chacun reprend ses cartes Pari et remet ses lettres, face cachée, au milieu de la table. Les cartes Thème utilisées sont défaussées.
- 12** Le joueur suivant devient Premier joueur. Il commence par mélanger les lettres. Puis il distribue une nouvelle carte Thème à chaque joueur. Chacun tire de nouveau 3 voyelles et 6 consonnes au milieu de la table...

Fin de la partie

La partie s'arrête après 4 manches. Le joueur qui totalise le plus de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Conseils concernant la formation des mots

- Un joueur peut utiliser autant de lettres qu'il veut parmi les 9 pour former son mot : une seule, quelques-unes ou toutes. Il est également permis de former plusieurs mots en laissant un petit espace entre les lettres.



- Les mots formés ne doivent pas exister dans la langue française. De même, tout mot trop proche, abréviation ou traduction du thème est interdite.

Exemple 1 : Si le thème est « Film d'action », le joueur n'a pas le droit d'écrire « FYLM » ou « AKCHION » (= trop proches du thème), ni « MUVI » (traduction du thème). Par contre, des mots comme « KYL BL », « GEMZ BOD » ou « WOUMM » ou « PANG »..., par exemple, seraient autorisés.

Exemple 2 : Si le thème est « Station de ski », le joueur ne peut pas écrire « STASSIO » ou « SQUI ». Par contre « GLISS » ou « CHUSS » seraient autorisés. Bien plus créatifs seraient des mots tels que « TYR FEZ », « TVFERYK » ou « OR PYZT »...

- Lors de la formation d'un mot, il faut toujours avoir à l'esprit que « Crazy Wordz » est avant tout un jeu basé sur la créativité, l'imagination et surtout le plaisir. Les points et la compétition viennent au second plan. Donc, ne pas hésiter à « ruser », mais éviter les mots peu créatifs ou pas drôles !

- Toujours veiller à ne donner aucune indication sur son mot avant le décompte, surtout en le prononçant à voix haute.
- Essayer de ne pas penser à voix haute au moment de la répartition des cartes Pari. Une parole du style : « Est-ce que "GROGUX" ressemble plus à un fromage à pâte molle ou à une appli de Smartphone » indiquerait aux adversaires, que ce n'est pas votre propre thème.



H A V
F A N N

© 2017 Ravensburger Spieleverlag
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt
www.ravensburger.com

Ravensburger

235073