

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



QUIBBIX[®]

Le jeu de mot original

Auteur : Gilbert Obermair

Jeu de lettres pour 1 à 6 joueurs à partir de 12 ans

Contenu

- 120 lettres sur des tuiles en bois
- 1 bloc de marque
- 1 règle
- 1 autocollant QQ

Quibbix est un jeu de lettres pour des joueurs plein d'imagination, un jeu pour toute la famille !

Avec des règles de base super simples : chaque joueur cherche à former des mots d'abord avec 10 lettres, puis avec 15 et enfin avec 20 lettres, mots corrects, que chacun des joueurs peut connaître.

Le côté plaisant du jeu réside dans le fait qu'à chaque tour, tous les joueurs discutent ensemble pour décider si les mots proposés, parfois subtils, parfois amusants sont valables ou non. L'idée n'est pas forcément de chercher à gagner à tout prix mais surtout de s'amuser avec des mots particulièrement originaux et amusants. Mais bien sûr la règle est toujours la même : celui qui a le plus de points à la fin gagne la partie.

But du jeu

Dans les 5 minutes imparties, chaque joueur cherche à former un ou plusieurs mots d'abord à partir de 10 lettres, puis de 15 et enfin de 20 lettres.

Préparation

Les 120 pièces sont mises sur la table face cachées, puis sont mélangées. Chaque joueur reçoit une feuille de marque et y inscrit son nom.

Règle du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches et une manche est composée de 3 tours :

1er tour

Chaque joueur tire 10 lettres et les place face visible devant lui. Les autres lettres restent cachées au centre de la table. Alors chacun cherche pendant 5 minutes à former un ou plusieurs mots corrects à partir de ces 10 lettres. Un mot est valide s'il respecte les règles de Quibbix (voir plus loin).

Chaque joueur peut utiliser une ou deux lettres de sa main comme "Quibbix". Un "Quibbix" est une pièce retournée (dos visible) qui sert alors de joker.

Au terme des 5 minutes commence la phase de comparaison et validation des mots des joueurs. Il est alors discuté et décidé, si les mots présentés sont valides. Si un mot n'est pas accepté, le joueur qui l'a proposé doit réarranger ses lettres pour recomposer un ou plusieurs mots.

Une fois que tous les joueurs sont d'accord qu'il ne reste plus que des mots valides, chacun compte ses points (total des petits points présents sous les lettres). Puis chaque joueur choisit le mot dont il double les points, classiquement celui qui marque le plus de points. Les autres mots conservent leur valeur. En cas de mots de même valeur, le joueur décide lequel est doublé. Les "quibbix" et les lettres non utilisées ne rapportent aucun point. Ensuite chaque joueur reporte son total de point dans la première colonne de sa feuille de marque.

Deuxième tour

Chaque joueur tire maintenant 5 lettres de la pioche et les ajoute face visible près de ses 10 lettres tirées au premier tour.

Pendant 5 minutes chacun cherche à nouveau à composer des mots valides à partir de ses 15 lettres. Chaque joueur peut toujours utiliser une ou deux lettres retournées comme joker. On peut réutiliser les mots déjà faits, par exemple les rallonger. Il est souvent préférable de tout réagencer afin de former complètement de nouveaux mots et marquer ainsi plus de points.

A la fin, comme au premier tour, il sera décidé en commun par tous les joueurs quels mots sont valides. Ensuite chacun calcule son total de points (comme expliqué plus haut) et le note dans la seconde colonne de sa feuille de marque.

Troisième tour

Chaque joueur prend à nouveau 5 lettres supplémentaires dans al pioche et les pose face visible devant lui à côté des 15 précédentes. Pendant 5 minutes chacun cherche à nouveau à composer des mots valides à partir de ses 20 lettres. Chaque joueur peut utiliser comme précédemment une ou deux lettres retournées comme joker. Après les 5 minutes, la validité des mots est décidée ensemble, et le total des points ajouté dans la troisième colonne de la feuille de marque de chaque joueur.

Puis chaque joueur note dans la quatrième colonne la somme des points des trois tours qui viennent de se jouer.

Exemple de premier tour :

A E J M R R S S T U

Combinaisons obtenues à partir des 10 lettres:

J A M E R T U R S

Dans le premier mot un "Quibbix" a été utilisé : un "S" a été retourné pour être utilisé comme un "M". JAM(M)ERT marque 8 points, doublé 16 et URS 4, soit un total de 20 points.

Exemple de deuxième tour :

A E E D V

Combinaisons obtenues à partir des 15 lettres:

V E R M A U E R T E J A S S

D

Aucun "Quibbix" n'a été utilisé. Il reste un D non utilisé qui ne marquera aucun point. Les 13 points de "VERMAUERTE" doublés (26 points) sont ajoutés aux 5 points de JASS pour donner un total de 31 points.

Exemple de troisième tour :

H K N T W

Combinaisons obtenues à partir des 20 lettres :

S H A U E R W E T T E R S

J A M N D

2 "Quibbix" ont été utilisés, un "K" retourné pour faire un "C", et un "V" pour un "U".

S(C)HAUERWETTERS marque $16 \times 2 = 32$ points, "JA" 3 points et "M(U)ND" 5 points, soit un total de 40 points.

Pour cette manche, le total de points est donc $20 + 31 + 40 = 91$ points.

[NdT : erreur dans le calcul de points dans l'exemple sur M(U)ND ! comme souvent, les forts en lettres le sont moins en calcul ! ;-)]

Fin du jeu

Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points au bout d'un nombre donné de manches.

À la fin on peut aussi calculer son quotient de partie, c'est à dire la moyenne de points par manche :

$$\text{Quotient de partie} = \frac{\text{Total de la partie}}{\text{Nb de manches}}$$

Quibbix en solitaire

On peut jouer aussi au Quibbix en solitaire. On cherche alors à améliorer son QQ (Quotient de Quibbix) en jouant dans le respect des règles plus strictes pour concours. Le calcul du QQ sera expliqué plus loin.

Les règles des mots valides au Quibbix

Pré-requis : les mots doivent être formés d'au moins 2 lettres. Les lettres accentuées Ä, Ö, Ü doivent être écrites AE, OE, UE.

Règle des dicos

Sont acceptés les mots présents dans un lexique (par exemple le Brockhaus) ou dans un dictionnaire (par ex. duden)

Exemples : JA, MUND, PITSCHPATSCHENASS

Deux ou trois mots formant un mot composé dans un lexique ou un dictionnaire, comptent pour un mot.

Exemples :
CORDINADAMPEZZO,
QUOVADIS

Règle des journaux

Les mots étrangers, les noms propres, les combinaisons de mots, les noms de produit ou de société, qui ne sont pas dans un lexique ou un dictionnaire, sont valides uniquement si, en toute honnêteté, ils font partie des mots courants, c'est-à-dire qu'ils pourraient se trouver dans des journaux grand public sans avoir besoin d'être expliqués.

Ainsi par exemple : FEEDBACK, FRUST (frustration !?!), REAGAN, WALDQUELLE (source de la forêt), AUSPUFFLOCH (trou du pot d'échappement!), IKEA

Par contre ne sont pas valides : TELEPROCESSING (mot spécialisé) ou FRISCHTEIGMUND (très inhabituel)

Règle des abréviations

Les abréviations sont acceptées si et seulement si elles sont composées d'au moins deux lettres et qu'elles sont clairement utilisées par tous sans explications complémentaires, qu'elles soient ou non présentes dans un dictionnaire tel que le *Duden*. Ainsi sont valides UNO (dans le *Duden*) ou HIFI (valide bien que non présent dans le *Duden*) contrairement à QED (dans le *Duden*) ou MCP (absent du *Duden*) qui eux ne sont pas valides.

Règle de déclinaison

Tous les mots, combinaisons de mots et abréviations, qui respectent les règles des dicos, des journaux et des abréviations, peuvent être utilisés dans toutes les déclinaisons grammaticales valides.

Exemples : STRAHLENDEM, BUECHERN, TAUSENDSTEM, BELACHTEN.

Règle de discussion

Il arrive parfois que cela ne soit pas évident qu'un mot respecte clairement une des règles citées ci-dessus. Dans ce cas, les joueurs doivent décider ensemble de la validité ou non de ce mot.

On montre alors qui est un vrai joueur de Quibbix. C'est le moment de discuter, de formuler des objections, de dire les choses avec humour. Il s'agit aussi d'être tolérant et de prendre en considération les joueurs les moins expérimentés. Le but n'est pas de créer des néologismes, ni de triturer les mots en tout sens surtout qu'un mot ne peut être valide que si tous les joueurs reconnaissent ce mot comme valide. La décision finale doit se faire avec l'accord de tous.

Règle de l'exception

Cette règle indique qu'il peut y avoir exception aux règles décrites précédemment tant que les mots peuvent être expliqués et divertir les participants. Ainsi il peut y avoir discussion sur l'expression LEPERKNÖDEL (boulettes de foie très cuites). On peut aussi discuter autour du néologisme imagé qu'est FRISCHTEIGMUND (la bouche d'une personne qui vient de goûter secrètement une pâte fraîche)

Normalement les joueurs feront très peu appel à cette règle d'exception, uniquement en toute bonne foi, mais cela ne doit pas être la cause de discussion à chaque tour. Un joueur peut afficher un néologisme pour amuser tout le monde, puis aussitôt le retirer et le remplacer par d'autres mots plus classiques. Si on joue avec la règle de l'exception, on peut aussi convenir qu'un néologisme original rapporte 5 points de bonus.

Mode concours du Quibbix

On peut jouer le Quibbix en mode concours. Dans ce cas, les règles sont modifiées ainsi :

1. Un mot n'est valide que s'il respecte que les 5 premières règles. On n'utilise pas la règle de l'exception.
2. Une partie se joue obligatoirement en 5 manches d'affilée.
3. Les points de concours sont utilisés à la place des points de parties normalement marqués,

Décompte des points de concours

Ce système de points s'inspire du comptage des points au golf avec son système d'handicap. Cela permet à des joueurs moins forts d'avoir leurs chances de gagner une partie.

Chaque joueur doit connaître au début de la partie son QQ (Quotient de Quibbix). Le calcul de ce QQ est expliqué plus loin.

Au début de la partie, chaque joueur marque son QQ sur sa feuille de marque.

A la fin du jeu, chaque joueur calcule son quotient de partie pour ce jeu, avec un chiffre après la virgule. Le quotient correspond à la moyenne des points par manche, soit :
Quotient de la partie = Total des points de la partie / 5

Le joueur soustrait alors ce quotient de la partie à son QQ du départ. Cela donne la différence de quotients. Le gagnant est alors le joueur qui obtient la différence de quotient la plus élevée, et non plus celui qui a marqué le plus de points ou qui a le plus grand QQ.

Exemple :

$$83,2 - 81 = +2,2$$

Quotient de partie - QQ =
Différence de quotient

Albert : $83,2 - 81 = +2,2$

Sabine : $84,3 - 88,0 = -3,7$

Martin : $79,2 - 76,0 = +3,2$

Dans cet exemple, le vainqueur est le joueur a priori le moins fort car c'est le joueur qui a obtenue la plus grande évolution de QQ avec +3,2 points.

Calcul de son Quotient de Quibbix

A la fin de la partie, chaque concurrent comptabilise les totaux de tous ses quotients de partie (QP). Le Quotient de Quibbix (QQ) est la moyenne (arrondie) de tous ses quotients de partie.

Quotient de Quibbix = Somme de tous les quotients de toutes les parties / Nombre de parties

Ce QQ sera utilisé comme valeur de référence en début de la prochaine partie.

Exemple :

Date	QP	Somme	Nb	QQ
12/02	86,3		1	86
18/02	79,8	166,1	2	83
28/02	83,1	249,1	3	83
20/03	90,2	339,4	4	85
02/04	84,5	423,9	5	85
03/04	83,0	506,9	6	84

Exemple pour la feuille de marque : Un joueur a marqué 448 points en 5 manches. Il obtient un quotient de partie de 89,6. Au début du jeu son Quotient de Quibbix était de 84. Son score en mode concours est donc la différence de quotients de 5,6 points.