

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



Quizzle: Jeu de mots croisés pour 2 à 4 personnes

Age: À partir de 8 ans.

Préparation du jeu:

Sortir les lettres des cadres (en poussant de bas en haut) et les ranger dans les emplacements prévus dans la boîte. Les cadres restant peuvent être déposés au fond de la boîte, sous le compartiment intérieur.

But du jeu:

Les lettres choisies durant le jeu sont à poser dans les cases de votre tableau de telle façon qu'elles forment des mots, horizontalement et verticalement. Les mots de moins de 8 lettres doivent être arrêtés par un point bleu.

À la fin du jeu chaque lettre d'un mot délimité par un point bleu peut être comptée pour un point, aussi bien horizontalement que verticalement.

Un mot non délimité par un point bleu ne compte pas. On peut utiliser les abréviations, les noms propres, les noms géographiques, les formes de verbes et les pluriels.

s	●	a	r	m	e	s	●
i	n	n	e	●	r	o	c
m	i	●	s	o	r	t	e
p	a	r	t	i	e	●	n
l	●	●	e	s	●	e	s
e	●	e	d	e	n	t	e
s	i	t	u	a	●	e	u
●	l	●	r	u	e	●	r

Exemple:

Ici on peut donc compter toutes les lettres de tous les mots, excepté celles des mots 'reste' et 'dur', qui ne sont pas délimités et ne forment pas un mot ensemble.

Le gagnant est la personne ayant obtenu le plus de points.

Règles du jeu:

Chaque joueur prend un tableau et lance le dé une fois. La première personne qui obtient le 'joker' a le droit de commencer le jeu. Elle/il lance à nouveau le dé et peut choisir dans la boîte un nombre de lettres ou points bleus correspondant au chiffre indiqué sur le dé.

Les lettres prises sont énoncées l'une après l'autre et posées à une place choisie dans le tableau. Chaque autre joueur prend la même lettre et la pose dans son propre tableau. Puis on énonce la lettre suivante. Lorsqu'une lettre est épuisée, on en prend une autre.

Il est interdit de changer une lettre de place !

Lorsque le premier joueur a pris le nombre de lettres autorisé, le tour est au joueur suivant et ainsi de suite.

Si on lance un 'joker', on peut soit prendre 3 lettres, soit rendre une lettre inutilisable dans ses mots croisés et la remplacer par une autre.

Les autres joueurs doivent alors rendre la même lettre et prendre la nouvelle lettre choisie. Chaque joueur décide lui-même de l'endroit où il veut poser cette lettre.

À la fin du jeu on compte les points aussi bien horizontalement que verticalement. Chaque lettre d'un mot bien délimité compte pour un point.

Autres possibilités du jeu Quizzle:

Pour abrégé le jeu Quizzle, il est possible de décider avant le début du jeu de remplir un nombre limité de cases du tableau, soit 5 x 5, 6 x 6 ou 7 x 7.

Quizzle-Patience

On peut également jouer le jeu Quizzle comme un jeu de patience. Dans ce cas il faut essayer d'obtenir le plus grand nombre de points possible en déplaçant les lettres et en essayant d'utiliser le moins de points bleus possible. Un score de 128 points est théoriquement possible.

Made by B.C.F.-Borne Holland