



Rapide, ludique, captivant et déconcertant ! CrashWord est un jeu très original qui redonne un vrai sens au mot « PLAISIR » de jouer en famille ou entre amis ! Ce très beau jeu tout en bois, enthousiasmera aussi bien les enfants que les «pros» de jeux de lettres. Pas de stylo, pas de papier, pas de montre ! Ouvrez la boîte et amusez vous bien... !

But du jeu : « lance les dés et trouve un mot sauf si !... ». Le premier joueur qui totalise 100 points gagne la partie.

Joueurs : 6 joueurs maximum.

Age : de «dès qu'on sait lire » à « pas d'âge » !

Niveau : s'adapte à toutes les forces et ne gagne pas forcément celui qu'on pense.

Démarrage : chaque joueur choisit une couleur pour toute la durée de la partie et place deux pions de même couleur au bas du totalisateur. Pour démarrer la partie, on lance un dé de couleur et le joueur qui a la même couleur commence.

Les dés de couleur : lancer les 4 dés de couleur.

- Le joueur passe son tour si sa couleur n'apparaît pas.
- Si la couleur d'un joueur apparaît au moins une fois, il lance les dés alphabétiques.
- Si 4 dés sont de même couleur, c'est le joueur qui a cette couleur qui commence.

Les dés alphabétiques : lancer les dés alphabétiques et vous avez 30 secondes (sablier) pour faire un mot.

- **Étoile**-----Les joueurs réfléchissent à un mot et personne ne touche aux dés. Au bout de 30 secondes, chacun fait l'annonce du nombre de lettres. Le joueur qui en a le plus, annonce le mot, l'écrit, totalise ses points et donne la main au joueur à sa droite.
- **Tête de mort**-----Le premier joueur qui la voit crie «CRASH !», «pique» le jeu en cours, fait un mot, totalise les points et donne la main au joueur à sa droite.
- **Etoile et Tête de Mort**-----L'étoile prime.
- **Ni Etoile, ni Tête de Mort** 30 secondes (sablier) pour faire un mot. Le déplacement des dés est possible, sans les retourner, en utilisant ou pas les jokers.
- **Le mot «CRASH» écrit** Même chose que la tête de mort.
- **Le «CRASHWORD» écrit** Le premier joueur qui voit écrit le mot «CRASHWORD» et qui le crie le premier gagne la partie.

Pénalités :

- S'il n'a pas de face de sa couleur au lancer des dés de couleur, le joueur perd son tour.
- S'il n'a pas trouvé de mots au bout de 30 secondes donc n'ayant pas de point à marquer, le joueur passe son tour.
- Un mot invalide ou un cri de «CRASH» ou «CRASHWORD» à tort entraîne une perte de 10 points.

A qui le tour : le joueur suivant est toujours le joueur de droite (sens inverse des aiguilles de montre)

Les mots : aucune restriction. Tout le monde doit être d'accord sur l'existence du mot (mot étranger, conjugué, nom propre, voire argot, abréviations, etc.).

Pourquoi deux sabliers ? Le second est toujours prêt à démarrer pour éviter d'attendre.

Le comptage des points : les pions de couleur => un pour les dizaines, un pour les unités. La partie est gagnée lorsque les deux pions sont en haut du totalisateur. Un point par lettre, un point par joker.

Joker = de 1 à 4 couleurs au choix du joueur. Le joker remplace n'importe quelle lettre de l'alphabet.

CrashWord <http://www.crashword.fr>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label marque logo Modèle règles déposés
Copyright © 2010 CrashWord Copyright /PL6H186 2007