



CrashWord GamePlay (le jeu matériel)

Le jeu de lettres par excellence ! Les parties sont rapides, le jeu est ludique, vif, s'adapte à tous les types de niveau, aussi bien pour les jeunes que pour les pros de jeux de lettres. Même si on mélange les niveaux, chacun a sa chance par le biais du hasard. Les parties à 6 joueurs sont rapides aussi. Les événements « étoile » et « Crash » font rebondir le jeu dans tous les sens. Tout le monde joue tout le temps. Un jeu totalement adapté pour jouer sur console en famille, entre amis, entre experts de jeux de lettres ou en mode solo.

Essayez la version «ordinateur» pour vous donner une bonne idée.

<http://www.crashword.fr/?Action=CrashWordDemo>

Représentation graphique



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



1) Choix de la langue

5 langues : français, anglais, italien, espagnol et allemand.

Dictionnaire intégré de plus de 1 400 000 mots.

Le dictionnaire peut être actif ou non pour le contrôle de mots.

En mode «solo», le joueur joue contre un joueur virtuel et là, oui, le dictionnaire est activé d'office.



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



2) Choix du niveau : 3 niveaux possibles



Niveau débutant



Niveau moyen



Niveau confirmé



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



3) Représentation du joueur

Chaque joueur choisit sa couleur (6 joueurs maximum).



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

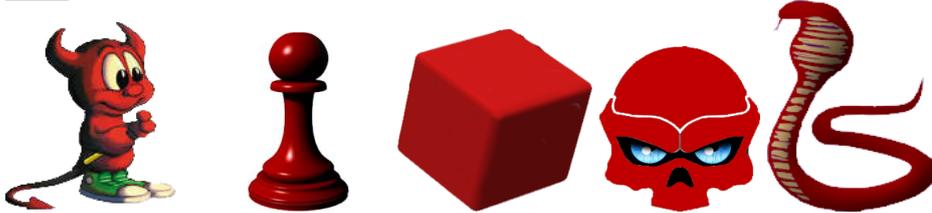
Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



Skin



	<u>Skin Famille</u>	<u>Skin Casino</u>	<u>Skin Senior</u>	<u>Skin Squelette</u>	<u>Skin Oriental</u>
Rouge	Diablotin	Pion Rouge	Dé Rouge	Squelette Rouge	Serpent Rouge
Noir	Ninja	Pion Noir	Dé Noir	Squelette Noir	Serpent Noir
Jaune	Poussin	Pion Jaune	Dé Jaune	Squelette Jaune	Serpent Jaune
Vert	Martien	Pion Vert	Dé Vert	Squelette Vert	Serpent Vert
Bleu	Fantôme bleuté	Pion Bleu	Dé Bleu	Squelette Bleu	Serpent Bleu
Rose	Danseuse en tutu	Pion Rose	Dé Rose	Squelette Rose	Serpent Rose

Exemple de skin



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



4) GO => Qui commence à jouer ?

A titre d'exemple, il s'agit ici d'une partie à 3 joueurs.

- Chaque joueur est crédité de 100 Points (le but de la partie est d'arriver à 0 point)
- On appuie sur le bouton vert pour faire « rouler » un dé de couleur.



-Le dé se stabilisant sur une couleur, implique que le joueur qui à la même couleur commence à jouer.



Selon le skin, les 12 dés personnalisés courent vers la piste et plongent (animation ludique).



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



5) Le déroulement du jeu

- Si aucun dé n'est de la couleur de celle du joueur, le joueur passe son tour
- Si au moins un dé est de la couleur du joueur, le joueur peut poursuivre. Il a autant de joker et lettres de remplacements, qu'il a obtenu de couleurs en lançant les dés de couleurs, soit de 1 à 4.
- S'il a obtenu 4 couleurs identiques, la main est donnée au joueur qui a la couleur identique à celles affichées.

Animation => Invasion de squelettes qui se transformeront en dés alphabétiques



Les jokers se transforment selon le skin utilisé (ici 1 joker).

Prêt à jouer : il suffit de cliquer sur les dés pour faire un mot en 30 secondes



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



Les dés alphabétiques

Il y a 4 dés «voyelles» et 8 dés «consonnes».

Démonstration par l'exemple : on peut identifier le mot « **BATTUES** »

Le joueur « vert » à la main et a **1 Joker (une lettre de remplacement)**.

Le sablier démarre =>30 secondes pour trouver un mot.

On clique sur les lettres alphabétiques.



On clique sur les lettres.



Il manque la lettre « E » => on utilise le Joker.



On valide le mot en cliquant sur la tête de mort en haut à droite.



Le compteur de la tête de mort « verte » passe de 100 à 93.

CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



Évènements

Une étoile apparaît sur la piste : tout le monde joue.

-Chaque joueur inscrit le nombre de lettres du mot qu'il a trouvé.

-À la fin du temps imparti, le joueur qui a le mot le plus long a la main, écrit son mot, marque ses points et donne la main au joueur suivant.



Une tête de mort (Crash !) apparaît sur la piste.

-Le premier joueur qui appuie sur son bouton prend le jeu en cours, fait un mot en 30 secondes et marque ses points.



- **CRASH écrit** : si un joueur voit le mot « CRASH » écrit (lettres avec ou sans joker), il appuie sur le bouton vert, écrit le mot et marque 10 points. S'il se trompe, on lui enlève 10 points.

- **CRASHWORD écrit** : si un joueur voit le mot « CRASHWORD » écrit (lettres avec ou sans joker), il appuie sur le bouton vert, écrit le mot et gagne la partie. S'il se trompe, on lui enlève 10 points.

CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



Réussite



Erreur



Scores



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007



La fiche du jeu :

Catégorie	:	jeu de réflexion
Tranche d'âge	:	dès qu'on sait lire...à pas d'âge
Nombre de joueurs	:	6 joueurs
Durée d'une partie	:	entre 1 heure et 2 heures
Totalisateur	:	manuel et visuel
Chrono	:	deux sabliers (le second est toujours prêt)
Mécanismes de jeu	:	rapidité, réflexion,
Difficulté	:	facile à appréhender !

les experts de jeux de lettres ont un nouveau terrain d'expression puissant.
C'est le seul jeu qui propose des mots jusqu'à 16 lettres.

- attractif et éducatif pour les enfants
 - la tête de mort et l'étoile les stimulent
 - se voit avancer à travers le totalisateur
 - le fait de ne pas être limité par le dictionnaire
 - la dimension du dé
 - ils adorent manipuler et prendre les dés à pleine main

Et enfin, on peut mélanger des adultes et des enfants, par le biais du hasard, tout le monde joue et a sa chance.

Le slogan : « Lance les dés et trouve un mot sauf si »

Présentation du jeu

→ Construire des mots en utilisant des lettres sur des dés.

Il y a des dés «Joker», qui permettent de remplacer n'importe quelle lettre. Il y a certains événements pour « piquer » le jeu et d'autres événements pour perturber la partie : « Crash » tête de mort, «étoile» etc. Chaque joueur à 100 points et le but de la partie est de ne plus en avoir. Les parties sont rapides et tout le monde joue tout le temps. Les parties sont ludiques et procurent un réel plaisir à jouer.

→ Liste des évènements du jeu.

-Durée d'un coup : 30 secondes	
-On est représenté par une couleur pendant toute la partie	
-Lancer des dés de couleur (donne x jokers)	
-Zéro couleur : on passe son tour	
-Lancer des dés alphabétiques.	
Evènement	
-« Crash » écrit	: on « pique » le jeu
-« CrashWord » écrit	: on gagne la partie (très rare)
-« Tête de mort »	: on pique le jeu de quelqu'un
-« Etoile »	: tout le monde joue sans toucher les dés
-4 Joker de même couleur	: on donne le jeu à celui qui à la même couleur
-« zéro couleur »	: on passe son tour

-Il n'y a pas de restrictions pour le choix des mots, la seule règle étant que le mot existe...



CrashWord, 55 Avenue de Cannes 06160 Juan les pins, France

Siret 50350171000019 <http://www.crashword.com>

Label CE (SGS) Brevet INPI Acte de Droits d'Auteurs Label, marque logo et règles déposés

Copyright © 2009 CrashWord Copyright /PL6H186 2007