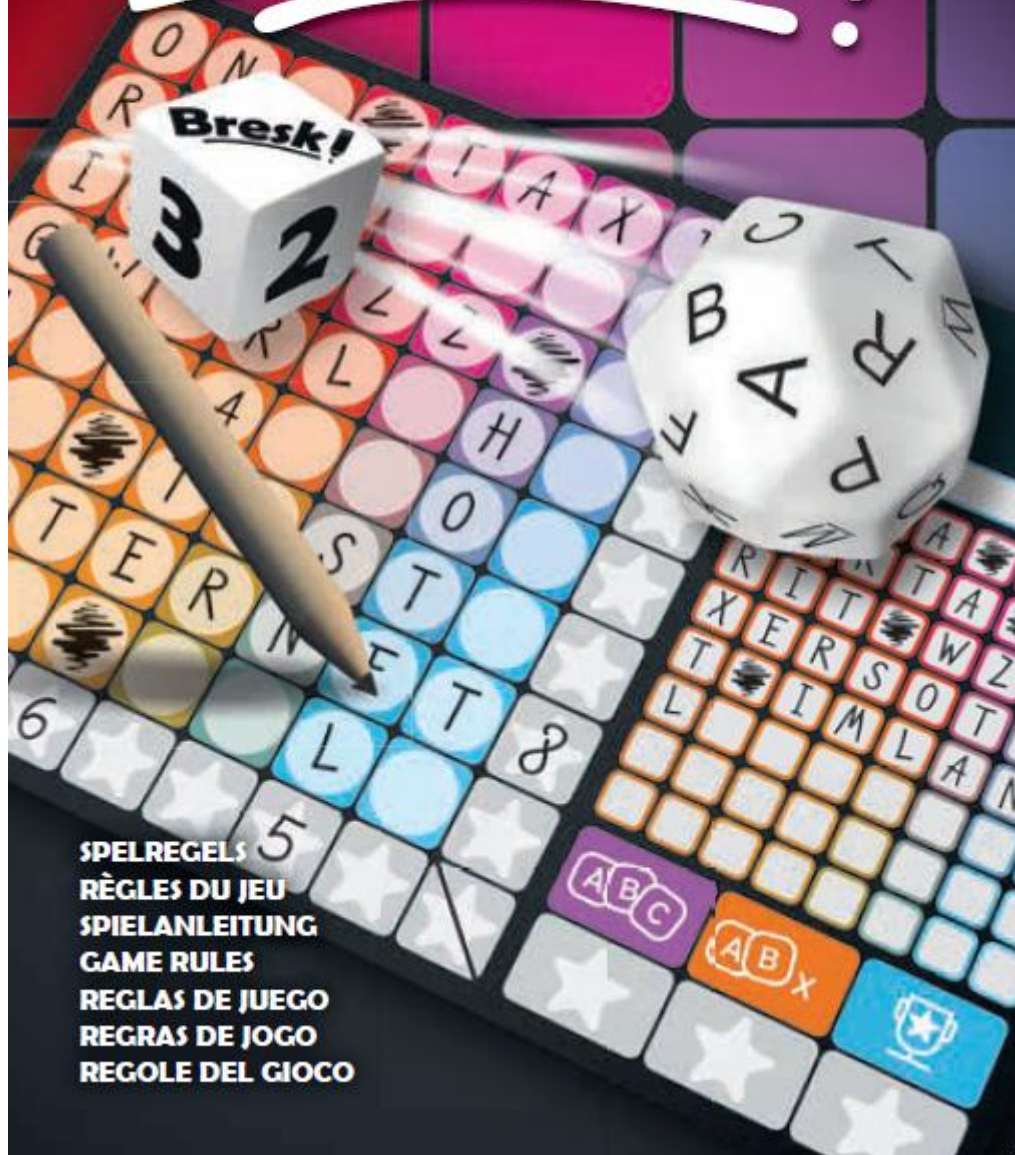


Frans & Milan de Boevere

Bresk!



SPELREGELS
RÈGLES DU JEU
SPIELANLEITUNG
GAME RULES
REGLAS DE JUEGO
REGRAS DE JOGO
REGOLE DEL GIOCO

RÈGLES DU JEU



Contenu

- Bloc de score avec 50 cartes de score recto verso
- 1 dé Breski
- 1 dé alphabet
- 5 crayons à papier

But du jeu

Breski est un jeu de dés dans lequel les joueurs tentent de former des mots sur leurs cartes de score à l'aide des dés. Le joueur qui réussit à obtenir le plus de points a gagné.

La carte à jouer

C'est la carte à jouer de jeu de 8 x 8 cases. Les joueurs doivent créer autant de mots que possible.

Les espaces gris autour de la carte à jouer servent à calculer les points.

La partie inférieure avec les petites cases sert à garder la trace des lettres qui ont été énumérées et jouées. Ces lettres sont comptabilisées par tous les joueurs pendant le jeu.



Le mot MIDI ne rapporte aucun point car il y a une lettre entre lui et l'espace.

Le mot LE ne rapporte aucun point car il est écrit à l'envers.

Additionne tous les points et les points bonus.

Déroulement du jeu Bresk!

Chaque joueur prend une carte de score et un crayon. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé à 6 faces Bresk !

Le chiffre 0

Si tu tombes sur 0, ton tour est immédiatement terminé. Aucun espace ni lettres ne peut être ajouté.



Les chiffres 1, 2 ou 3

Si tu tombes sur 1, 2 ou 3, tu peux choisir entre 1, 2 ou 3 lettres respectivement. Il peut s'agir de lettres de l'alphabet ou d'un espace. Ces espaces te permettent de créer des mots plus courts. Tous les joueurs inscrivent les lettres dans la partie inférieure de leurs cartes de score. Ensuite, tous les joueurs doivent remplir les lettres et les espaces dans une des cases blanches de leur carte de score. Chaque joueur est libre de placer ces lettres où il veut et essaie de former autant de mots existants que possible. Quand un espace est rempli, la case est colorée.



BRESKI!

Si on tombe sur BRESKI, le dé de l'alphabet doit ensuite être lancé 1 fois. Tous les joueurs inscrivent la lettre sur la carte à jouer ; d'abord sur la partie inférieure de la carte de score, puis sur un des espaces blancs. Si on tombe sur un blanc, chaque joueur rajoute un espace sur la carte de score.

C'est ensuite au prochain joueur de jouer. Le jeu continue jusqu'à ce que les 64 cases blanches aient été remplies de lettres ou d'espaces.

Calcul des points

Des points sont attribués pour chaque lettre qui appartient à un mot complet. Chaque lettre d'un mot vaut 1 point. Les mots peuvent être écrits horizontalement ou verticalement. Les mots ne peuvent être lus que de haut en bas et de gauche à droite. Les mots écrits horizontalement peuvent croiser des mots écrits verticalement. Les espaces ne rapportent aucun point. Les mots incomplets ou les mots écrits les uns à la suite des autres dans une ligne ou une colonne ne rapportent aucun point.

Tous les mots français sont autorisés, y compris les conjugaisons et les diminutifs. Seuls les mots comportant deux lettres ou plus comptent. Les mots qui commencent par une majuscule (comme les noms propres, les dénominations géographiques, les langues, etc.) ne sont pas autorisés, de même que les mots avec un trait d'union et/ou une apostrophe. Il n'est pas nécessaire d'écrire les lettres avec des signes ou des accents comme É, Ê, Ç, etc. Par exemple, le mot CAFE (qui s'écrit officiellement CAFÉ) peut être écrit verticalement et horizontalement sans accent, et le E de CAFE peut ensuite être réutilisé pour former, par exemple, le mot EURO.

Les joueurs peuvent consulter un dictionnaire ou Internet seulement au moment de compter leurs points.

Points bonus :



Le joueur ou les joueurs avec le mot le plus long reçoit (reçoivent) un bonus de 5 points.



Le joueur ou les joueurs avec le plus de mots reçoit (reçoivent) un bonus de 3 points.

Qui a gagné ?

Compte les lettres des mots complets pour chaque rangée et note le nombre dans la case à droite de la rangée. Fais de même pour toutes les colonnes et inscris la note sous chaque colonne.

Détermine ensuite quels joueurs gagnent des points bonus pour le mot le plus long et/ou pour celui qui a le plus de mots. Ces joueurs notent leurs points bonus dans les cases correspondantes.

Additionne les points des rangées, colonnes et des cases bonus.
Le joueur qui obtient le plus de points, a gagné !

Conseil : il ne reste presque plus de feuilles de score ?
Fais une copie de ta dernière feuille vierge ou télécharge
et imprime de nouvelles feuilles sur jumbo.eu

