

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 (Saône-et-Loire), 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



Règles avancées

Les règles de base de BuyWord permettent de nombreuses adaptations. Les joueurs expérimentés qui souhaitent plus de contrôle ou plus d'interaction peuvent essayer une ou plusieurs des variantes proposées ci-après.

Enchères

Après avoir tiré ses tuiles, un joueur peut décider de les mettre en vente aux enchères. En commençant par le joueur à sa gauche et en continuant dans le sens horaire, tous les joueurs sauf le vendeur peuvent surenchérir ou passer. La première enchère doit être au moins égale à la moitié de la valeur normale du lot, arrondi au-dessus. Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé. Le vendeur a alors la possibilité de surenchérir sur l'enchère finale et peut donc toujours emporter le lot sauf bien entendu si le prix a atteint une valeur qu'il ne peut pas payer.

Quelque soit le joueur qui emporte le lot, il doit en payer le prix à la banque et non au vendeur. Il n'y a aucun transfert d'argent entre les joueurs. Cette variante est déconseillée à deux joueurs.

Échanges

Dès que tous les lots de jetons ont été tirés, deux joueurs ou plus peuvent convenir d'un échange. L'échange doit concerner l'ensemble du lot tiré, il n'est pas possible d'échanger une partie des tuiles. Aucune somme d'argent ne peut être échangée à cette occasion.

Vente

Identique à la variante échange, sauf que de l'argent peut faire partie de l'échange.

Choix des tuiles

Le donneur tire du sac un nombre de tuiles égal à la valeur du dé multiplié par le nombre de joueurs. Puis, en commençant par le donneur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs prennent à tour de rôle une tuile et la placent devant eux. Lorsque toutes les tuiles ont été sélectionnées, chacun rejette son lot ou en règle la valeur à la banque comme dans le jeu de base.

Mots croisés

Avec une table assez grande, cette variante peut se révéler intéressante. Lorsque les mots sont vendus à la banque, on les place sur la table au lieu de les rejeter dans la boîte. Après que le premier mot ait été formé, les nouveaux mots doivent être raccordés comme dans un jeu de mots-croisés, en réutilisant une ou plusieurs lettres déjà posées. Le prix de vente inclut les lettres réutilisées. Lorsque plusieurs mots sont créés ou allongés, chacun de ces mots est vendu à sa valeur appropriée. Le donneur est le premier à poser puis on continue dans le sens horaire.

Limite en tuiles

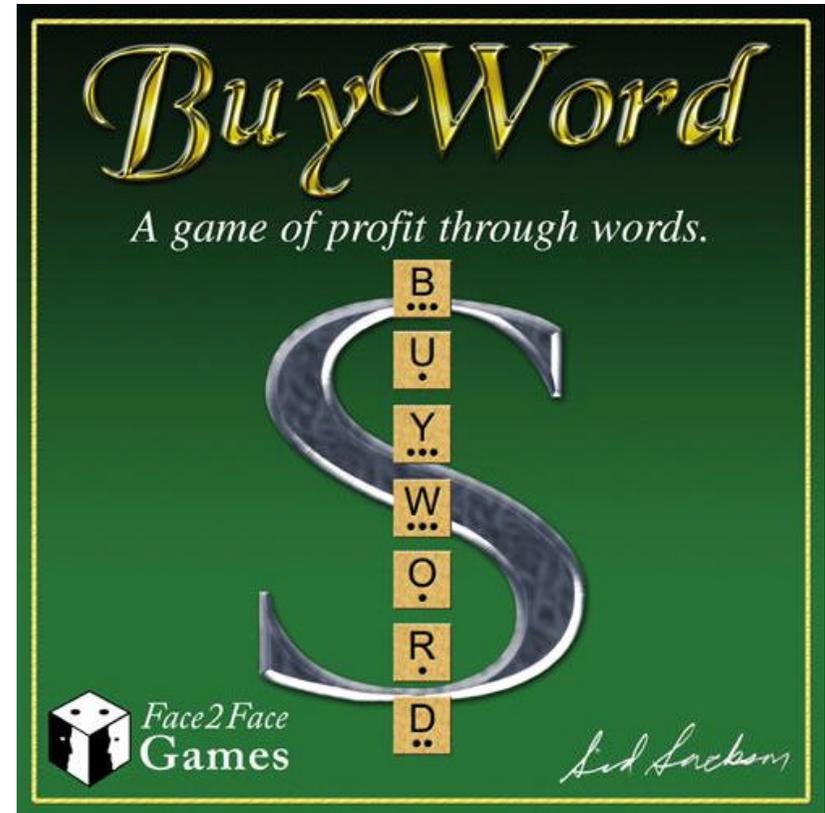
Pour permettre des mots plus longs et donc plus chers, on peut accroître la limite du nombre de tuiles qu'il est possible de conserver en fin de round, par exemple à 10.

Thèmes

On peut décider que les mots formés doivent se rapporter à un thème défini ensemble, par exemple sport, arts, cinéma ou, bien sûr, noms de jeux !

Jeu long

Vous pouvez jouer plus longtemps ou à plus de 4 joueurs : il vous suffit de remettre les lettres des mots revendus dans le sac lorsque celui-ci est vide (mais pas les jokers). Le jeu continue alors en conservant les scores déjà obtenus. Vous pouvez remplir le sac autant de fois qu'il vous plaira !



Payez pour acheter vos lettres. Ensuite formez un mot et vendez-le pour faire du profit. Le profit dépend de la quantité et de la qualité des lettres dans le mot.

Matériel :
108 tuiles lettres
9 tuiles « wild », joker
4 listes de prix
1 dé spécial
Argent
Règles
1 sac

Comment jouer à buy word ?

Pour commencer :

Enlevez l'argent de la boîte et placez-le en pile de manière ordonnée au centre de la table.
Chaque joueur commence avec 200\$: 2*50\$, 3*20\$, 2*10\$, 3*5\$, 5*1\$.
Le reste étant mis sur la table et servant de banque.

Enlevez les tuiles du sac et séparez les jokers (wild) des autres tuiles de lettres. Ces tuiles peuvent remplacer n'importe quelle lettre dans un mot.
Si vous jouez seul vous devez prendre 8 jokers. Dans un jeu à deux joueurs chaque joueur en prend 4 de chaque, à 3, 3 tuiles et à 4 seulement 2 tuiles chacun.

Prendre les tuiles lettres et les mettre dans le sac.
Déterminez de façon agréable quel joueur sera le premier joueur du 1^{er} round de jeu.
Vous pouvez maintenant jouer le 1er round.

Un round.

Le premier joueur lance le dé. (Le dé reste devant le premier joueur jusqu'à la fin round. À la fin du round le premier joueur passe le dé au joueur à sa gauche) Le résultat du lancer de dé indique le nombre de tuile que chaque joueur va recevoir ce round. Si le résultat est «choice» le joueur l'ayant lancé choisi un chiffre entre 2 et 5.

On commence par le premier joueur, et on passe au joueur à la gauche du premier joueur, chaque joueur pioche le nombre indiqué de lettres.
Les tuiles piochées doivent être séparées des tuiles déjà possédées par les joueurs des tours précédents.

Acheter des tuiles :

Tous les joueurs inspectent les lettres qu'ils ont piochées.
En commençant par le premier joueur chaque joueur a l'opportunité d'acheter les tuiles lettres qu'il vient juste de piocher. Le prix est déterminé en comptant le nombre de points sur cette lettre et en ajustant la valeur (en multipliant le total par lui-même).
Une liste de prix est fournie pour ceux qui apprennent leurs tables de multiplication. Un joueur qui achète des lettres doit juste simplement le déclarer et payer ce qu'il doit, aucun échange d'argent ne peut être fait entre les joueurs.

Si un joueur choisit de ne pas acheter de lettres, ou n'a simplement pas assez d'argent, les tuiles sont alors placées dans la boîte et sont mises hors du jeu, il n'est pas possible d'acheter des lettres rejetées.

Une fois que les tuiles sont achetées, elles peuvent être placées avec toutes les lettres acquises les tours précédents et non utilisées pour former des mots.

Vendre des mots :

Aucun mot ne peut être vendu tant que les tuiles piochées ce round ne sont pas achetées ou mises hors jeu. Les mots doivent tous être acceptés par les joueurs, en règle générale, noms propres, logos, sigles, noms composés ou étrangers sont interdits.
Une fois les lettres achetées, chaque joueur peut former un mot ou des mots qu'il peut vendre à la banque.

En formant un mot, un joueur peut utiliser quelques ou toutes les tuiles qu'il possède ? En plus, une seule tuile joker peut être utilisée comme n'importe quelle lettre. (Une seule par mot)

La valeur d'un mot est déterminée en comptant le nombre total de points sur la tuile lettre, en faire la somme et multiplier par lui-même. Le joueur qui vend doit alors simplement le déclarer, et prendre l'argent qui lui est dû. Les tuiles utilisées sont alors placées dans la boîte et sont hors jeu. NOTE : dans le cas où un joueur défie le mot d'un autre, le perdant doit payer 20\$ de pénalité :



Exemple Enjoyed : 13 points, la valeur est 169 13*13

Fin d'un round :

La limite 8 tuiles : À la fin d'un round aucun joueur ne doit avoir plus de 8 tuiles (on ne compte pas les jokers). Pour éliminer les tuiles en trop, le joueur peut former un mot et le vendre ou mettre l'excès de tuiles hors-jeu.

Une fois que tous les joueurs ont formé et vendu des mots, et que la limite des 8 tuiles a été vérifiée, le round prend fin. Le dé passe au joueur de gauche du premier, et celui-ci devient alors premier joueur.

Fin du jeu :

Lorsque la dernière tuile est piochée (et lorsqu'il y a donc moins de tuiles que le nombre demandé par le dé) le dernier round commence.

Après que toutes les tuiles ont été vendues et enlevées du jeu, les joueurs vendent les mots qu'ils sont capables de faire. Les tuiles non utilisées sont jetées.

Le joueur avec le plus d'argent gagne la partie.

À 1 joueur, un total de 800\$ est moyen, 900\$ bon, 1000\$ extraordinaire.