

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



FROUSSE

INSTRUCTIONS

NOMBRE DE JOUEURS

Un nombre illimité de joueurs peuvent participer au jeu de Frousse. Lorsque tu joues seul, exerce-toi et essaie d'améliorer ton pointage.

OBJECTIF

Jouez plusieurs tours, jusqu'à ce qu'un joueur ou plus obtienne un total de 250 points ou plus à la fin d'un tour. Le joueur ayant un pointage de 250 points ou plus gagne.

NOTE: Le pointage gagnant peut être réduit ou augmenté, selon le nombre de joueurs et le temps dont vous disposez pour jouer.

CONTENU

- 12 dés de lettres • 1 minuterie • 1 gobelet à dés • 20 cartes

PRÉPARATION

1. Brasse les cartes et place-les fermées en une pile à côté de la minuterie.
2. Un joueur doit inscrire les points à l'aide d'un papier et d'un crayon (non inclus). Il doit noter les points des joueurs chaque fois qu'ils finissent leur tour et à chaque fin de partie.
3. Place un dictionnaire à portée de main en tant que source de référence finale, dans le cas où un joueur serait mis au défi.



1

JOUER LE JEU

Choisissez un joueur pour commencer le jeu. Lorsqu'il a fini son tour, le jeu se continue à sa gauche.

Jeu de Base

Un tour consiste des étapes suivantes.

1. **PRENDS LES DÉS ET PRÉPARE LA MINUTERIE.** Premièrement, place les 12 dés dans le gobelet. Puis, appuie sur "STOP" sur l'interrupteur de la minuterie et tourne le cadran en sens horaire, le plus loin possible.
2. **METS LA MINUTERIE EN MARCHÉ.** Appuie sur "START" sur l'interrupteur de la minuterie. La minuterie se met à tictaquer immédiatement - c'est alors que débute ta course contre la montre!
3. **PRENDS UNE CARTE.** Vite, prends une carte sur le dessus de la pile et place-la ouverte devant toi.
4. **LANCE LES 12 DÉS.** Puis vite, essaie d'inscrire des mots sur ta carte, suivant les règlements ci-dessous.

Gagner des Points

Un tour consiste à gagner le plus de points possible en complétant une carte ou plus de la pile. Complète le plus de cartes possible, une à la fois, en plaçant les dés que tu as lancés sur les cercles de couleur pour former des mots. Chaque fois que tu complètes une carte, tu peux:

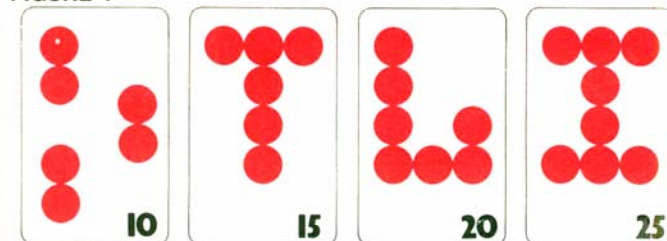
- Arrêter la minuterie pour mettre fin à ton tour et faire le total de tes points ou...
- Piger une nouvelle carte et essayer de la compléter pour marquer encore plus de points.

Le défi ultime: Pour marquer des points, tu dois, à ton tour, compléter ta dernière carte et arrêter la minuterie! Si tu complètes ta dernière carte et arrête la minuterie, tu gagnes le total des points de toutes les cartes que tu as complétées à ce tour. Cependant, si la minuterie s'arrête avant que tu aies pu l'arrêter toi-même, tu ne marques aucun point à ce tour, que tu aies complété ta dernière carte ou non!

Les Cartes

Chaque carte porte un dessin et un pointage total: plus le dessin est complexe, plus le pointage est élevé. La Figure 1 illustre un exemple de chaque carte et pointage.

FIGURE 1



Tu peux gagner de 10 points (pour le dessin le plus simple) à 25 points (pour le dessin le plus complexe).

2

RÈGLEMENTS SUR LES MOTS. Pour former un mot ou plus sur ta carte, place un dé lettré sur chacun des cercles de couleur. Voici les règlements sur la formation des mots.

- Tu ne peux utiliser que les lettres sur le **dessus** des dés pour former des mots sur ta carte. **EXCEPTION:** Lis la section sur les Lettres des Côtés à la page 4.
- Tu ne peux utiliser le même mot plus d'une fois par carte. Mais tu **peux** relancer les dés si tu ne peux rien faire avec les lettres devant toi (voir Relancer les Dés, page 4).
- Sur certaines cartes, tu dois former un ou plusieurs mots distincts; sur d'autres cartes, tu dois former deux mots **reliés** ou plus (des mots se reliant à d'autres mots par une lettre commune). Tu peux voir un exemple de ces deux cartes à la Figure 1.
- Les mots que tu formes doivent être légitimes, car tu pourrais être mis au défi (voir la liste des mots inadmissibles à la section MISE AU DÉFI).
- Lorsque tu formes des mots, tu peux redispenser les dés sur la carte aussi souvent que tu le veux, ou **remplacer** des dés sur la carte par des dés non encore utilisés. Mais attention, tu ne peux utiliser que les lettres sur le **dessus** des dés.

Compléter une Carte

Lorsque tu as formé le nombre de mots indiqué par le dessin, tu as complété la carte. (Vois l'exemple d'une carte complétée à la Figure 2, ci-dessous.) Tu peux maintenant soit arrêter la minuterie pour mettre fin à ton tour, ou prendre une **nouvelle** carte. Les règlements sur ces deux options sont décrits ci-dessous.

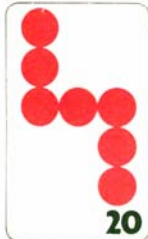
ARRÊT DE LA MINUTERIE. Pour arrêter la minuterie, appuie sur "STOP" sur l'interrupteur de la minuterie. Ceci indique que tu as fini ton tour. Puis suis les règlements à la section Compter, ou Ne Pas Compter? à la page 4.

REMPILIR UNE NOUVELLE CARTE. Pour remplir une nouvelle carte, fais vite et suis les étapes ci-dessous.

1. Mets ta carte complétée de côté puis prends une autre carte sur le dessus de la pile et place-la ouverte devant toi.
2. Relance les 12 dés et suis les règlements sur les mots pour compléter ta nouvelle carte.

Tu peux compléter autant de cartes que tu veux à ton tour, en autant que tu en complètes une avant d'en entreprendre une autre.

FIGURE 2



Si tu piges cette carte...



... et obtiens ces lettres...



... tu peux compléter ta carte en formant ces mots

3

Règlements sur les Dés

RELANCER LES DÉS. Si tu ne peux rien faire avec les lettres devant toi, tu peux relancer les dés pour essayer d'obtenir de meilleures lettres. Tu peux relancer les dés autant de fois que tu veux à chaque carte, mais tu dois relancer **les 12 dés**. Ceci signifie que tu dois aussi relancer les dés qui forment déjà des mots sur ta carte!

LETTRES DES CÔTÉS. Lorsque tu lances les dés, tu peux "changer" une lettre du dessus d'un dé pour une lettre d'un des côtés de ce dé (et non celle du dessous). Par exemple, si tu as besoin d'un "E" mais qu'aucun "E" n'apparaît sur le dessus des dés, tu peux utiliser un "E" figurant sur le côté d'un dé que tu n'as pas utilisé au lieu de relancer tous les dés. Si tu en trouves un, retourne tout simplement le dé pour que le "E" apparaisse sur le dessus et place le dé sur ta carte.

Chaque fois que tu veux retourner un dé, tu dois l'annoncer aux autres joueurs. Tu ne peux retourner qu'un dé par lancement de dés.

Fin d'Un Tour

Ton tour est fini lorsque: 1) tu arrêtes la minuterie après avoir complété une carte; 2) lorsque la minuterie s'arrête; ou 3) lorsque tu perds un défi (voir MISE AU DÉFI).

Compter, ou Ne Pas Compter?

QUAND ET COMMENT COMPTER DES POINTS. Si tu as complété une carte et arrêté la minuterie avant qu'elle ne s'arrête d'elle-même, annonce le pointage indiqué sur ta carte au pointeur. Annonce aussi le pointage de toute autre carte **additionnelle** que tu as complétée à ce tour. Le pointeur additionne les points et inscrit ton total qui devient ton pointage total pour ce tour.

AUCUN POINT. Si tu n'as pas complété une carte et arrêté la minuterie avant qu'elle ne s'arrête d'elle-même, tu ne marques **pas de points** pour ce tour. Même si tu as complété ta carte, tu ne marques pas de points si tu n'as pas pu arrêter la minuterie toi-même.

Place les cartes que tu as pigées ouvertes en une pile de rebuts à côté de la pile de jeu. C'est maintenant au tour du joueur à ta gauche.

NOUVELLE PILE DE JEU. Afin que le prochain joueur ne manque pas de cartes à son tour, brasse les cartes de la pile de rebuts pour former une nouvelle pile de jeu lorsqu'il ne reste que cinq ou six cartes dans la pile de jeu actuellement utilisée.

Mise au Défi

Lorsqu'un joueur forme des mots sur une carte, un autre joueur peut mettre l'épellation ou la légitimité d'un mot formé au défi. Un mot est considéré inadmissible lorsqu'il se range dans l'une des catégories ci-dessous.

MOTS INADMISSIBLES

- Mots commençant toujours par une majuscule (Montréal, Pâques).
- Mots composés avec un trait d'union (couvre-lit, porc-épic).
- Mots s'écrivant avec une apostrophe (presqu'île, d'abord).

4

- Abréviations et symboles (RCA, AG).
- Préfixes et suffixes qui n'ont pas d'existence propre (for-, -able).
- Mots d'autres langues ne figurant pas dans le dictionnaire (there, señor).

LANCER UN DÉFI. Le joueur voulant lancer un défi doit le faire **avant** que le joueur enlève ses dés de sa carte complétée ou arrête la minuterie pour terminer son tour. Le joueur lançant le défi doit annoncer le mot qu'il considère inadmissible. Par exemple, un joueur lance un défi en disant "je considère le mot _____ inadmissible". NOTE: Un défi lancé ne peut être rétracté!

Le joueur mis au défi peut: enlever le mot en cause et reformer un autre mot ou arrêter la minuterie et relever le défi avant de continuer.

RELEVER LE DÉFI. Lorsqu'un défi est relevé, un joueur neutre doit consulter le dictionnaire.

Le joueur qui a lancé le défi gagne si le mot ne figure pas au dictionnaire, s'il figure au dictionnaire mais est épilé incorrectement ou s'il est inadmissible (voir liste des Mots Inadmissibles). Dans ce cas, le joueur mis au défi perd son tour et reçoit un pointage de "0" pour ce tour.

Le joueur mis au défi gagne lorsque le mot figure au dictionnaire, lorsqu'il est épilé correctement et qu'il est légitime (voir la liste des Mots Inadmissibles). Dans ce cas, le joueur réappuie sur "START" sur l'interrupteur de la minuterie et continue de jouer en conservant, s'il le désire, le mot qu'il a défendu. NOTE: Lorsque le joueur mis au défi a complété sa carte, il peut choisir de ne pas remettre la minuterie en marche et mettre fin à son tour.

Le joueur ayant lancé le défi doit, lorsqu'il perd son défi, passer son tour et encaisser un pointage de "0" pour ce tour. Chaque fois qu'un joueur perd le défi qu'il lance, il perd un tour!

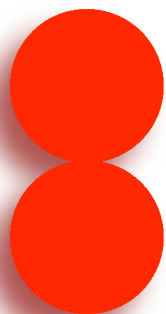
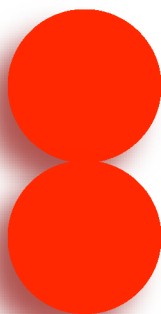
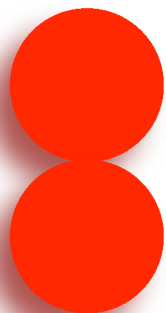
Fin d'Une Partie

Une partie est composée de plusieurs tours. Le pointeur doit cumuler les points de chaque joueur à chaque tour et annoncer le pointage total de chaque joueur à la fin de chaque tour.

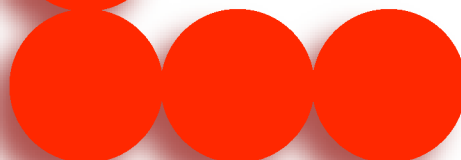
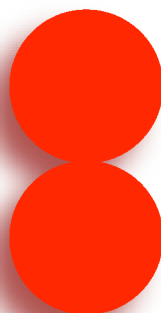
GAGNER LE JEU

Le jeu continue jusqu'à ce qu'à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont cumulé un total de 250 points ou plus. Le joueur ayant cumulé le plus de points (250 ou plus) gagne le jeu!

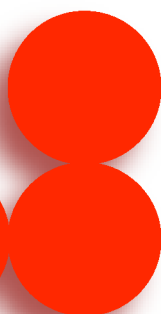
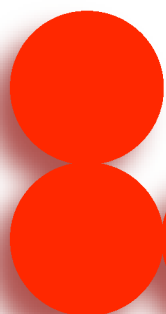
ÉGALITÉ. Les joueurs à égalité pour la première position doivent jouer un tour supplémentaire. Le gagnant du tour supplémentaire remporte la victoire!



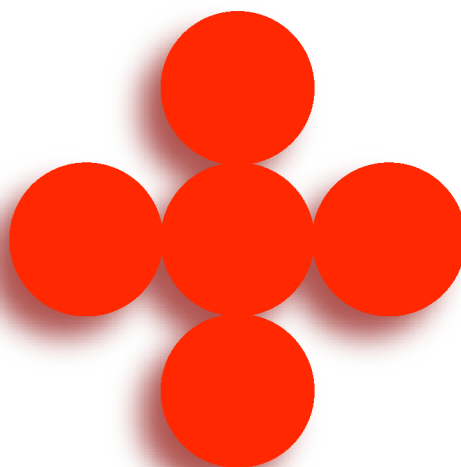
10



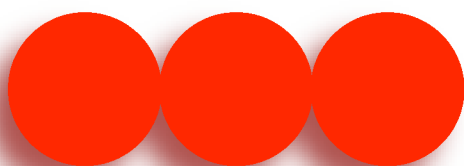
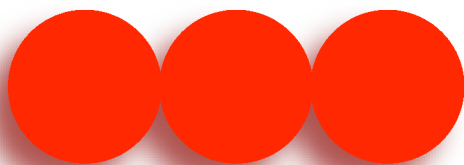
10



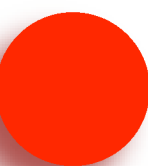
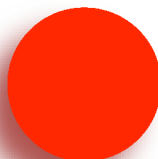
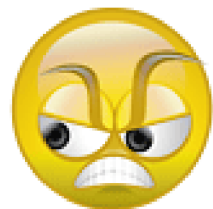
10



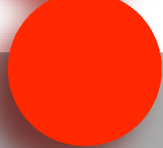
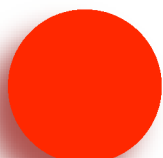
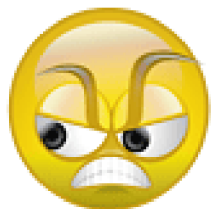
10



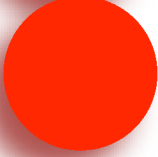
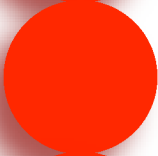
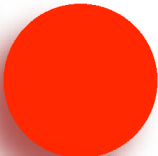
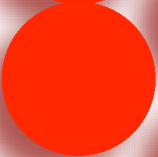
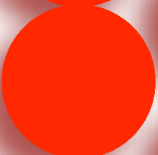
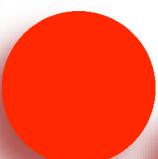
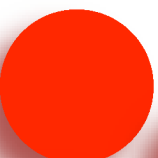
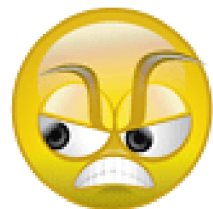
10



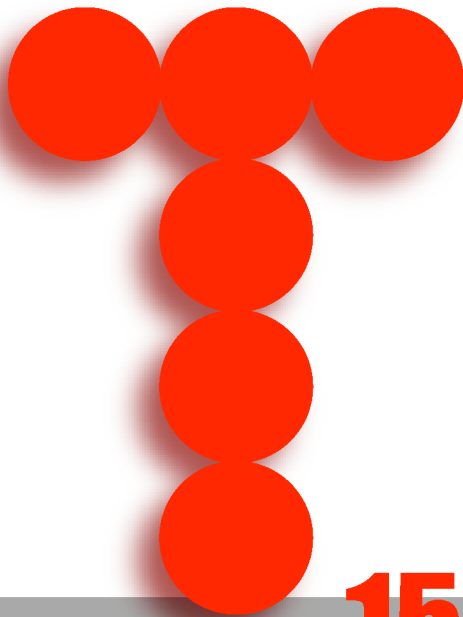
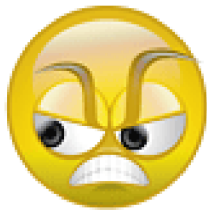
15



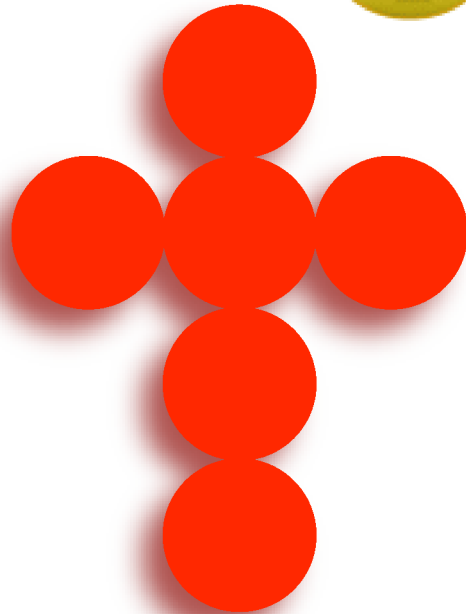
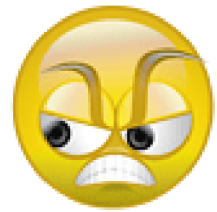
15



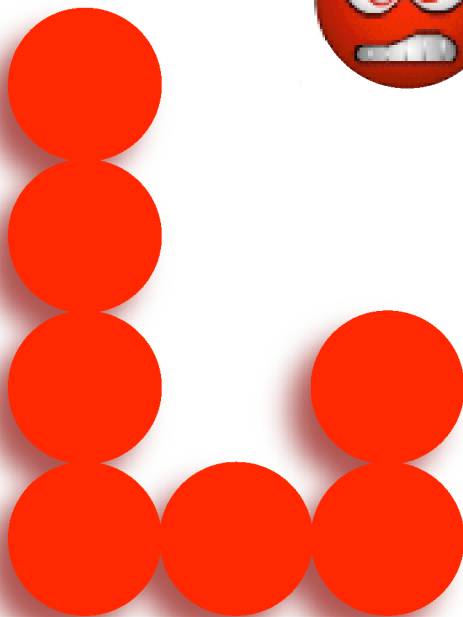
15



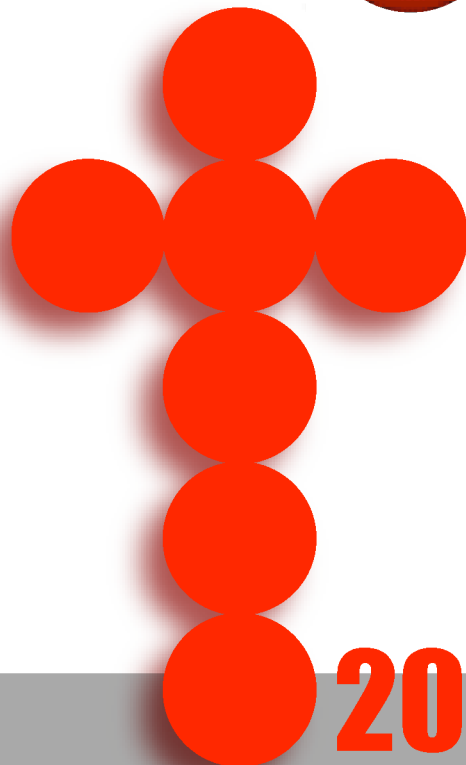
15



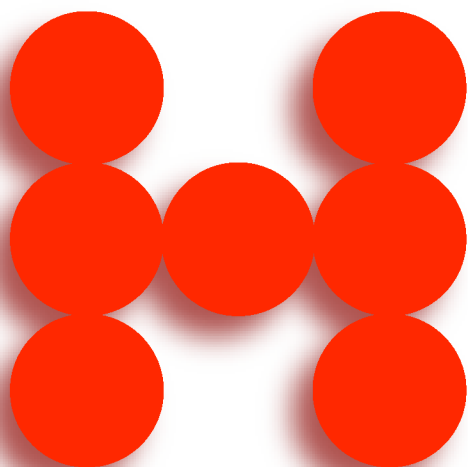
15



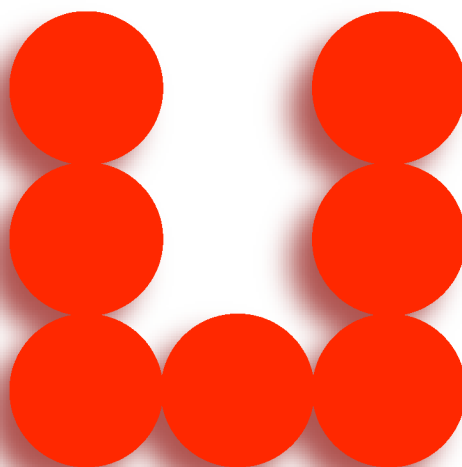
20



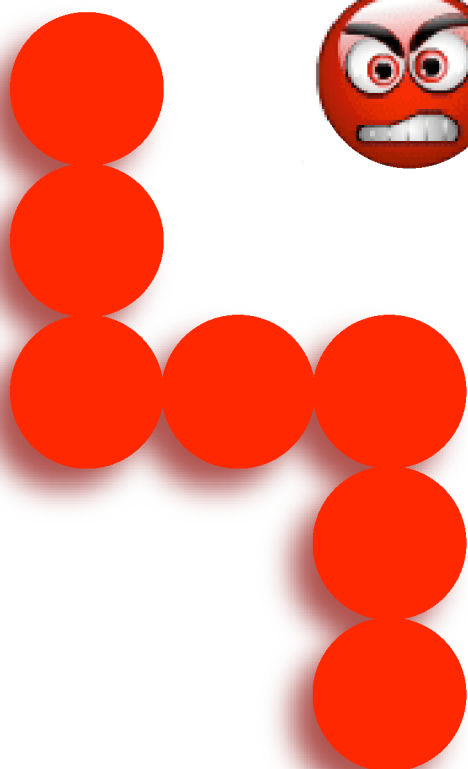
20



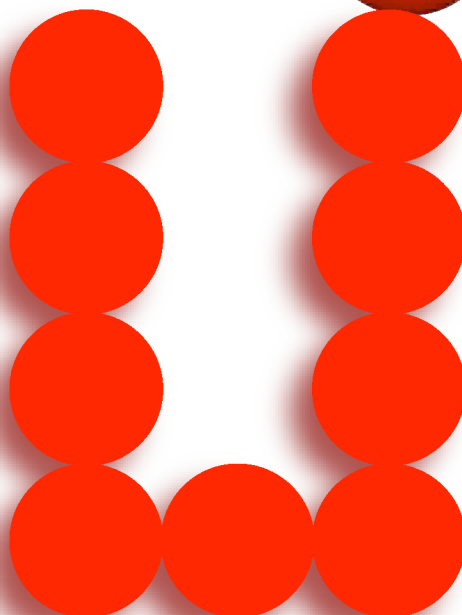
20



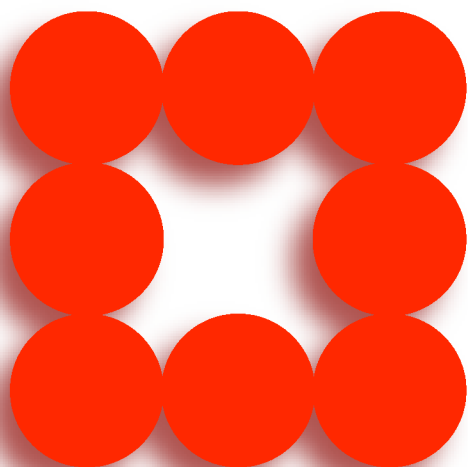
20



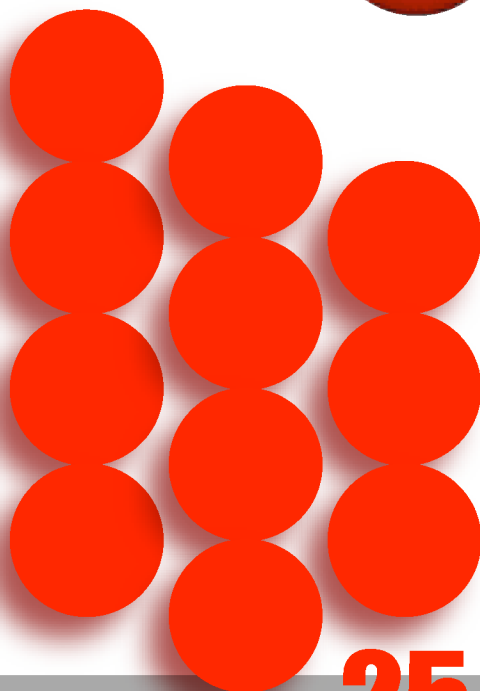
20



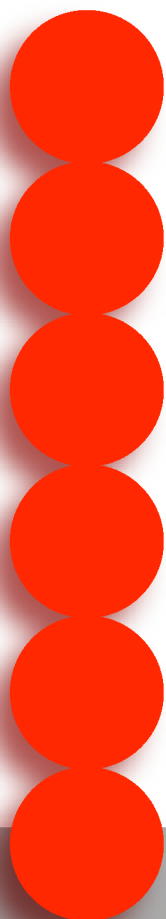
25



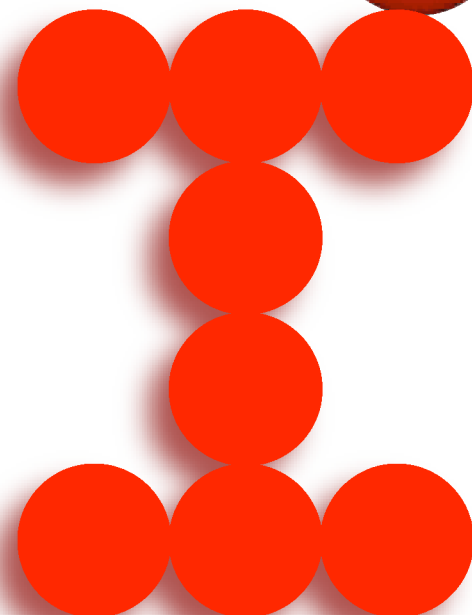
25



25



25



25