

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



AGE
8+

RÈGLES DU
JEU POUR 1
JOUEUR ET +

ELECTRONIQUE

Boggle

FLASH



Contient :
5 cubes interactifs,
1 boîte de rangement et
les règles du jeu.

MISE EN PLACE :

Allumer les cubes : alignez les 5 cubes en les accolant les uns aux autres (il est important que les côtés se touchent bien) puis appuyez sur le bouton de chaque cube. Remarque : vous pouvez également n'allumer que 4 cubes pour jouer une partie à 4 lettres au lieu de 5 (voir les explications du jeu à 4 cubes à la fin de cette feuille de règles du jeu).

Le menu avec les chiffres 1, 2 et 3 s'affiche sur les cubes : choisissez parmi les 3 modes de jeu en appuyant sur le bouton du cube correspondant.

MENU 1, 2, 3



Bouton de mise en route

Pour éteindre le jeu et arrêter la partie, alignez tous les cubes et maintenez appuyé le bouton d'un des cubes jusqu'à ce que plus rien n'apparaisse à l'écran (vous pouvez également les éteindre un par un).

Arrêt automatique : au bout de 3 minutes sans manipulation, les cubes s'éteignent automatiquement.

MODE 1 : SOLO FLASH

Pour 1 joueur

But du jeu : trouver autant de mots de 3, 4 et 5 lettres que possible avec les lettres qui s'affichent dans le temps imparti.

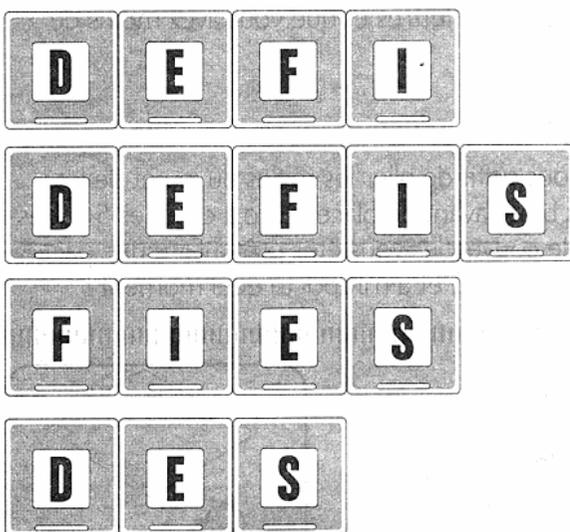
Sur chaque cube s'affiche une lettre et le chronomètre démarre. À vous de former le plus rapidement possible les mots en alignant les cubes : attention à bien accoler les 5 cubes entre eux pour qu'ils se touchent (voir exemple 1 ci-dessous). Chaque fois que vous formez un mot correct, les cubes s'éclairent et un bip retentit. Si vous formez un mot que vous avez déjà enregistré, un bip va retentir mais les cubes ne s'allumeront pas.

Temps bonus : pour chaque mot de 5 lettres trouvé, 5 secondes s'ajoutent au chronomètre.

Lorsque des bips rapprochés se font entendre : dépêchez-vous, il ne vous reste plus que 5 secondes ! À la fin de ces 5 secondes, le sigle  apparaît sur les cubes pour annoncer la fin de la partie.

Exemple 1 :

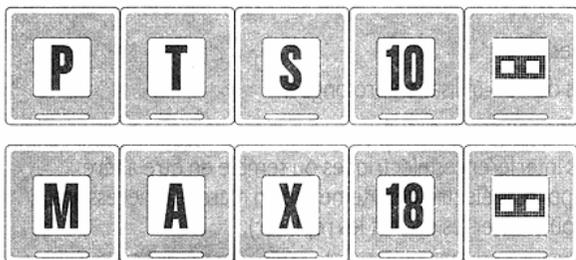
Voici quelques exemples de mots que vous pouvez former à partir des 5 lettres ci-dessous. Remarque : ajouter un « S » ou conjuguer un verbe compte pour un mot à part entière.



Points : le jeu enregistre 1 point par mot validé dans votre score. Le total de vos points (PTS) s'affiche automatiquement sur les cubes à la fin de la partie. Le nombre de points maximum (MAX) qu'il était possible de réaliser avec ces 5 lettres s'affiche ensuite (voir exemple 2 ci-dessous). Pour jouer à nouveau en Mode Solo (1), appuyez sur n'importe lequel des boutons situés sur les cubes. Si vous souhaitez changer de mode de jeu, attendez que le Menu 1, 2, 3 apparaisse et appuyez sur le bouton correspondant au mode de jeu souhaité.

Exemple 2 :

Dans cet exemple, le joueur a trouvé 10 mots et marque donc 10 points.



Le score maximum est de 18 : il était donc possible de créer 8 mots supplémentaires avec ces 5 lettres.

Quelques astuces

- * Brassez les cubes dans tous les sens : les idées vous viendront plus facilement.
- * Essayez toutes les combinaisons : vous apprendrez peut-être ainsi l'existence de mots que vous ne connaissiez pas et enrichirez ainsi votre vocabulaire pour la prochaine partie.
- * Chaque variante d'un mot est 1 point potentiel alors n'oubliez pas d'ajouter des « S », des préfixes et des suffixes pour marquer le plus de points possible.

MODE 2 : COMBI FLASH

Pour 1 joueur

But du jeu : trouver autant de mots de 5 lettres que possible avec les lettres affichées sur les cubes.

Dès que les 5 lettres apparaissent sur les cubes : le chronomètre démarre !

À vous de trouver un mot de 5 lettres avec les lettres qui s'affichent aussi vite que possible. Chaque fois qu'un mot est validé, 5 nouvelles lettres s'affichent. Jouez jusqu'à la fin du temps imparti. Une fois le temps écoulé, le mot qu'il était possible de réaliser avec les 5 dernières lettres s'affiche.

Points : le jeu enregistre 1 point pour chaque mot validé dans votre score. Le total de vos points (PTS) s'affiche automatiquement sur les cubes à la fin de la partie. Le Menu 1, 2, 3 s'affiche alors pour vous donner le choix sur le mode de la prochaine partie.

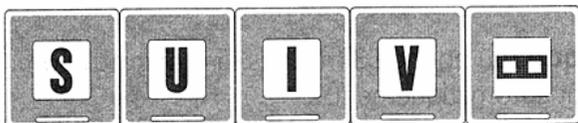
MODE 3 : PASSE FLASH

Pour 1 joueur ou plus

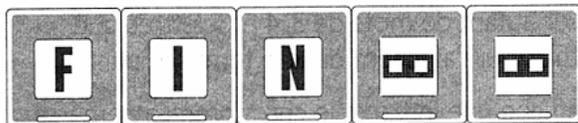
But du jeu : chaque joueur, à son tour, doit former un mot avec les 5 lettres qui s'affichent. Un joueur qui ne trouve pas le mot dans le temps imparti est éliminé. Le dernier joueur en course remporte la partie.

Sur chaque cube apparaît une lettre. Le premier joueur dispose d'un temps bref pour trouver un mot avec ces 5 lettres.

- S'il réussit, le mot « S-U-I-V » s'affiche pour indiquer que c'est au joueur situé à la gauche du premier de jouer. Ce deuxième joueur appuie sur n'importe quel bouton pour voir 5 nouvelles lettres apparaître. Le chronomètre démarre : à lui de trouver un mot avec ces 5 nouvelles lettres avant la fin du temps imparti.



- Si un joueur ne trouve pas son mot dans le temps imparti, le mot « F-I-N » s'affiche : il est éliminé ! Le mot « S-U-I-V » s'affiche enfin pour indiquer le tour du joueur suivant.



À chaque tour, le temps imparti diminue. Les joueurs sont éliminés un par un et le dernier en course est le grand gagnant. Une fois la partie terminée, le Menu 1, 2, 3 s'affiche (en alternance avec le mot « S-U-I-V ») pour que vous puissiez choisir un autre mode de jeu si vous le désirez.

JEU AVEC 4 CUBES

Vous pouvez choisir de n'allumer que 4 cubes seulement et ainsi jouer aux 3 modes de jeu de la même manière. Pour cela, il vous suffit, au départ, de n'aligner que 4 cubes au lieu des 5. Voici les quelques différences avec les parties à 5 cubes :

Mode 1 : les règles sont les mêmes, sauf que vous devez former des mots de 2, 3 et 4 lettres. Vous disposez de moins de temps mais vous remportez 5 secondes de temps bonus pour chaque mot de 4 lettres validé.

Modes 2 et 3 : les règles sont les mêmes, sauf que vous devez former des mots de 4 lettres et que vous avez moins de temps pour réussir.

RANGEMENT

C'est très facile : il vous suffit de plier les règles du jeu et de les placer au fond de la boîte avant de placer, côte à côte, les 5 cubes par dessus. Fermez le couvercle : vous êtes prêt à faire une partie de Boggle Flash n'importe où et à n'importe quel moment !



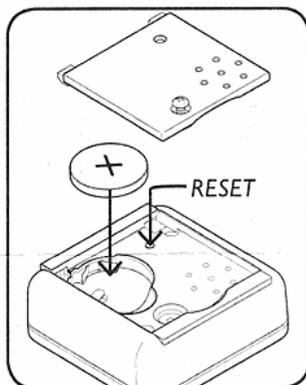
● X5 PILES CR2032 Lithium

PILES INCLUSES

Fonctionne avec 5 piles de 3V CR2032 lithium.
Tournevis cruciforme nécessaire (non inclus)
pour remplacer les piles.

Pour remplacer les piles :

Dévissez la vis située au dos de chaque cube et ôtez le couvercle. Insérez les piles correctement en respectant les signes + et -. Remplacez le couvercle, revissez la vis et appuyez sur le bouton RESET.



IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

ATTENTION :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.



Ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères.

Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.

© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –
Service Consommateurs : 10 rue de Valence", 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA,
Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

0510**25633**101 

