

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



VERSO-CROISES

(Marque et modèle déposés)

PRESENTATION DU JEU

Le **VERSO-CROISES** est un jeu de mots-croisés (avec des définitions et des solutions) qui se joue à 1, 2, 3 ou 4 joueurs (ou plus si l'on joue en équipes).

La boîte contient 18 grilles différentes .

Les **fiches-définitions** se présentent sous la forme de planches de 6 fiches prédécoupées; il y a 3 planches dans chacune des 4 couleurs, ce qui donne 72 fiches au total.

Les **grilles-solutions** se présentent sous la forme de planches de 50 cartes prédécoupées; il y a 9 planches, ce qui donne 450 cartes en tout.

Une partie se déroule en 2 phases, autour d'une grille choisie :

- 1) La première étape consiste, pour chaque joueur, à chercher les solutions de la grille à l'aide de la fiche-définition correspondante, en utilisant son bloc de grilles vierges.
- 2) La deuxième étape consiste à découvrir collectivement les solutions sur le plateau de jeu – lettre par lettre – chaque joueur participant à son tour.

Les fiches-définitions offrent 2 niveaux de jeu ; avec le **niveau amateur**, les définitions sont simples, les mots de la grille sont utilisés dans une signification courante ; avec le **niveau cruciverbiste**, les définitions sont proposées avec un esprit décalé, un éclairage singulier.

Dans une même partie les non-spécialistes peuvent utiliser la fiche avec le niveau amateur les spécialistes l'utilisant avec le niveau cruciverbiste.

Ces fiches-définitions sont présentées en 4 teintes différentes pour faciliter leur manipulation et leur rangement.

Pour les « accros » des mots-croisés jouant souvent au **VERSO-CROISES** des boîtes-recharges numérotées comportant chacune 18 nouvelles grilles seront commercialisées ultérieurement.

PREPARATION DU JEU

Prendre la planche des cartes-solutions des grilles 1 et 2, finir de détacher les 50 cartes (en pliant bien dans les deux sens) et ranger les 2 paquets obtenus dans les deux premières alvéoles prévues à cet effet. Procéder ainsi avec les autres planches.

Détacher également les 72 fiches-définitions.

Les grilles vierges, permettant la recherche des mots, pourront être réutilisées après effacement ou bien être photocopiées.

Le jeu est prêt à fonctionner.

REGLE DU JEU

- 1) Choisir le numéro d'une grille; chaque joueur prend la fiche-définition correspondante.
- 2) Prendre le paquet-solution de la grille choisie et en disposer les cartes sur le plateau de jeu, **lettres cachées**. Retourner les cartes « cases noires »; chaque joueur marque ces cases noires sur sa grille de recherche.
- 3) Pendant 10 minutes, chaque joueur recherche les mots de la grille à l'aide de sa fiche-définition utilisée **soit** au niveau amateur **soit** au niveau cruciverbiste.
- 4) Lorsque le temps est écoulé, déterminer le joueur qui prend la main (à l'aide d'un dé, en donnant la priorité au plus ancien, ...)
- 5) Le joueur qui a la main indique le mot qu'il va découvrir (exemple: 2 vertical). Il montre la première case du mot, annonce la lettre de cette case, puis il retourne la carte :
 - s'il s'est trompé, il marque une erreur et passe la main
 - s'il a indiqué la bonne lettre, il rejoue sur la case suivante; tant qu'il donne une bonne lettre il continue à jouer en demeurant sur le même mot. Dès que le mot est réalisé, le joueur marque un mot dans son décompte et il passe la main.
- 6) Lorsqu'un mot est terminé, tous les joueurs disposent de 2 minutes supplémentaires de recherche.

| | | | | | | | |
|------------|----------|----------|----------|----------|----------|------------------------------------|---------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | DECOMPTE DES POINTS | |
| I | | | | | | mots trouvés | erreurs |
| II | | | | | | | |
| III | | | | | | | |
| IV | | | | | | + | - |
| V | | | | | | TOTAL | |

VERSO-CROISES