

# CRASHWORD

## BUT DU JEU :

Obtenir le plus de points en créant les mots les plus longs possibles, sauf si ?!

Fixer en début de partie le nombre de points (maximum 100 points, 1 point par lettre).

## MISE EN PLACE DU JEU :

Chaque joueur choisit une des 6 couleurs pour toute la partie, jaune, bleu, rouge, noir, vert et rose et prend les deux pions correspondant (un pour les dizaines et un pour les unités) qu'il place sur la grille en bois (le totalisateur).



Lancer un dé de couleur pour définir celui qui joue en premier (la couleur rouge sort, le joueur rouge commence).



## Déroulement d'un tour de jeu :

Le joueur lance les 4 dés de couleurs qui seront des jokers remplaçant n'importe quelle lettre qu'il lui serviront à faire son mot.

- Si sa couleur ne sort pas, c'est au joueur suivant de jouer.
- Si 4 couleurs identiques sortent, le joueur qui a cette couleur prend la main, il garde les 4 dés de couleurs et lance les dés alphabétiques.
- Si un dé ou plus de sa couleur sort, ces dés seront alors des jokers pouvant remplacer n'importe quelle lettre pour compléter son mot. Ces joker peuvent être utilisés ou non, pour marquer plus de points.

## JOUER :

Quand sa couleur sort, le joueur peut alors lancer les dés de lettres sur la piste, il a 30 secondes pour former le mot le plus long ( 1 point par lettre ).

## RÈGLE D'OR =

Il est possible de " voler " le tour d'un joueur qui vient de lancer les dés de lettres dans 2 situations :



- Lorsque la tête de mort apparaît sur un dé, le premier joueur qui dit " CRASH "

# CRASH

- Le premier joueur qui arrive à recomposer le mot " CRASH " en utilisant les dés de lettre, joker inclus.

Par exemple, le joueur rouge lance les 4 dés de couleur et obtient un dé rouge, un dé bleu et 2 dés jaunes. Il peut alors lancer les 12 dés pour faire son mot le plus long possible, le compléter avec son joker rouge pour faire plus de point.

Comment un autre joueur lui vole son tour ?

3 lettres sur les 12 dés sont C, A et S, le joueur jaune peut alors utiliser ses 2 dés joker pour compléter la lettre R et H pour faire son mot CRASH et lui voler son lancer de dé et créer le mot le plus long.

Un joueur qui arrive à recomposer le mot " CRASHWORD " en utilisant ou pas les jokers gagne instantanément la partie.

## Comment compter les points ?

Une lettre = 1 point (joker compris).

Une pénalité de 3 points si un mot n'existe pas, si la durée est écoulée ou si "Crash" est crié à tort.

Si l'étoile apparaît :



Tout le monde joue avec le jeu du joueur en cours, joker y compris. Personne ne bouge les dés. (Chacun fait le mot dans sa tête en 30 secondes).

Le joueur qui a le mot le plus long annonce ses points, prend la main, compose son mot et marque ses points (L'étoile, prime sur la tête de mort).

## DÉ BONUS DÉBUTANT (COMPTE DOUBLE) :

Le joueur débutant uniquement peut utiliser le dé facile (vert), il doit être jeté sur le tapis au moment de son lancer de 12 dés. Le mot que vous trouvez compte double si le mot respecte la contrainte :

**N**

un nom commun

**C**

un mot commençant par une consonne

**V**

un verbe

**O**

un objet

**+5**

un mot de + de 5 lettres

**-5**

un mot de - de 5 lettres

## LES DÉS DE CONTRAINTES :

Les dés de contraintes servent à affaiblir un joueur qui a trop de points.

Dès qu'un joueur crie "CRASH" (tête de mort, ou le mot "CRASH" écrit) il prend possession du dé de contrainte (il pourra l'utiliser quand il veut pendant la partie, mais devra le céder au prochain joueur disant CRASH).

Il doit être jeté sur le tapis au moment où un joueur lance les dés de lettres.

Lorsqu'un dé de contrainte a été utilisé, il n'appartient plus à personne.

## MODE AGUERRI (DIFFICILE) :

**R**

Le mot doit se terminer par un "R"

**L**

Libre

**S**

Le mot doit se terminer par un "S"

**P**

Passer son tour

**3**

Un mot de 3 lettres uniquement

**J**

Ne pas utiliser de Joker

## MODE EXPERT (TRES DIFFICILE) :



Mimer le mot sans déplacer les dés

**L**

Libre



Histoire géographique



Science



Sport



Art

## CONTENU :

2 pions d'une des 6 couleurs par joueur pour totaliser les points, 8 dés noirs pour les consonnes, 4 dés blancs pour les voyelles, 4 dés de couleurs, 1 dé bonus et 2 dés de contraintes, 1 sablier.

**Conception** : Topi Games • **Auteur du jeu** : Richard Ruminski • **Artwork** : Haïkel Tobich  
Édité et distribué par Topi Games. All right reserved under exclusive licence to Topi Games,  
9 rue Pasteur 94130 Nogent sur Marne FRANCE.

www.topi-games.com • E-mail : contact@topi-games.com • FB : topigamesedition