

CRACK

WORD

LES RÈGLES DU JEU DE 2 À 4 JOUEURS

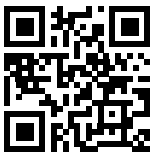
PRINCIPE DU JEU :

1 couleur par joueur. **4 mots** à construire, lettre après lettre, chacun son tour. Le 1^{er} qui termine un mot d'**au moins 3 lettres** avec une majorité de sa couleur ramasse toutes les cartes du mot (1 carte = 1 point).

BUT DU JEU : être le joueur qui a le plus gros **PAQUET** de points.



REGARDEZ
LA VIDÉO
DÉMO



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit **sa couleur** et coupe son paquet en deux, de manière à montrer une carte au hasard. Celui qui a la lettre la **plus proche du A** commence.

NOMBRE DE CARTES PAR JOUEUR

Chaque joueur mélange ses cartes et se donne une **PIOCHE** de départ :

Partie à **2 joueurs** = **40 cartes** par couleur et par **PIOCHE**

Partie à **3 joueurs** = **30 cartes** par couleur et par **PIOCHE**

Partie à **4 joueurs** = **25 cartes** par couleur et par **PIOCHE**

NB : Pour des parties en mode expert, jouez avec toutes les cartes.

Les pioches sont disposées devant chaque joueur, **faces cachées**.

Les cartes non utilisées sont écartées de la table et déposées dans le couvercle de la boîte.

4 LETTRES POUR DÉMARRER

Le joueur qui commence retourne la **1ère carte** de sa **PIOCHE** et la dépose sur la table, **face visible**. Le joueur suivant, de la même manière, pose une carte en **DESSOUS** de celle du joueur précédent et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait une **colonne de 4 lettres** de départ sur la table.



1ÈRE MAIN = 8 CARTES

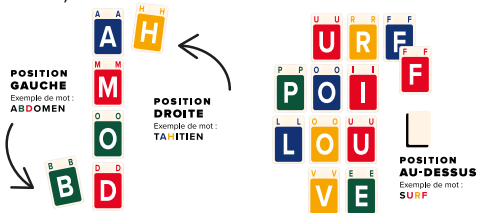
Chaque joueur prend les **8 premières cartes** de sa **PIOCHE** et les prend en **MAIN** sans les montrer à ses adversaires.

3 ACTIONS POSSIBLES

À partir des 4 lettres de départ, les joueurs posent **chacun leur tour** une carte sur l'une des 4 lignes au choix pour former des mots (1 seule carte par tour).

3 positions possibles :

- À la **gauche** d'une lettre
- À la **droite** d'une lettre
- Lettre **au-dessus** d'une autre lettre (uniquement si la lettre est identique, exemple un A sur un A)



Si un joueur ne peut (ou ne veut) pas jouer, il tire une carte de sa **PIOCHE** et **passse son tour**.

MOTS AUTORISÉS

Les mots se lisent uniquement **de gauche à droite**.

Les noms propres et les abréviations sont **interdits**.

Les mots conjugués sont **autorisés**.

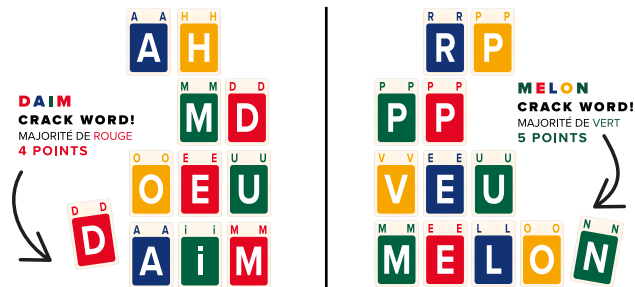
En cas de litige, c'est le dictionnaire de référence qui tranche (Google ou Scrabble). Un joueur doit pouvoir **justifier** l'existence du mot utilisant la suite de lettres qu'il vient de former. Sinon il **reprend sa carte**, tire une carte de sa **PIOCHE** et passe son tour.

CRACK WORD !

Quand un joueur rajoute une lettre qui forme un mot, de **minimum 3 lettres**, avec une **majorité de lettres de sa couleur**, il peut faire **CRACK WORD !** Il ramasse alors **TOUTES** les cartes du mot formé et les ajoute à son **PAQUET** (ses points) qu'il pose devant lui (faces visibles).

Il prend ensuite une carte de sa **MAIN** qu'il pose sur la rangée laissée vide.

Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



NOUVELLE MAIN : 8 CARTES

Quand un joueur pose la dernière carte de sa **MAIN** sur la table, il s'en distribue une **nouvelle de 8 cartes**. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

CARTE POUBELLE



Un joueur peut jouer une carte **POUBELLE** sur la ligne de son choix. C'est alors **retour à l'envoyeur** : ses adversaires **recupèrent** dans leur main les lettres de leur couleur de la ligne supprimée. Le joueur ajoute la carte **POUBELLE** qu'il vient de jouer à son **PAQUET** de points. Il choisit ensuite une carte de sa **MAIN** qu'il pose sur la ligne laissée vide.

CARTE JOKER



Quand un joueur joue une carte **JOKER**, il lui attribue la lettre de **son choix**, elle ne peut plus être modifiée. En cas d'égalité de couleur sur une ligne, la carte **JOKER** compte **double**.

DERNIÈRE MAIN

Lorsqu'un joueur tire la toute dernière carte de sa **PIOCHE** il annonce **DERNIÈRE MAIN !** La partie est mise en pause. Tous les autres joueurs doivent rajouter à leur **MAIN** le même nombre de cartes tirées par le joueur (de 1 à 8 cartes). Toutes les autres cartes des **PIOCHES** sont écartées du jeu.

DERNIERS TOURS

La partie se poursuit ensuite chacun son tour. Quand un joueur ne peut plus jouer il **passé son tour** et ne peut plus revenir dans le jeu jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

• **Cas n°1** : l'un des joueurs réussit à poser la dernière carte de sa **MAIN**. Il ramasse alors en bonus **TOUTES** les lettres **de sa couleur** présentes sur la table et les ajoute à son **PAQUET**. La partie est terminée et les joueurs comparent alors la taille de leur **PAQUET**. Celui qui a le plus gros **PAQUET** (le plus de points) remporte la partie.

• **Cas n°2** : tous les joueurs ont **passé leur tour** sans pouvoir finir. Les joueurs comparent alors la taille de leur **PAQUET**. Celui qui a le plus gros **PAQUET** (le plus de points) remporte la partie.



Auteur : Pierre FAUCON
Illustratrice : Charlotte FAUCON
Éditeur © YAQUA 2023



Distribué en France
par Blackrock Games