

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@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.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>DECOMPTE DES POINTS</b>	
<b>I</b>						mots trouvés	erreurs
<b>II</b>							
<b>III</b>							
<b>IV</b>						+	-
<b>V</b>						<b>TOTAL</b>	

**VERSO-CROISES**