

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Wordox

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 84 jetons « Lettre » bicolores (orange et rose)
- 10 jetons « Étoile »
- 2 jetons « Joueur »

BUT DU JEU

Le but de Wordox est d'être le 1er des 2 joueurs à atteindre le score de 25 points en formant des mots sur le plateau à l'aide de 6 lettres tirées au hasard.

MISE EN PLACE

Ouvrez le plateau et disposez-le devant vous. Laissez les jetons « Lettre » dans la boîte entr'ouverte. Chaque joueur choisit la couleur des lettres qu'il utilisera durant la partie (orange ou rose) ainsi que le jeton « Joueur » correspondant. Placez vos jetons « Joueur » en bas à droite du plateau sur la case « Wordox » qui représente le 0 de l'échelle de points.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune tire 6 lettres au hasard dans la boîte de jeu et les positionne devant lui (couleur rose apparente s'il a choisi la couleur rose) tout en veillant à ce qu'elles soient visibles de son adversaire.

Une fois le mot positionné, on compte les points - toutes les lettres ont la même valeur : 1 point (5 lettres placées = 5 points) - et le joueur avance son jeton sur l'échelle de points.

Le deuxième joueur tire alors des lettres dans la boîte pour compléter les lettres non utilisées par le 1er joueur et disposer à son tour de 6 lettres. Il place les 6 lettres devant lui avec sa couleur. C'est à son tour de composer un mot qui devra être positionné en utilisant une ou plusieurs lettres déjà placées sur le plateau.



Si le joueur utilise des lettres de l'adversaire pour former son mot, celles-ci sont retournées pour afficher leur nouvelle couleur : chaque lettre volée sera décomptée du score de l'adversaire et ajoutée à celui du joueur qui a composé le dernier mot.

Exemple : le joueur rose a 8 points et le joueur orange 5 points. Le joueur rose vole une Lettre au joueur orange : le score devient $(8+1) = 9$ pour le rose et $(5-1) = 4$ pour le orange.

Si le joueur complète un mot (par exemple en ajoutant un « S »), ce sont toutes les lettres qui sont retournées pour afficher leur nouvelle couleur : elles sont alors décomptées du score de l'adversaire et ajoutées à celui du joueur qui a posé le «S» en plus du point obtenu pour le «S» lui-même.

Remarques :

- Si un des joueurs n'a pas utilisé toutes les lettres disposées devant lui, celles-ci sont conservées et le joueur suivant complète jusqu'à 6 lettres en piochant de nouvelles lettres dans la boîte.
- Si aucun des 2 joueurs n'arrive à composer de mot, les 6 lettres sont déposées dans la boîte et 6 nouvelles lettres sont tirées. Si trois tours sont passés à la suite, le plateau du jeu est nettoyé et 6 nouvelles lettres sont tirées.



LES CASES SPÉCIALES

Les Cases « Étoile » : chaque fois que vous êtes le premier à poser une lettre sur une case étoile, vous empochez une Étoile que vous mettez de côté.



Les Cases « Vortex » :

- lorsqu'une lettre est posée sur un vortex :
- Le joueur qui a activé le vortex ajoute à son score 1 point par étoile qu'il a déjà collectée
- Le plateau de jeu est nettoyé
- Les 6 Lettres sont renouvelées
- Les deux joueurs rendent leurs étoiles

Les mots suivants ne sont pas acceptés dans le jeu : Noms propres - abréviations - acronymes - préfixe et suffixe seuls - mots qui requièrent un tiret ou une apostrophe.

En cas de doute sur l'orthographe ou l'existence d'un mot, vérifiez dans le dictionnaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des joueurs atteint le score de 25 points.

Wordox est disponible sur iPhone, iPad, iPod touch, Android & Facebook via www.wordox.com.

Retrouvez-nous sur www.bioviva.com ! Bioviva, des jeux naturellement drôles et drôlement naturels !

