

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Fin du tour

Une manche se termine quand :

- L'édifice tombe — voir le chapitre **Pénalité** pour connaître les conditions de chute de l'édifice et ses conséquences.

OU

- Quand les 26 lettres ont été placées sur l'édifice.

Quand une manche se termine, formez un nouveau cercle avec toutes les lettres et commencez une nouvelle manche par le joueur dont c'était le tour de jouer.

Marque

À la fin de votre tour, si vous avez créé un nouveau mot, marquez un point par lettre de ce mot.

Inscrivez les mots et leurs points sur le bloc de marque.

Konexi			
Name	Words	Points	
ELI	RIB	3	
	BRIDGE	6	
	CAW	3	
Name	Words	Points	
CORA	BIRD	4	
	CAB	3	
Name	Words	Points	
JACK	GRID	4	
Name	Words	Points	
NINA	CRIB	4	
	BRIDGES	7	

Pénalité

Si l'édifice s'écroule durant votre tour — ou si vous faites tomber l'édifice pendant le tour d'un autre joueur — retirez trois points de votre score. (Les scores ne peuvent pas descendre au-dessous de zéro.) Puis commencez une nouvelle manche.

L'édifice est considéré comme tombé si :

- Il s'écroule,
- Au moins une lettre tombe,
- Plus d'une lettre touche la table.

Vainqueur de la partie

Le premier joueur qui marque 20 points gagne la partie.



ZIMZALA
GAMES

www.zimzalagames.com

© 2010 ZimZala Games. All rights reserved. The game name, game play, and game concept are the exclusive property of ZimZala Games. ZimZala Games and Konexi are trademarks of The Wonder Forge, LLC., P.O. Box 45128, Seattle, WA 98145, USA. US01

Traduction française : François Haffner - jeuxoc.fr

konexi Règles



2 à 6 joueurs
10 ans et +

Contenu

26 lettres, 1 dé Konexi,
1 bloc-note, 1 crayon,
1 marqueur,
1 livret de règles.

But du jeu Marquer des points en ajoutant des lettres à l'édifice sans le faire tomber et en créant des mots. **Le premier qui marque 20 points gagne la partie.**

Mise en place

1. Placez toutes les lettres en cercle sur la table, dans n'importe quel ordre, comme montré ci-dessous.
2. Posez le marqueur entre deux lettres.
3. Préparez le dé, le bloc-note et le crayon à portée de main.
4. Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche est désigné premier joueur.



suite →

Tour d'un joueur

1. Lancez le dé et avancez le marqueur dans le sens horaire, entre les lettres, du nombre indiqué par le dé. Si le dé indique « N'importe quelle lettre », avancez le marqueur où vous voulez.
2. Choisissez et prenez en main une des deux lettres à côté du marqueur.
3. Ajoutez avec précaution la lettre à l'édifice. Voir **Règles de construction**.

Conseil : si vous devez placer la première lettre, il est préférable de la poser la plus stable possible pour que l'édifice dure un certain temps.
4. Vous devez essayer d'ajouter la lettre à l'édifice, même si vous pensez que celui-ci va tomber. Vous ne pouvez pas passer.
5. Si vous créez un nouveau mot en ajoutant votre lettre, annoncez celui-ci et inscrivez-le sur votre colonne de marque. Vous marquez un point par lettre constituant le mot. — Voir **Règles pour former les mots** et **Marque**.

C'est ensuite au tour du joueur suivant

Règles de construction

- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour ajouter la lettre.
- Aucune autre lettre que la première ne doit toucher la table.
- Les lettres doivent être emboîtées ensemble, utilisant les plots et les encoches. Une lettre ne peut pas être simplement posée (voir l'exemple).
- Si l'édifice tombe pendant que vous jouez, vous recevez une pénalité et la manche s'arrête. Voir **Pénalité** pour connaître les règles applicables.
- Si vous faites tomber l'édifice pendant le tour d'un autre joueur, vous recevez une pénalité et la manche s'arrête.

NON

Ici, le « L » n'est pas attaché à la tour par un plot et une encoche.



Règles pour former les mots

- Les mots doivent être français (ni noms propres ni mots étrangers).
Note : les exemples étant tirés de la règle originale anglaise, ils sont en anglais.
- Tout nouveau mot doit comporter la lettre qui vient d'être ajoutée.
- La longueur des mots n'est pas limitée.
- Vous ne pouvez marquer qu'un seul mot par tour.
- Toutes les lettres du mot doivent se toucher au moins deux à deux mais il n'est pas nécessaire que les lettres soient dans l'ordre.
- Si vous ne pouvez pas former de nouveau mot, vous devez cependant impérativement placer une lettre à votre tour de jeu !

OUI

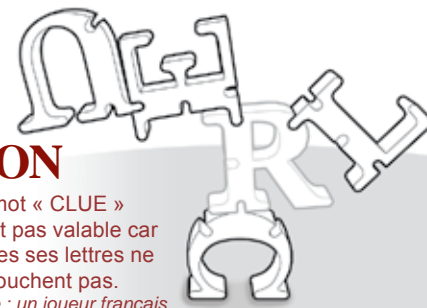
Le mot « RULE » est valable car toutes ses lettres sont emboîtées deux à deux.



NON

Le mot « CLUE » n'est pas valable car toutes ses lettres ne se touchent pas.

Note : un joueur français pourrait compter « CRUEL »



suite →