



Croisillon

le jeu de grille des mots

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Combinaisons**
 Nombre de joueurs : **2 à 4**
 Nb de paquets - Trié/Mélangé : **1 T**
 Matériel : **Papier/Crayon**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **1 seul/mot - figé (min.) / évolutif (maj.)**
 Comptage des points : **Pts cardinaux**
 Durée : **60 à 90 mn**
 Version courte : **En 150 points**
 Difficulté : **!!!**

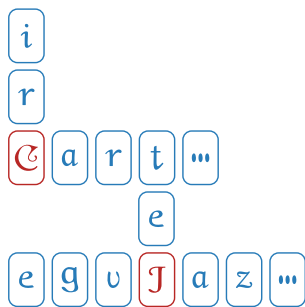
B) But du jeu

Le but du jeu est d'atteindre le premier 300 points en posant ses cartes, sur le principe d'une grille de mots, mais dans les 4 directions cardinales !

C) Déroulement du jeu

- 1) Se munir d'un papier et d'un crayon ; tracer autant de colonnes que de joueurs ;
- 2) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 3) Chaque joueur se sert **2 maj.** et **13 min.**, et les consulte ; le reste des 2 paquets est mis de côté ;
- 4) Le **Ponantais** débute la partie en posant, sur la table, la grille de mots qu'il a réussi à composer avec l'ensemble ou non de ses cartes :

Ex 1 :



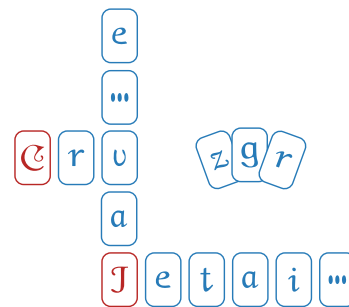
Le joueur a formé les mots suivants :

- « **Jazz** » : 10+1+5+0 = 16 pts
- « **Juge** » : 10+2+3+1 = 16 pts
- « **Jet** » : 10+1+2 = 13 pts
- « **Carte** » : 6+1+2+2+0 = 11 pts
- « **Crie** » : 6+2+2 = 10 pts

Il ne lui reste aucune carte en main.

- Total : 16+16+13+11+10 = 66 pts

Ex 2 :



Le joueur a formé les mots suivants :

- « **Jetais** » : 10+1+2+1+2+0 = 16 pts
- « **Jaune** » : 10+1+2+0+1 = 14 pts
- « **Cru** » : 6+2+2 = 10 pts

Il lui reste 3 cartes en main (**z, g et r**).

- Total : 16+14+10 = 40 pts



A noter qu'un mot peut s'écrire et se lire dans tous les sens : de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut !

Les points sont inscrits ; le **Ponantais** complète sa main (il conserve donc celles qu'il n'a pas pu/su jouer) pour avoir à nouveau 2 **maj.** et 13 **min.**, puis glisse les cartes de sa grille précédente dans leur paquet respectif qu'il mélange et transmet au joueur suivant, lequel pose à son tour sur la table la grille de mots qu'il a composée, et ainsi de suite...

5) La partie prend fin lorsque, à nombre de coups égal, un joueur atteint ou dépasse le total de 300 pts : il est alors déclaré **vainqueur** ! (ou, au cas où plusieurs joueurs venaient à dépasser ce score, celui qui totalise le plus de points !)

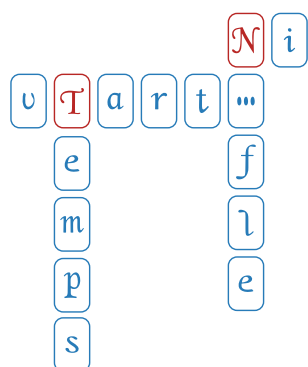
D) Remarques

1) Aucune limite de longueur de mot n'est imposée si ce n'est par la taille de la table : toutes les lettres le composant devant tenir sur la surface disponible ! Aussi est-il recommandé, d'une part, de jouer sur une table raisonnablement grande, et, d'autre part, de bien joindre les cartes pour ne pas « manger » l'espace !

2) Un mot ne peut être joué 2 fois ; par contre, toutes les déclinaisons d'un mot sont autorisées : « **Feu** » dans un sens et « **Feux** » dans l'autre, « **Avoir** » dans un sens, « **Ayez** » dans un autre et « **Auras** » dans un troisième !

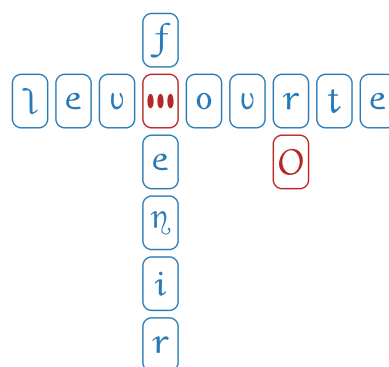
3) Le **joker min.** est figé contrairement au **JOKER maj.** qui, lui, est évolutif !

Ex 1 :



Les mots formés sont « **Tarte** » et « **Nefle** »,
le **joker** restant un **e**.

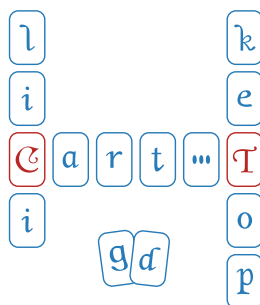
Ex 2 :



Les mots formés sont « **Yourte** », « **If** »,
« **Venir** » et « **Quel** »,
le **JOKER** changeant à chaque fois d'identité.

4) 2 **maj.** ne peuvent pas se trouver sur une même ligne !

Ex :

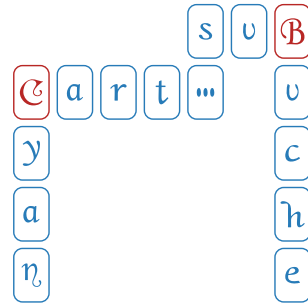


Pour faire les mots « **Carte** » et « **Tétra** » ; le **T**, au bout du mot, serait là comme un cheveu sur la soupe et inversement !

5) 2 **min.** ne peuvent pas non plus se trouver sur une même ligne, seules, sans une **maj.**, même si elles forment un mot, puisque, rappelons-le, selon la première des « 4 règles communes », « *Un mot doit toujours commencer par une majuscule et se poursuivre par une/des minuscule(s), comme le symbole d'un mot qui s'écrit* » !



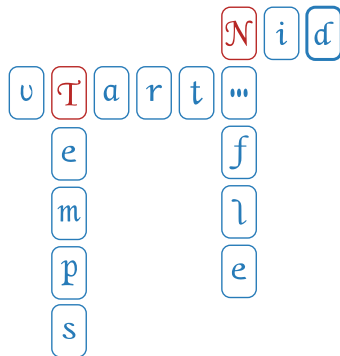
Ex :



Pour faire les mots « Carte », « Bus » et « es » ou « se », ce dernier n'étant pas valable !

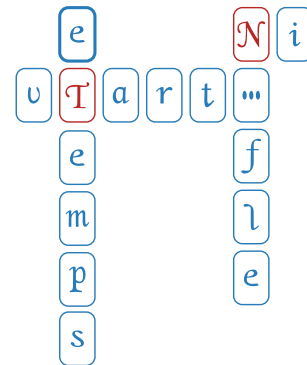
6) Une carte bonus (la **min.** du dessus du tas) est attribuée au joueur qui réussit à poser l'ensemble de ses 15 cartes : s'il arrive à la poser, il marque un/des point(s) supplémentaire(s), sinon, il complète sa main pour avoir à nouveau 2 **maj.** et 13 **min.** !

Ex 1 :



Le joueur a pioché un **d** ;
il le place au bout du mot « **Ni** »
et forme le mot « **Nid** » ;
il marque 3 points supplémentaires.

Ex 2 :



Le joueur a pioché un **e** ;
il le place bord à bord avec le **T**
et forme le mot « **Te** » ;
il marque 5 points supplémentaires.

7) Si un joueur se retrouve dans l'incapacité de poser le moindre mot (probabilité quasiment nulle !), il passe son tour, marque 0 point, mais peut changer tout ou partie de sa main ;

8) Le temps de réflexion accordé est celui que les autres joueurs mettent à jouer : chaque joueur doit donc poser sa grille de mots dans la foulée... ou presque ! Aussi la grille de mots doit-elle être préparée au mieux en amont avant de la poser sur table, les modifications étant tolérées si, toutefois, elles restent marginales et ne rallongent pas immodérément le temps de jeu du joueur ;

9) La durée d'une partie varie entre 60 et 90 mn ;

10) Le nom **Croisillon** évoque la grille des mots qui se croisent et se recroisent traçant parfois une croix, traçant toujours un sillon, qu'on y joue à La Croix-Helléan, Croisy-sur-Eure ou... ailleurs !

E) Version courte

Jouer la partie en 150 points !

Bon jeu !

