

Contenu de la boîte

- •110 cartes « Lettre » dont 20 avec contrainte
- 30 cartes « Thème » Recto/Verso
- ·1 sablier de 45 sec
- 6 marqueurs 3 PV (points de victoire)





But du jeu

Chaque joueur dispose de 45 secondes pour trouver un maximum de mots en rapport avec un des 4 thèmes présentés. Chaque lettre et thème lui rapporte des points de victoire (PV). Lorsque 3 piles de cartes « Thème » sont épuisées, le joueur qui possède le plus grand nombre de PV remporte la partie.



Mise en place

- 1 Mélangez et installez 4 piles de 5 cartes « Thème ». Remettez les cartes « Thème » restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
- Mélangez les cartes « Lettre » et installez 2 piles de 5 cartes « Lettre » en dessous de chaque pile de cartes « Thème ».
- 3 Distribuez 3 cartes « Lettre » à chaque joueur et formez une pioche face cachée avec le reste des cartes « Lettre ».
- 4 Le joueur qui a le plus de lettres dans son nom de famille devient le premier joueur. Le joueur à sa droite prend le sablier devant lui.



Tour de jeu

Le joueur qui a le sablier le retourne et la partie commence. Le premier joueur doit alors trouver un maximum de mots dans le temps d'un sablier.

Pour qu'un mot soit valide, il doit correspondre à un thème visible et doit contenir AU MINIMUM 1 lettre provenant de la main du joueur et AU MINIMUM 1 lettre provenant d'une des deux piles situées sous le thème (même colonne).

Il est possible d'utiliser plus de lettres (au maximum les trois de sa main et les deux cartes visibles de la colonne du thème) afin de marquer plus de PV.

•Si le mot est valide, le joueur prend toutes les lettres utilisées (de sa main et de la colonne) ainsi que la carte « Thème ». Les cartes sont posées devant lui et constitueront ses points de victoire à la fin de la partie. Il pioche alors de nouvelles lettres pour complèter sa main à 3 cartes et cherche un autre mot si le temps le permet.

• Si le joueur se trompe ou si le joueur « juge » (voir page suivante) estime que le mot choisi ne correspond pas au thème alors le joueur ne remporte aucune carte mais peut essayer de trouver un autre mot.

Exemple:

Le joueur annonce « NEW YORK » pour le thème « VILLE ». Il utilise les lettres « E » et « R » de sa main et la lettre « O » des piles de cartes sous le thème. Il répond bien à l'obligation d'utiliser au minimum 1 lettre de sa main et au minimum 1 lettre d'une des deux piles.

Il prend les 3 lettres utilisées ET la carte « Thème » et les place devant lui pour le décompte final des points. Il complète rapidement sa main à 3 cartes en piochant 2 nouvelles cartes.

<u>Attention</u>: Il ne peut pas prendre la lettre « **N** » car elle ne fait pas partie du thème choisi. La lettre « **N** » pourra être prise pour le thème « **OUTIL** ».

Si, à un moment du jeu, une des piles de cartes «Thème» est épuisée, vous pouvez défausser (remettre dans la boîte) toutes les cartes « Lettre » situées en dessous. Elles ne serviront plus.

Joueur « Sablier » :

C'est le joueur à droite du joueur actif qui gère le sablier et donc le temps de jeu du joueur actif. Dès que le temps est écoulé, le joueur « Sablier » retourne le sablier devant le joueur actif lui signifiant ainsi que son tour est terminé. C'est alors IMMÉDIATEMENT au tour du joueur à la gauche du joueur actif de commencer son tour de jeu (le sablier ne s'arrête jamais) et donc de devenir le joueur actif. L'ancien joueur actif devient le nouveau joueur « Sablier ».

<u>Attention</u>: Au moment de la fin du sablier, le tour passe immédiatement au joueur suivant. Si le joueur actif n'a pas récupéré toutes les lettres gagnées ou s'il n'a cité que le mot valide sans prendre les lettres, tant pis pour lui!

À l'inverse : si le joueur « Sablier » ne s'aperçoit pas de l'épuisement du sablier, le joueur actif peut continuer de jouer, même si les autres joueurs ne se feront pas prier pour le signaler.

Joueur « Juge » :

C'est le joueur à droite du joueur « Sablier » qui est chargé de valider les mots annoncés par le joueur actif (vérifier que les cartes « Lettre avec contrainte » sont respectées et que le mot est en rapport avec le thème).

- Les mots au pluriel (pour mettre un S en dernier) ne sont pas acceptés ainsi que les phrases ou noms avec adjectif (ex : une jolie table, en utilisant une lettre de jolie et une de table).
- Les mots comme « une planche à voile » peuvent être acceptés si toutes les lettres utilisées proviennent de planche ou de voile.
- Les mots composés sont acceptés (ex : porte-drapeau).
- · Les noms propres sont autorisés.

<u>Note</u>: La règle du « qui ne dit mot consent » est appliquée, c'est à dire que si le juge ne dit rien, le mot est autorisé et le joueur actif peut prendre les cartes **« Lettre »** et la carte **« Thème »** remportées. Il est bien sûr interdit d'invalider un mot respectant les contraintes.



Note : à 2 et 3 joueurs, le joueur « Sablier » et le joueur « Juge » sont le même joueur.

Carte « Lettre avec contrainte »

Certaines cartes « Lettre » ont une contrainte à respecter pour pouvoir être récupérées par les joueurs. La contrainte est exprimée en haut au centre de la carte et est identifiable par un code couleur.



Cette lettre doit être la première du mot choisi.



Cette lettre doit être la seconde du mot choisi.



Cette lettre doit être la <mark>dernière</mark> du mot choisi.

Votre mot ne pourra bien sûr contenir <u>qu'une seule carte de chacune de ces 3 contraintes.</u>



Après l'avoir annoncé, **Le joueur doit épeler le mot qu'il a choisi** avant que le joueur « Juge » le valide. Si le sablier s'arrête pendant l'épellation, le joueur actif peut terminer sans se tromper et récupérer les lettres. En cas d'erreur, le joueur actif repose les lettres.



Si plusieurs lettres de votre mot contiennent cette contrainte, vous n'épelez qu'une fois!

Je ne trouve aucun mot car mes lettres sont trop difficiles!

Il est possible, à votre tour et une seule fois par tour, de défausser vos trois lettres et d'en piocher trois nouvelles. Attention cependant à bien les défausser et à ne pas les ajouter à votre pile de cartes de score!





Fin de partie et décompte des points

La fin de partie intervient quand 3 des 4 piles de cartes « Thème » sont épuisées.

Chaque joueur compte alors les points qu'il a obtenu en comptant toutes les cartes placées devant lui (les cartes encore en main sont écartées et ne rapportent aucun point) :

- · Chaque carte « Thème » rapporte 1 point.
- Chaque carte « Lettre » rapporte 1 point (indiqué par le nombre d'étoiles sur la carte).
- Chaque carte « Lettre à contrainte » rapporte 2 points (indiqué par le nombre d'étoiles sur la carte).

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le moins de cartes « Thème » qui l'emporte.

Les variantes!

Variante Expert:

- La mise en place est identique à la version classique excepté que l'on ajoute une 5ème pile avec toutes les cartes « Thème » restantes au dessus des 4 autres (voir exemple ci-contre).
- · Chaque joueur prend un marqueur 3PV qu'il place devant lui.

Le jeu se déroule de la même façon mais **vous pouvez désormais trouver un mot qui associe le 5ème thème avec l'un des 4 existants.**

L'utilisation du 5ème thème n'est pas obligatoire!

Le joueur trouvant un mot associant les deux cartes « Thème » remporte ces dernières et glisse celle de la 5ème pile sous le marqueur 3PV. Les cartes sous le marqueur 3PV rapportent 3PV au lieu d'1 lors du décompte des points en fin de partie.



Exemple:

Le joueur peut proposer « Némo » qui associe les thèmes « DANS LA MER » et « CINÉMA ». Il prend les lettres utilisées comme pour la version classique ET les 2 cartes « Thème ». La carte « CINÉMA » placée sous le marqueur rapportera 3 points en fin de partie.

La fin de partie est identique à la version classique.

Variante Simultanée:

- · La mise en place est identique à la version classique et on joue sans sablier.
- Aucun joueur n'a de carte en main.

Un joueur retourne deux cartes de la pioche de cartes « Lettre » et tout le monde cherche un mot en même temps.

Le premier joueur arrivant à trouver un mot utilisant une (ou deux) des deux cartes retournées ainsi qu'une (ou deux) lettre d'une colonne en association avec le thème tape sur les cartes retournées et annonce son mot à voix haute.

- Si le mot est valide, il récupère les cartes « Lettres » ainsi que la carte « Thème » utilisées et défausse, si elle n'a pas été utilisée, la carte piochée restante.
- Si le mot n'est pas accepté, le joueur doit défausser une carte qu'il avait gagné précédemment (s'il n'en possède pas encore, il devra en défausser une la prochaine fois qu'il en gagnera une).

Toutes les cartes « Thème » sont ensuite retournées afin qu'il y ait 4 nouveaux thèmes et le joueur qui vient de remporter la manche précédente retourne les deux prochaines cartes de la pioche pour lancer une nouvelle manche.

La fin de partie et le décompte des points sont identiques à la version classique.



Variante par Equipe :

Avec la variante par équipe, vous pouvez désormais jouer jusqu'à 12 joueurs!

La mise en place est identique à la version classique.

Le jeu ne se joue plus en continu mais chaque équipe va jouer un sablier l'une après l'autre.

Au début de chaque manche, l'équipe active va recevoir 3 paquets de cartes « Lettre » composés de 1, 2 et 3 cartes qu'elle garde faces cachées jusqu'au lancement du sablier.

L'équipe active dispose du temps d'un sablier pour trouver 3 mots sur 3 thèmes différents en utilisant les mêmes règles que la version classique (pour le paquet avec une seule carte, il est donc obligatoire d'utiliser cette lettre en plus d'au moins une des deux cartes d'une colonne).

Les joueurs ne complètent pas les paquets une fois qu'ils ont trouvé un mot.

- Si l'équipe trouve ses 3 mots, elle conserve toutes les cartes « Lettre » et « Thème » remportées.
- Si l'équipe ne trouve pas ses 3 mots, elle conserve les cartes « Lettre » remportées mais doit défausser toutes les cartes « Thème » remportées. Les cartes non utilisées sont également défaussées.

<u>Note</u>: Nous vous conseillons de ne pas jouer à plus de 3 joueurs par équipe et à plus de 12 joueurs (4 équipes de 3) car il est possible que vous n'ayez plus assez de cartes « Lettre » pour jouer.

- · À 2 joueurs par équipe, un membre prend le paquet de 1 et 2 cartes « Lettre », l'autre le paquet de 3 cartes « Lettre ».
- · À 3 joueurs par équipe, chaque membre de l'équipe reçoit un paquet de carte « Lettre ».

Il est tout à fait autorisé et même conseillé de s'aider au sein d'une équipe, un joueur peut suggérer un mot d'un paquet qui ne lui était pas attribué. Les autres équipes sont Joueurs « Sablier » et « Juge ».

La fin de partie et le décompte de points sont identiques à la version classique.

