

Règle du jeu « Pioch'à Mots »®

Nombre de cartes : 79 cartes lettres dont 2 cartes blanches + 1 carte points

De 2 à 6 joueurs - A partir de 7 ans

Prévoir un papier et un crayon pour noter les points.

Mélanger les cartes et les poser face cachée sur la table.

Avant chaque partie les joueurs décident du score à atteindre pour gagner (ex 100, 200, 500, 1000...)

Pour déterminer quel joueur commence la partie, chaque joueur pioche une carte et celui qui tire la lettre la plus éloignée dans l'alphabet commence la partie. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur pioche une carte à tour de rôle. Il regarde ses cartes au fur et à mesure qu'il les pioche et les garde en main sans les montrer aux autres joueurs.

Le 1^{er} à faire un mot d'au moins 4 lettres peut crier « Top ». Il montre alors le mot qu'il a constitué aux autres joueurs qui en vérifient l'orthographe.

Si le mot est validé, le tour est terminé et le joueur qui a constitué le mot empoche le nombre de points correspondant au nombre de lettres du mot. Tous les joueurs posent alors leurs cartes face visible dans la fosse (sur la table mais pas dans la pioche). Le joueur qui se trouve à gauche du gagnant commence le tour suivant.

Si le mot est incorrect, une pénalité de -5 points est appliquée au joueur qui s'est trompé. De plus, il s'arrête de jouer pour ce tour. Les autres joueurs poursuivent jusqu'à ce qu'un autre mot soit trouvé. S'il ne reste qu'un joueur en jeu, il peut tirer, en plus des cartes qu'il a en main, jusqu'à 8 nouvelles cartes dans la pioche pour faire le mot le plus long possible.

Lorsque la pioche est épuisée, il suffit de retourner le tas de cartes de la fosse pour reconstituer la pioche, même en plein milieu d'un tour.

Chaque fois qu'un joueur crée un mot d'une même couleur (tout en rouge ou tout en noir) il gagne un **bonus couleur**.

Tous les mots sont possibles dès lors qu'ils sont présents dans le dictionnaire, y compris les noms propres, les pluriels et les verbes conjugués.

Les cartes blanches peuvent remplacer n'importe quelle lettre de n'importe quelle couleur.

Les points sont comptés de la manière suivante :

Mot de 4 lettres	5 points
Mot de 5 lettres	10 points
Mot de 6 lettres	50 points
Mot de 7 lettres	100 points
Mot de 8 lettres	150 points
Mot de 9 lettres	200 points
Mot de 10 lettres ou +	500 points
Bonus couleur	50 points
Pénalité erreur	-5 points

Une carte rappelant la manière de comptabiliser les points est fournie.

Variante : Pour complexifier le jeu, il est possible de décider que le nombre minimum de lettres d'un mot soit de 5 ou plus.

Attention : Ne cherchez pas le W noir et le Y rouge, ils n'existent pas dans le jeu et c'est normal.

N'hésitez pas à consulter notre site internet pour découvrir nos autres jeux ainsi que la liste régulièrement mise à jour des boutiques qui les distribuent : www.sandramoreiraeditions.com