



Un jeu de Spartaco Albertarelli, Angelo Zucca, Marianna Fulvi et Elena Prette
(licence KG Studio)

Pour 2 à 12 joueurs, à partir de 10 ans.

MATÉRIEL

20 fiches illustrées
4 crayons
1 bloc de 100 feuilles
1 règle du jeu

4 chevalets porte-fiches
26 cartes «Lettre»
1 sablier (environ 1 min.)

BUT DU JEU

Le but est de débusquer dans une illustration le plus grand nombre d'éléments ayant comme initiale la lettre sélectionnée.

PRÉPARATION DU JEU

Montez les chevalets porte-fiches en carton et distribuez-en un à chaque joueur. Si vous êtes plus de 4 joueurs, répartissez-vous en groupes de 2 ou 3 joueurs devant chaque cheval.

Prenez les 20 fiches illustrées et divisez-les en 4 lots de 5 fiches, numérotées de 1 à 10, et disposez un lot sur chaque cheval.

Mélangez les cartes «Lettre» et empilez-les faces cachées au milieu de la table à côté du sablier.

Donnez à chaque joueur un crayon et une feuille de papier.

LE JEU

Les joueurs s'accordent pour choisir une illustration et disposent de manière bien visible les différents exemplaires de cette illustration sur les chevalets.

Ensuite, ils retournent la première carte «Lettre» en même temps que le sablier. Dès cet instant, les joueurs doivent repérer dans l'illustration le plus grand nombre possible de mots ayant pour initiale la lettre retournée.

Les joueurs inscrivent tous ces mots, sans regarder la feuille des autres joueurs, et la manche se termine au terme du temps matérialisé par le sablier.

A la fin de la manche, les joueurs annoncent chacun leur tour à haute voix tous les mots qu'ils ont notés et les comparent avec ceux trouvés par les autres joueurs :

- Chaque joueur marque 1 point par mot qu'il n'est pas seul à avoir noté.
- Chaque joueur marque 3 points par mot qu'il est seul à avoir noté.

L'un des joueurs se charge d'inscrire les points gagnés par chacun sur une feuille supplémentaire.

Puis, les joueurs peuvent entamer la manche suivante en commençant par choisir une nouvelle fiche illustrée.

La partie continue de cette façon jusqu'à la dixième et dernière manche, en changeant bien sûr d'illustration et de lettre à chaque manche.

Mots acceptés

Par « mots acceptés », on entend tout ce qui est clairement visible sur l'illustration, ainsi que toutes les précisions et les généralisations. Par exemple, une voiture peut être vue comme un type particulier de véhicule (4x4, décapotable, berline...), un voile de mariée peut être noté pour une des ses composantes (tissu, trame...).

Chaque mot ne peut être indiqué qu'une seule fois, sans aucune répétition (ni masculin/féminin, ni singulier/pluriel).

À la demande d'un adversaire, un joueur doit pouvoir montrer précisément sur l'illustration un élément qu'il a inscrit sur sa feuille.

Si le même mot identifie plusieurs objets différents dans une illustration (par exemple, une plume pour écrire et une plume d'oiseau), on peut le citer plusieurs fois, mais toujours en respectant la règle qui interdit les répétitions.

Tout mot ambigu peut être accepté si la majorité des participants vote pour. En cas d'égalité, le mot en question n'est pas considéré comme valable.

LE GAGNANT

À la fin de la dernière manche, le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.

VARIANTE EN EQUIPES

Si vous jouez entre 4 et 12 joueurs, vous pouvez former des équipes (de 2 équipes de 2 joueurs jusqu'à 4 équipes de 3 joueurs). Pour cela, Il suffit d'additionner les scores des joueurs qui sont dans la même équipe à la fin de chaque manche.

SUGGESTIONS DES AUTEURS

La durée de la partie peut être modifiée en décidant au départ du nombre de manches à jouer.

Les joueurs peuvent s'ils le désirent ôter les lettres les plus difficiles du paquet de carte.

Pour vos premières parties, n'hésitez pas à retourner le sablier une fois supplémentaire à chaque manche.