Funny Game

Démoniak

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

120 tuiles en carton • 76 cartes Thèmes • 12 cartes Contraintes
2 cache-cartes • 1 cloche

But du jeu

À chaque manche **un thème est révélé !**
Trouvez un mot en rapport avec ce thème, **ramassez les lettres** nécessaires pour le former et **soyez le premier à sonner la cloche** pour pouvoir le placer.

Plus le mot est long, plus vous remporterez de points… mais attention à ne pas vous faire couper l'herbe sous le pied par vos adversaires...

Le joueur qui obtiendra le plus de points remportera la partie.

Mise en place

Répartissez les jetons faces visibles sur la table. Laissez un espace libre au centre de la table, il accueillera vos mots. Placez la cloche au centre, à portée de tous.
Tirez 10 cartes Thèmes au hasard avec lesquelles vous formez une pile que vous couvrez avec le cache-carte «Thèmes».

Les cartes Thèmes disposent de 2 thèmes sur chacune de leur face : un facile (en jaune) et un avancé (en bleu).

Design : Agence Cactus
Auteur : Nicolas Bourgoin
Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy
André Maack

Ravensburger

Déroulement de la partie

Le joueur avec le nom le plus long commence.
Il choisit une couleur à voix haute (jaune ou bleu), tire la carte Thèmes du dessous de la pile et annonce le thème du tour.

Equilibrage : nous vous conseillons de laisser aux jeunes enfants une avance de **5 secondes** pour découvrir le thème.

Dès la fin de l'énoncé, tous les joueurs pensant avoir trouvé un mot correspondant au thème dévoilé peuvent commencer à attraper les lettres nécessaires pour former ce mot.

Le premier joueur qui pense avoir toutes les lettres nécessaires à la construction de son mot tape sur la cloche.
Dès qu'un joueur a sonné la cloche, tous les autres s'arrêtent immédiatement de récolter des lettres.

Il peut alors proposer son mot en le posant au centre de la table.

Cas N°1

Démonaz !

Si le joueur :

- a fait une faute d'orthographe.
- ne peut pas relier son mot au(x) mot(s) déjà en place sur la grille au centre de la table *(à partir du second tour).*
- a proposé un mot sans rapport avec le thème *(cf paragraphe « Et le rapport avec le thème alors ? »).*
- a proposé un mot déjà placé sur la grille.

Les mots de la même racine et les traductions directes sont eux aussi interdits (« douceurs » ou « soft » pour le thème « Doux » par exemple).

Alors la manche continue !
Le joueur retire son mot du centre de la table. Tout le monde continue à jouer.
Lui y compris ... mais il est obligé de proposer un nouveau mot !

Cas N°2

Démoniak !

Sinon, le joueur place son mot et **met fin à la manche.**
On compte alors ses points :

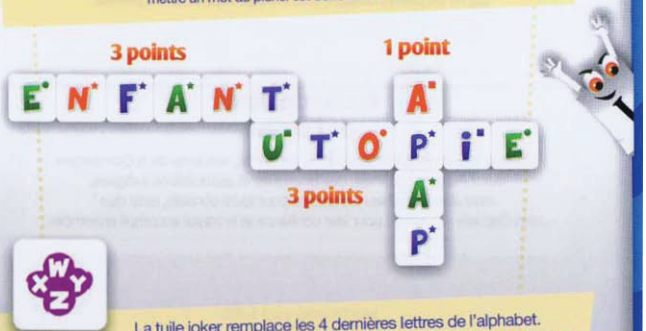
- **1 point par tuile à partir de la 4ème tuile** (les 3 premières tuiles ne comptent pas). Nb : les tuiles des mots déjà en place comptent !
  Exemple: on peut composer un mot de 4 lettres en n'en ramassant que 3 dans sa pioche.
- **-1 point par lettre excédentaire restant au joueur.**
  Un score ne peut être négatif, le joueur ne rendra donc jamais les points accumulés lors des manches précédentes.

Vous pouvez compter vos points en prenant des cartes parmi celles écartées en début de partie ou les inscrire sur une feuille de papier.

Le gagnant de la manche donne la couleur de thème à utiliser pour la manche suivante.

Règle de pose

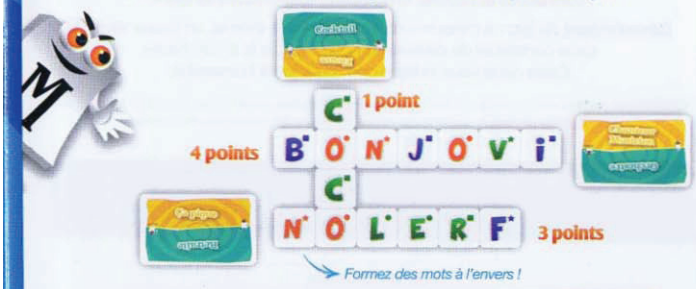
Il est possible d'écrire un mot à l'envers pour le relier à une tuile déjà posée !
Il est possible de chevaucher plusieurs mots du moment que ceux-ci forment des mots existants, mais seul le mot principal engendre des points. Il est possible de prolonger un mot si on en change le sens (« Pique » qui devient « Olympique »), mettre un mot au pluriel est donc un **Démonaz !**



La tuile joker remplace les 4 dernières lettres de l'alphabet.
On peut la relier à plusieurs mots, en utilisant à chaque fois une de ces 4 lettres.

Et le rapport avec le thème alors ?

Eh bien, à vous de le trouver !
Tout est possible du moment que vous arrivez à le justifier !
Exemple : Sport = football, fairplay, Olympique, coupe mais aussi Zinedine Zidane, média, dopage, simulateurs ou encore mercantile.
À vous de démontrer votre imagination et votre rapidité d'esprit !



Tous les mots en rapport avec le thème du tour sont autorisés (y compris les noms propres et les acronymes), à l'exception des traductions directes et des mots comportant la même racine que le thème.

Si le mot d'un joueur est jugé trop éloigné du thème et qu'un débat s'éternise, on procède à un vote à la romaine pour accepter le mot ou le déclarer sans rapport (cf paragraphe «Démonaz !»).
Le joueur qui a proposé le mot ne vote pas. En cas d'égalité des votes, le mot proposé est toujours accepté.

Le vote n'a pas de sens si le lien avec le thème est vraiment évident !

Fin de partie

La partie se termine à l'issu de la 10ème manche (la pile de 10 cartes Thèmes est alors épuisée). Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Variantes

Vous pensez être des Démoniaks aguerris ? Bien, alors rajoutons un peu de piquant !

1 - Contraintes

Mise en place : avant de commencer à jouer, rajoutez une pile de 10 cartes contraintes et couvrez la du cache-carte « Contraintes ».

Déroulement du jeu : à chaque tour, avant de lire le thème, un joueur révèle la carte contrainte du dessous du paquet et la lit à voix haute.
Cette carte vous indique comment jouer la manche.

Contraintes vertes : *vous recevez une aide ou des points supplémentaires si vous respectez la contrainte.*
Contraintes rouges : *votre mot est refusé si vous ne respectez pas la contrainte.*

Si vous jouez avec de jeunes enfants, nous vous conseillons : d'appliquer les contraintes uniquement aux adultes et de toutes les considérer comme des cartes rouges. Les plus jeunes joueurs auront alors plus de chances de vous coiffer au poteau !

Petites précisions :

« **Exactement** » : certaines contraintes vertes ou rouges imposent d'utiliser un nombre exact de tuiles, symboles, couleurs, etc. pour être valables.

Premier(s)/Dernier(s) joueurs : certaines contraintes s'appliquent uniquement au premier ou dernier joueur (s'il y a égalité, elles s'appliquent à tous les ex-aequo). La notion de premier/dernier joueur est déterminée par le nombre de points que détiennent les joueurs.

2 - Chacun son thème

Mise en place : Chaque joueur énonce une couleur et prend 4 cartes qu'il dispose devant lui. Au top, chaque joueur retourne sa carte et cherche un mot correspondant à son thème.

Déroulement du jeu : Dès qu'un joueur valide un mot, la manche est interrompue, il pose son mot (qui ne doit pas être un Démonaz !) et marque ses points normalement, puis tout le monde défausse sa première carte et passe à son deuxième thème.

Les autres règles sont inchangées

Le jeu se termine quand les 4 cartes ont été jouées.

3 - Chacun son thème version speed

Mise en place : identique à la variante « Chacun son thème »

Déroulement du jeu : Dès qu'un joueur valide un mot, la manche est interrompue, il pose son mot (qui ne doit pas être un Démonaz !) **mais ne marque pas de points !** Il défausse ensuite sa première carte (passe à son deuxième thème). Les autres joueurs doivent eux garder leur carte et continuer à jouer avec leur premier thème.

Les autres règles sont inchangées.

Le gagnant est celui qui termine son paquet de 4 cartes en premier.

4 - Variante 2 joueurs

Demoniak ne demande pas de modification particulière pour jouer à 2.

Cependant, dans certains cas d'extrême mauvaise foi qui font que l'un des joueurs (voire les deux) conteste systématiquement les propositions de son adversaire, nous vous proposons d'utiliser la règle suivante :

Chaque joueur dispose d'un quota de 3 véto :
le joueur dont le mot est contesté doit alors le retirer et la manche prend fin.
Puis on passe à la carte suivante.

Le véto est inutilisable si le lien avec le thème est vraiment évident !

En fin de partie, chaque véto inutilisé **rapporte + 2 points.**

Remerciements de l'auteur

L'auteur tient à remercier Amandine, sa famille, ses amis de la Compagnie des z'Auteurs Lyonnais, des boutiques et associations ludiques, mais aussi Matthieu et Roberto pour leurs conseils, ainsi que Jean-Baptiste et Laurent pour leur confiance et le travail accompli ensemble.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

220191

Ravensburger