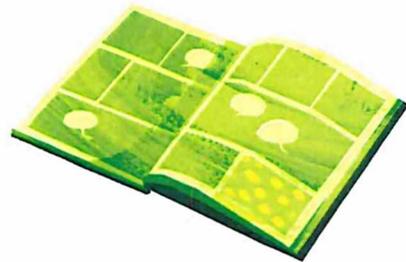
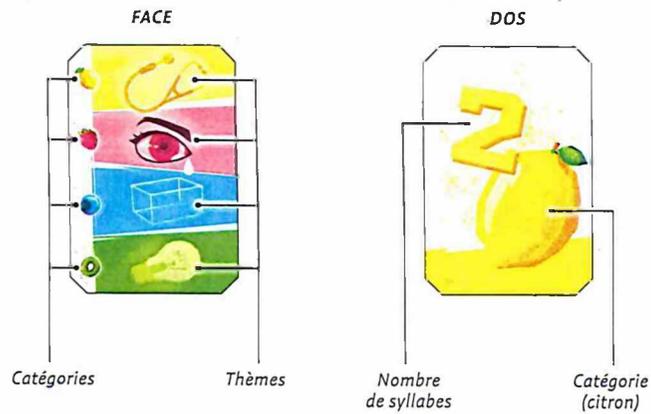


ANATOMIE D'UNE CARTE



MISE EN PLACE

Placer une pile de cartes face cachée au centre de la table. La durée de jeu dépend du nombre de cartes:

-  partie courte **environ un tiers des cartes,**
-  partie moyenne **environ la moitié des cartes,**
-  partie longue **toutes les cartes** (sauf 5 prises au hasard).

Les cartes non utilisées sont rangées dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie est divisée en manches. Chaque manche se déroule en 3 phases: **Révélation, Annonces puis Fin de manche.**

1 Révélation

Le joueur ayant perdu la manche précédente (ou un joueur tiré au sort pour la première manche) révèle, face visible, la première carte de la pioche.

Le fruit désormais visible sur le dos de la carte au sommet de la pioche représente la **catégorie** de cette manche.

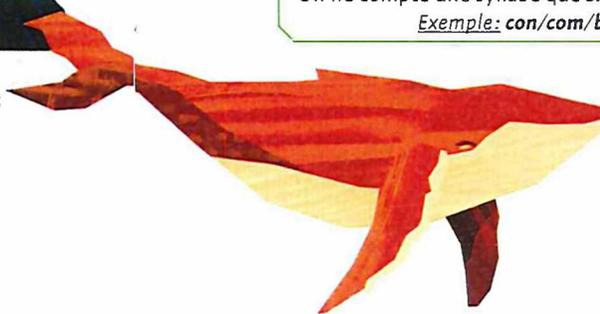
Cette catégorie apparaît aussi sur la carte révélée, et y indique le **thème** (dessin, forme géométrique ou lettre) à prendre en considération pour cette manche.

Le ou les nombres visibles au sommet de la pioche indiquent le nombre de syllabes que doivent contenir les mots annoncés par les joueurs:

-  s'il y a **un seul chiffre**, chaque joueur doit annoncer **un seul mot** ayant strictement ce nombre de syllabes;
-  s'il y a **une suite de chiffres**, chaque joueur doit annoncer **un seul mot comportant une syllabe de plus que le mot annoncé précédemment** durant cette manche (1, 2, 3...).

On ne compte une syllabe que **si on l'entend distinctement.**

Exemple: con/com/bre = 3 syllabes.



2 Annonces

Les joueurs jouent **simultanément**.

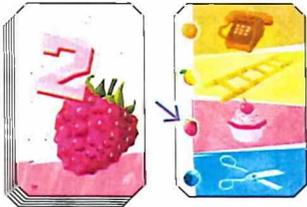
Le **plus rapidement possible**, tous les joueurs doivent essayer d'annoncer **un seul mot** correspondant au **thème** et au **nombre de syllabes** requis pour la manche en cours. Lorsqu'il ne reste qu'un joueur à ne pas avoir annoncé de mot, la manche prend fin.

Lorsque le thème est représenté par un **dessin** ou par **une forme géométrique**, les mots annoncés doivent être en relation avec ce thème.

Lorsque le thème est représenté par **une lettre**, les mots annoncés doivent commencer par cette lettre; dès lors, ils ne répondent à aucun sujet en particulier.

La cohérence entre le mot annoncé par un joueur et le thème est laissée à la libre appréciation des autres joueurs. Un mot annoncé ne faisant pas l'unanimité verra sa validité débattue **à la fin** de la manche (voir page 6).

Le joueur n'ayant pas été assez rapide pour pouvoir annoncer un mot est le perdant de cette manche.

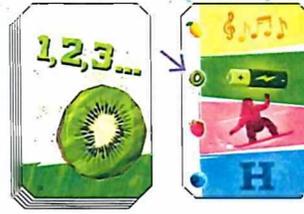


La framboise au sommet de la pioche désigne le **cupcake** comme thème de cette manche. Chaque joueur doit annoncer un seul mot de 2 syllabes sur le thème du **cupcake** durant cette manche.

Exemple d'une manche à 4 joueurs.



Michaël a été trop lent. Il perd cette manche.



Le kiwi au sommet de la pioche désigne la **pile** comme thème de cette manche. Chaque joueur doit annoncer un seul mot. Le plus rapide annonce un mot de 1 syllabe, le suivant un mot de 2 syllabes, puis 3 syllabes... sur le thème de la pile.

Autre exemple d'une manche à 4 joueurs.



Michaël est décidément en manque d'inspiration. Il est aussi le perdant de cette autre manche.

Les catégories ne correspondent pas!

Si le fruit visible au sommet de la pioche ne correspond à aucun fruit de la carte révélée, alors les joueurs ne doivent rien annoncer! À la place, ils doivent poser le plus rapidement possible une main sur la pioche. Lorsqu'il ne reste qu'un joueur à ne pas y avoir posé de main, la manche prend fin.



La catégorie Orange n'apparaît pas sur la carte révélée. Vite! Il faut poser une main sur la pioche!

Le joueur n'ayant pas posé de main sur la pioche est le perdant de cette manche.

PLUSIEURS PERDANTS ?

Si deux joueurs ou plus ne trouvent pas de mot après avoir eu le temps de réfléchir, tous les joueurs peuvent décider ensemble de mettre fin à la manche. Dans ce cas, les joueurs n'ayant pas annoncé de mot sont les perdants de la manche.



ON NE DIT PAS N'IMPORTE QUOI!

Les mots suivants sont **interdits**:

- 🌿 les acronymes (ONU, OTAN, MDR...),
- 🗣️ les onomatopées (hop, glouglou, paf...),
- 👤 les prénoms, noms propres et marques commerciales (Pierre, Paul, Jacques, Dupont, Duchmol...),
- 🗣️ les traductions (seul le français est autorisé),
- 🌐 les mots inventés,
- 🌐 les mots ayant la même racine qu'un mot déjà annoncé durant la même manche (si « avion » a été annoncé, alors « aviateur » est interdit).

Si vous avez un doute sur un cas non prévu ci-dessus, c'est à votre groupe de joueurs de trancher.

3 Fin de manche

Le ou les perdants de la manche reçoivent 1 carte (d'abord celle de la manche, puis des cartes de la pioche et enfin celles ayant été écartées en début de partie) qu'ils ajoutent à celles éventuellement déjà récupérées devant eux.

Si la validité d'un mot annoncé durant la manche ne fait pas l'unanimité, les joueurs peuvent collégialement décider de pénaliser le joueur qui l'a annoncé. Il reçoit dès lors 1 carte.

FIN DE PARTIE

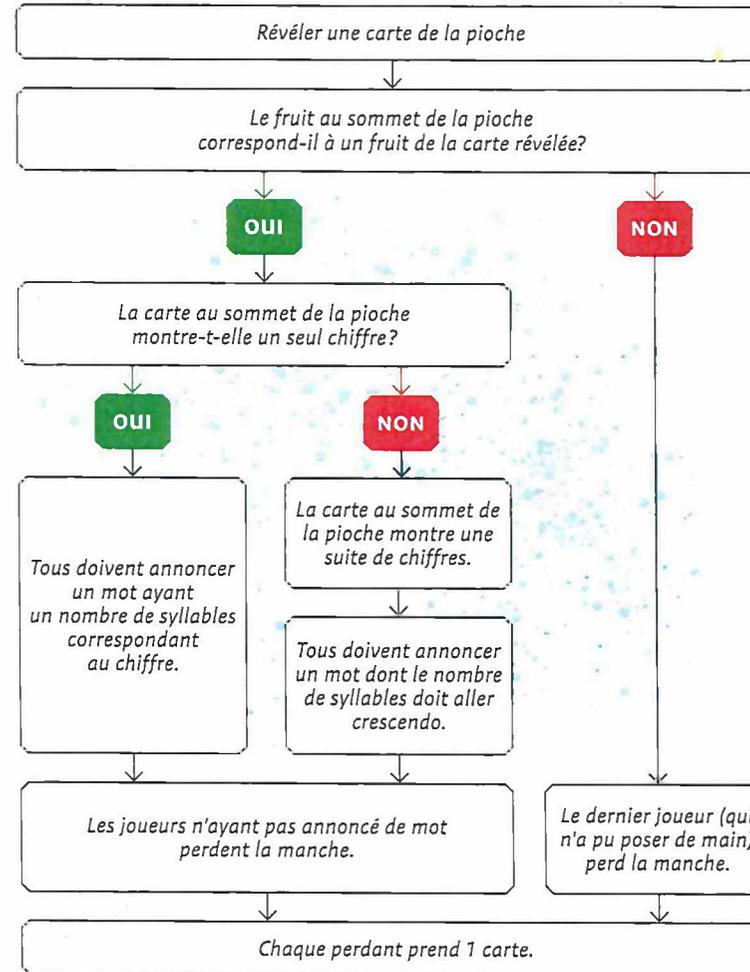
La partie prend fin lorsqu'il ne reste que 0 ou 1 carte dans la pioche à la fin d'une manche.

Les joueurs comptent les cartes qu'ils ont récupérées pendant la partie. Le joueur en ayant **le moins** est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, allez zou! Au dodo!

6

LE JEU EN UN COUP D'ŒIL



7