

Thematik

Un jeu de **Carlo Emanuele Lanzavecchia**
Graphismes de **Stéphane Gantiez**
Pour **2 à 10 joueurs** à partir de **8 ans**

Matériel :

○ 13 cartes Lettre



○ 20 cartes Points



○ 12 cartes Thème



○ 3 cartes Règle



But du jeu

Remporter le plus grand nombre de manches en trouvant des mots commençant par certaines lettres dans un thème donné.

Préparation

Au milieu de la table, placez les 20 cartes Points en formant une grille, comme sur ce schéma.

Mélangez séparément les cartes Lettre et les cartes Thème.



Le jeu

Une partie compte 5 manches. Chaque manche se déroule ainsi :

- 1** Tirez 5 cartes Lettre et placez-les à gauche de chacune des 5 lignes de cartes Points (voir schéma précédent).
- 2** Le plus jeune joueur tire une carte Thème et lit tout fort le thème de son choix.
- 3** Dès cet instant, tout le monde se met à jouer en même temps. Les joueurs doivent annoncer des mots qui correspondent au thème et qui commencent par l'une des lettres en jeu. À chaque mot cité, le joueur s'empare d'une carte Points dans la ligne de la lettre utilisée, en commençant par la droite. Si la carte « 4 points » vient d'être prise, le joueur prend la carte « 3 points », et ainsi de suite.

Exemple

Le thème est « Légumes ». Sylvette dit « potiron » et s'empare de 4 points. Mélissandre dit ensuite « chou » et s'empare de 4 points. Elle enchaîne avec « poivron » et prend 3 points. Sylvette annonce alors « poireau » et « pomme de terre », elle prend donc 2 points et 1 point dans la ligne de la lettre P.

The diagram shows a 2x5 grid of letter tiles. Each tile has a letter, a point value, and a color-coded background. Arrows indicate the sequence of moves:

- 1 Sylvette «Potiron»**: Points to the tile with 'O' (4 points) in the top row.
- 2 Mélissandre «Chou»**: Points to the tile with 'O' (4 points) in the bottom row.
- 3 Mélissandre «Poivron»**: Points to the tile with 'V' (3 points) in the bottom row.
- 4 Sylvette «Poireau...Pomme de terre»**: Points to the tiles with 'P' (2 points) in both the top and bottom rows.

Les joueurs sont chargés de s'écouter et d'éventuellement contester un mot annoncé. Tout mot ambigu n'est accepté que si la moitié des joueurs à la table est d'accord.

4

La manche prend fin :

- à moins de 5 joueurs, dès qu'une ligne de cartes Points est vide ;
- à 5 joueurs et plus, dès que 2 lignes de cartes Points sont vides.

Le ou les joueurs ayant amassés le plus de points remportent la manche.

5

Nouvelle manche :

- Les joueurs replacent les cartes Points sur la table.
- Les 5 cartes Lettre sont retournées ou remplacées.
Quand toutes les cartes Lettre ont été utilisées, mélangez-les toutes et tirez-en 5 nouvelles.
- Le joueur qui a eu le moins de points tire la carte Thème suivante. La nouvelle manche peut commencer...

Quelques précisions

- Un joueur peut citer plusieurs mots à la suite, même commençant par la même lettre.
- Ne comptez pas les articles (le, la, une...) pour des thèmes tels que « Titres de livres » ou « Titres de films ».
- Si, au cours d'une manche, vous ne parvenez pas à vider de ligne(s), arrêtez simplement la manche au bout de 2 minutes environ. Comptez les points quand même.



Fin du jeu :

La partie prend fin après la 5e manche. Le joueur qui en a remporté le plus gagne la partie ! En cas d'égalité, rejouez une manche et comptez les points gagnés lors de cette manche pour vous départager.