



MELI
CADO

A blue cartoon character with a large smile and a blue body is positioned to the right of the word 'CADO', appearing to hold the letter 'O'. The letters are in various colors: M (blue), E (purple), L (green), I (red), C (purple), A (green), D (red), O (blue). A red arrow points from the top left towards the 'M', and a purple arrow points from the top right towards the 'I'.

Règles du jeu

~~peu~~
~~jeux~~
~~veux~~
~~aveux~~



A blue arrow points from the right towards the word 'jeux'. A green arrow points from the bottom left towards the word 'jeux'.

Âge

7+

1-10
joueurs



30
min

But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible ! Afin de totaliser le moins de points à l'issue d'un nombre prédéterminé de manches.

Préparatifs

- Se munir d'un papier et d'un crayon pour noter les scores.
- Se mettre d'accord sur les mots acceptés ou non (sigles, noms propres...).
- Séparer les cartes violettes des autres cartes du paquet.
- Mélanger les cartes « lettre » et en distribuer 7 par joueur, le reste du paquet formant la pioche.



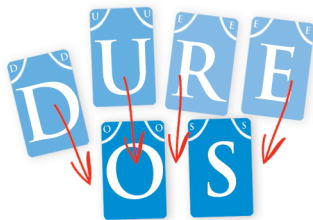
Pour une première partie

Lors des premières parties, on ne prendra pas en compte la couleur des cartes et l'on pourra enlever du jeu les doubles lettres (MM, LL, SS...). Ces éléments seront réintroduits par la suite.

Déroulement d'une manche

Le joueur désigné pour débiter **retourne les 2 premières cartes de la pioche, faces visibles** au centre de la table, il les place **dans l'ordre qu'il souhaite** et celles-ci constituent la base de départ du jeu (il se peut que ce mot ne soit pas correct). C'est à ce joueur de commencer à jouer, pour cela il doit poser une carte de son jeu, **dessus, devant ou derrière** une carte de la base pour former un mot correct.

❗ Exemple avec les 2 cartes de départ "O" et "S"



Le premier joueur peut placer une carte SUR l'une des cartes de départ et former "US", par exemple, ou DEVANT pour former "DOS", ou DERRIÈRE pour former "OSE". Le premier joueur (et uniquement celui-ci) est aussi autorisé à placer une carte ENTRE LES 2 CARTES, pour former "ORS" par exemple.

Déroulement d'une manche (suite)

Une fois que le premier a joué, **n'importe quel joueur peut poser une carte de son jeu devant, dessus ou derrière les cartes disposées sur la table, de manière à toujours former un nouveau mot français correct qu'il dit à haute voix.**

On ne peut poser **qu'une seule carte à la fois**, il faut juste être le plus rapide à la poser !

OS

AS

VAS

VASE

VISÉ



Actions

Vous vous doutez bien que le nom du jeu vient de quelque part, MELI et CADO sont 2 actions que tout joueur peut faire à tout moment du jeu.

Méli !!! : Lorsque les cartes (ou piles de cartes) posées sur la table peuvent être **déplacées pour former un autre mot (une anagramme), un joueur peut crier « Méli ! »**. A ce moment tout le monde s'arrête de jouer et le joueur procède au déplacement des cartes (des piles de cartes). Si ce méli est correct et respecte les couleurs de cartes, il peut se défausser d'une de ses cartes et le jeu repart sur le nouveau mot formé.


! Exemple :



Cado !!! : Lorsque les cartes posées sur la table forment un mot dont l'une des lettres peut être enlevée pour former un nouveau mot de racine différente, un joueur peut crier « Cado ! ». A ce moment là, tout le monde s'arrête, le joueur enlève la pile de carte en question et la donne à un joueur de son choix. Le jeu recommence avec le mot nouvellement formé.

! Exemple :



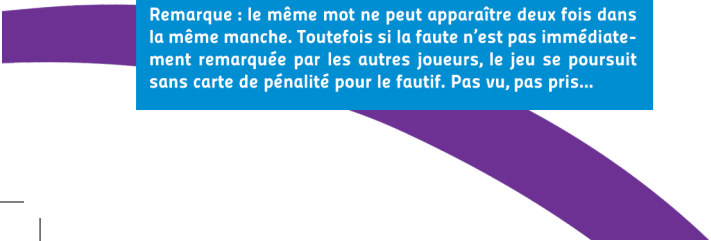


Echange : Un joueur peut à tout moment échanger une de ses cartes contre 3 nouvelles prises dans la pioche.

Blocage : Lorsqu'il n'est plus possible de jouer, qu'aucun joueur ne s'y oppose, **on ramasse les cartes du mot pour les mettre dans la pioche et l'on replace 2 nouvelles cartes**, faces visibles, formant ainsi une nouvelle base. C'est au tour du joueur à gauche du joueur ayant commencé à jouer la manche précédente de retourner ou non une ou plusieurs cartes spéciales et de débiter la nouvelle séquence de jeu.

Remarque : les cartes sont placées face au joueur qui débute.

Fautes de jeu : A toute faute de jeu (mot incorrect, méli irréalisable, cado raté, carte rouge recouverte ou carte verte mise au milieu d'un mot...), le responsable de la faute de jeu **reprend 2 nouvelles cartes** dans la pioche.



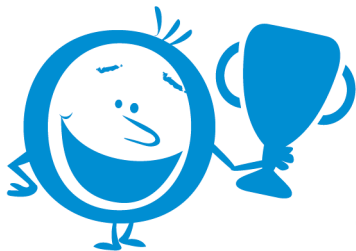
Remarque : le même mot ne peut apparaître deux fois dans la même manche. Toutefois si la faute n'est pas immédiatement remarquée par les autres joueurs, le jeu se poursuit sans carte de pénalité pour le fautif. Pas vu, pas pris...

Fin d'une manche

La manche prend fin lorsqu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes. A ce moment là, les autres joueurs comptent les cartes qui leur restent dans les mains. Chaque carte restante vaut un point de pénalité. Puis, si la partie n'est pas terminée, on mélange les cartes et recommence une nouvelle manche.

Fin du jeu

Le vainqueur est le joueur qui a le moins de points à l'issue d'un certain nombre de manches ou lorsqu'un des autres joueurs arrive à un score déterminé par avance (20, 30, 50...).



Variantes

Il existe **4 variantes** à ce jeu permettant d'adapter la difficulté au niveau des joueurs :

1 - Pour les débutants, les plus jeunes : **on ne prendra pas en compte la couleur des cartes et on enlèvera les doubles lettres**, il s'agira simplement de se débarrasser de ses cartes en formant des mots corrects.

2 - **On introduit ensuite les MELI et les CADO** afin de favoriser l'évolution des mots et le dynamisme des parties.

3 - Une fois les mécanismes du jeu assimilés, on prend en compte les caractéristiques des **couleurs des cartes**.

4 - **Enfin pour les experts on rajoute les cartes violettes et les doubles lettres** pour corser le tout !



Les Cartes

Les Cartes « lettre » sont de 3 couleurs différentes :

- Les **cartes bleues** peuvent être posées devant, derrière et peuvent être recouvertes.
- Les **cartes rouges** ne peuvent être recouvertes.
- Les **cartes vertes** peuvent être recouvertes mais lorsqu'elles sont visibles elles doivent toujours être situées à une extrémité du mot.

Les **cartes joker** remplacent n'importe quelle lettre mais conservent les caractéristiques de leurs couleurs.



Remarque : Même une fois posé, chaque joueur peut faire du joker la lettre qu'il souhaite pour former son mot.

❗ Exemple



Dans le cas ci-dessus, le joker peut être utilisé comme un "U" ("BUS") puis comme un "A" par le joueur suivant (celui-ci forme le mot "BAL" en posant un "L").

Les cartes spéciales

Les **cartes violettes** imposent des contraintes particulières ou offrent des possibilités supplémentaires pour une séquence de jeu donnée.

Le premier joueur décide d'en retourner une ou plusieurs avant de commencer à jouer la manche.

- **Fonetik :**
on peu écyry kom on parl.
- **Pluriels interdits :**
pas de pluriels.
- **2 par 2 :**
donne la possibilité de placer
2 cartes pour former un
nouveau mot.
- **Conjugaison interdite :**
pas de conjugaison possible.





- **Verticale :**

permet de commencer des mots verticalement à partir de lettres choisies dans le mot horizontal.



- **Inversion des couleurs :**

les cartes rouges doivent être considérées comme des vertes et vice versa.



- **Insertion :**

permet d'insérer des cartes entre celles déjà posées.



- **English :**

possibilité d'utiliser des mots en anglais.



- **srevne'l A :**

ehcuag à etird ed srevne'l à stom sel tircé no.
(traduction : on écrit les mots à l'envers de droite à gauche)



Remarques diverses



Début difficile

Si le premier joueur d'une manche ne peut placer aucune carte, il en prend 2 dans la pioche comme nouvelle base de départ et en prend une de pénalité dans son jeu. S'il ne peut toujours pas, il l'annonce donnant ainsi le départ de la partie.

Pose simultanée

Si 2 joueurs posent en même temps une carte rendant le mot formé incorrect, les deux joueurs reprennent leur carte et ne peuvent la rejouer immédiatement.

Cado trop généreux


Lorsqu'un « cado » est réalisé et que le paquet de cartes enlevé est trop important on peut décider de ne donner que les 4 premières cartes pour ne pas trop pénaliser le joueur qui les reçoit, le reste du tas est alors défaussé.

Pas trop vite

Un même joueur ne peut pas poser 3 cartes de suite au même endroit.


On vote

Lorsqu'on a un doute sur l'existence d'un mot ou son orthographe exacte, les joueurs votent. Si la majorité estime que le mot est correct le jeu se poursuit, si au contraire la majorité décide que le mot est incorrect le joueur fautif reprend la carte qu'il vient de poser et en prend 2 de pénalité.







À 2 et 3 joueurs



Les règles sont les mêmes, mais l'on place au début de la manche 5 cartes « lettre » faces visibles d'un côté de la table, en plus des 2 cartes de la base. Tous les joueurs peuvent utiliser ces cartes pour faire évoluer le mot sur la table, quand un joueur utilise l'une d'entre elles, il dépose ensuite une des cartes de son jeu dans l'emplacement laissé vide.



À 1 joueur



Il est également possible de jouer seul à Melicado sous forme de réussite, pour cela on dispose **20 cartes « lettre »** faces cachées formant un rectangle (4 lignes de 5 cartes).

Pour débiter le joueur retourne **2 cartes côte à côte** où il souhaite dans ce rectangle, il peut les placer dans l'ordre qu'il veut et celles ci forment la base de départ du jeu. Il retourne ensuite une par une les cartes du rectangle cherchant à les utiliser immédiatement pour faire évoluer le mot, les possibilités et les restrictions sont les mêmes que dans la version multijoueur (cado, mêli, couleur des cartes...). Si une carte retournée ne peut pas être placée de suite, le joueur l'ajoute à son jeu et prend une carte de pénalité dans la pioche.

La réussite est gagnée si le joueur parvient à **utiliser toutes les cartes du rectangle** et ne plus avoir de carte dans les mains.

Ajoutez vos propres règles !

L'un des intérêts majeurs de MELI CADO est son adaptabilité, chacun pouvant y jouer selon ses goûts et ses envies en créant d'autres variantes. Notez ci-dessous vos adaptations et n'hésitez pas à nous les faire partager en envoyant un petit mail à melicado@hotmail.fr



Merci à tous ceux qui ont permis à ce jeu de voir le jour et qui nous ont soutenus dans ce projet.
Merci aux 300 premières personnes qui nous ont fait confiance en réservant le jeu. Merci à tous les testeurs petits et grands, jeunes et moins jeunes !



MELI CADO



Un jeu créé par Ségolène DROUIN
et Jean-Paul MONNET

Édité par CARTAPING - www.cartaping.fr

Superbement illustré par
Pierre-Yves GUERROUÉ - www.pyxel.net

melicado@hotmail.fr
www.melicado.net

