MATERIEL
3 paquets de 44 cartes Lettres
80 jetons Témoins (jetons violets)
24 jetons Palabres (jetons or)
1 sablier
1 carnet
1 règle du jeu

PREPARATION
Le meneur de jeu dispose sur la table :
- les 3 paquets de cartes, côte à côte (dos rouges, dos marrons, dos violets)
- le sablier
- les jetons Témoins, en vrac, à portée de main de tous les joueurs.

Il se munit :
- du carnet
- d'un stylo
- d'un dictionnaire

BUT DU JEU
Etre le premier joueur à posséder 5 jetons «Palabres» et réussir le challenge final.

PRINCIPE
Le meneur de jeu retourne la première carte de chacun des 3 paquets. 3 lettres apparaissent. Exemple: A F E
Puis il retourne immédiatement le sablier.
Dès lors, chaque joueur doit dire, oralement et sans attendre son tour, durant le temps du sablier, le maximum de mots contenant ces 3 lettres, dans l'ordre indiqué (..A..F..E..) ou dans l'ordre inverse (..E..F..A..). Il peut pour cela ajouter autant de lettres qu'il le souhaite, au début, au milieu, ou à la fin du mot.

EXEMPLE
Dans notre exemple (AFE), on peut ainsi dire : AFFREUX AFFREUSE CARAFE PALEFRENIER etc..
mais également (en prenant les lettres dans l'ordre «EFA») :
ENFANT ENFANTER REFRAIN etc..

MOTS ADMIS
Sont admis tous les mots figurant dans un dictionnaire usuel :
Noms communs, adjectifs, verbes, participes passés, participes présents, adverbes, mots composés...

MOTS REFUSÉS
Sont refusés les homonymes (COURT/COURS) lorsque l'un des homonymes a déjà été dit, les pluriels en «s», les conjugaisons, les noms propres, les noms de marque, les abréviations...

DEROULEMENT
Dès qu'un joueur énonce un mot, il prend un «Témoin» (jeton violet) sur la table.
A la fin du sablier, le joueur qui possède le plus de Témoins reçoit un jeton «Palabres» (jeton or). En cas d'égalité entre deux (ou plusieurs) joueurs, ceux-ci reçoivent chacun un «Palabres». A la fin de chaque manche, les joueurs remettent leurs Témoins au centre du jeu et le meneur de jeu lance une nouvelle manche en retournant 3 autres lettres.

LES MOTS LITIGIEUX
Lorsqu'un mot énoncé paraît litigieux à l'un des joueurs, celui-ci peut dire «Vérif!». Le meneur de jeu note rapidement le mot et, à l'issue du sablier, vérifie son existence dans le dictionnaire. Si le mot est validé, le joueur qui a dit «Vérif!» perd un Témoin. Si le mot n'existe pas, le joueur qui a dit «Vérif!» gagne un Témoin et celui qui a prononcé le mot invalidé perd 2 Témoins (celui qu'il a pris, plus un de pénalité).
Si personne ne dit «Vérif!», le mot énoncé est considéré comme bon.

LE DERNIER MOT
Le joueur qui a prononcé le dernier mot valable avant la fin du sablier reçoit 2 Témoins de bonus.

MOTS DE MÊME RACINE
Un joueur prononce le mot ENFANT. Il prend un Témoin. Un autre joueur peut tout à fait dire alors ENFANTILLAGE, ENFANTER, ENFANTIN, ENFANCE et marquer ainsi 4 points (4 Témoins).

HANDICAP
Lorsqu'un (ou plusieurs) joueur(s) a (ont) atteint 4 Palabres, tous les autres démarrent chaque manche avec 2 Témoins d'avance.

CHALLENGE FINAL
Le premier joueur à atteindre 5 Palabres tente le challenge final.
On retourne 3 nouvelles lettres. Il joue seul et doit, dans le temps du sablier, trouver au moins 7 mots, tous de racine différente.
S'il y arrive, il gagne la partie. Sinon, il reste à 5 Palabres et ne peut tenter à nouveau le challenge final que s'il gagne la manche suivante.
S'il échoue 3 fois au challenge final, le joueur perd tous ses Palabres et repart à zéro.

REGLE SPECIALE JUNIORS (7-10 ans)
Le principe de jeu reste le même pour les plus jeunes, mais on ne retourne que 2 lettres à la fois, voire une seule pour les plus petits.

REGLE SPECIALE FAMILLE
Lorsqu'adultes et enfants jouent ensemble, on peut soit faire des équipes (1 adulte-1 enfant), soit convenir que les enfants peuvent dire des mots ne contenant que 2 des 3 lettres retournées, les adultes jouant selon la règle normale.

NIVEAU CRACKS
Les meilleurs joueurs pourront s'essayer au niveau 4. On prépare alors un quatrième paquet de cartes à partir des 3 autres, et l'on retourne à chaque manche 4 lettres à la fois. Les règles sont inchangées sauf pour le challenge final où 3 mots (au lieu de 7) suffisent pour gagner.

Un jeu de François Koch, édité par
Jeux FK Zone Artisanale Les Sagnes 38710 MENS - France
Tel 04 76 34 67 15 jeuxFK@wanadoo.fr
PALABRES © François Koch 2002
marque, règle du jeu, dessins et modèle déposés.

mise en page http://jeuxstrategie.free.fr