

SYLLABUS

Un jeu d'Axel de La Taille

Illustré par Arnaud Quéré

De 2 à 6 joueurs - A partir de 12 ans

MATÉRIEL

- 46 cartes "Syllabus"
- 2 cartes "Règle du jeu"

BUT DU JEU

Être le premier à trouver à plusieurs reprises des mots à l'aide de cartes syllabes.

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les 46 cartes "Syllabus", puis distribuez-les entre tous les joueurs afin que chacun en ait un nombre identique.

À 2 joueurs: 22
cartes par joueur

À 3 joueurs: 15
cartes par joueur

À 4 joueurs: 11
cartes par joueur

À 5 joueurs: 9
cartes par joueur

À 6 joueurs: 7
cartes par joueur

Les cartes non distribuées sont posées faces cachées en paquet sur la table; elles seront utilisées au début du jeu.



LE JEU

Les joueurs posent leurs cartes devant eux faces cachées.

La première carte du paquet de cartes non distribuées est retournée et posée au centre de la table face visible. Elle sera utilisée comme carte de démarrage.

Le plus jeune joueur prend la seconde carte du paquet non distribué (ou, quand il n'y en a plus, la carte supérieure de son paquet), la retourne et la pose devant lui face visible de façon à ce que les joueurs la découvrent en même temps.

À cet instant et simultanément, tous les joueurs tentent de trouver un mot à l'aide de deux syllabes respectivement

inscrites sur cette carte et sur la carte de démarrage.

Si l'un des joueurs trouve un mot, il l'énonce; si cette proposition est acceptée par les autres joueurs, il place la carte à côté de la première de façon à ce que les deux syllabes composant un mot soient côte à côte. Il retourne ensuite une carte du paquet de cartes non distribuées (ou, quand il n'y en a plus, la carte supérieure de son paquet), et à cet instant tous les joueurs tentent de trouver un nouveau mot qui devra se connecter à l'une des cartes déjà posées.



Si personne ne trouve de mots à l'aide de ces deux cartes, le joueur situé à gauche de celui qui vient de poser une carte, retourne alors une nouvelle carte de son paquet. Les



joueurs cherchent à nouveau un mot qui doit être formé avec la carte de démarrage et la dernière carte retournée.

Les possibilités de connexion augmentant au fur et à mesure de la partie, la carte non utilisée pourra être placée à tout moment dans le jeu. Dans ce cas, le joueur qui arrivera à la placer, pourra donner face cachée et sans la choisir, l'une des ses cartes au joueur de son choix.

De même, si un joueur arrive à faire une double connexion, il pourra alors donner face cachée et sans la choisir, l'une de ses cartes au joueur de son choix.

REMARQUES

- 1) Tous les mots sont acceptés y compris les prénoms, noms propres ainsi que les verbes conjugués.
- 2) La constitution d'un mot se fait de manière phonétique sans respect orthographique:

Exemple accepté:

MÂT + ROND = MARRON

- 3) On ne tient pas compte des lettres non prononcées pour la constitution d'un mot:

Exemple accepté:

PLAT + HAUT = PLATEAU

- 4) Les mots identiques ne sont pas acceptés lors d'une même partie.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à se séparer de toutes ses cartes gagne la partie s'il place sa dernière carte. Dans le cas où il ne placerait pas sa dernière carte, il devra placer une carte retournée par un autre joueur pour gagner la partie.

VARIANTE "FORTS EN THÈME"

Le jeu se joue de manière identique, mais là :

On tient compte des lettres non prononcées,

Exemple NON accepté :
PLAT + HAUT = PLATEAU

Les verbes ne sont acceptés qu'à l'infinitif.



La collection **Jeu de Poche**, c'est aussi
Anagramme, Babylone, Broc & Troc, Brouhaha, Elefantissimo,
Finis ton assiette, In Extremis, Laupala, Marabout, Mixo, Rapidcoco,
et Sky my husband...

Plus d'infos sur www.interlude-games.com