

*Un jeu de Léo et Cyril Blondel
illustré par Hervé Gourdet*

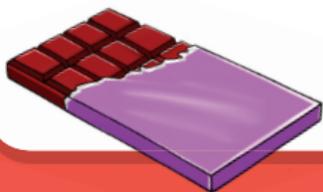
**De 2 à 8 joueurs
à partir de 8 ans**

MATÉRIEL

- 56 cartes
- La règle

BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de cartes.



LE JEU

Mélangez et empilez les cartes, faces « dessins » vers le haut, au centre de la table.

Le joueur ayant le prénom le plus long commence : il retourne la première carte à côté de la pioche, dévoilant une **couleur** (fond de carte) et un **chiffre** au milieu (les petits chiffres en couleur dans les coins sont ignorés).

- La **couleur** renvoie vers un dessin sur la carte au sommet de la pioche.
- Le **chiffre** indique un nombre de syllabes.



Alors, TOUS LES JOUEURS cherchent rapidement **un mot** en rapport avec le dessin concerné ET ayant pile-poil le bon nombre de syllabes.



Exemple :

La **couleur** désigne le dessin de la clé et le **chiffre est 3**. Un joueur pourrait proposer le mot « **Serrurier** ».

PRÉCISIONS :

- Les mots acceptés sont uniquement les noms communs au singulier, les noms propres et les verbes à l'infinitif. Les noms peuvent avoir un trait d'union.
- Dans ce jeu, les syllabes sont les **sons** prononcés rapidement.
 - « Pied » ou « Chouette » en compte **1**;
 - « Nu/age » ou « Te/r rasse » en compte **2**;
 - « Ba/lan/çoire » ou « É/per/vier » en compte **3**;
 - « Ro/yau/me-U/ni » ou « Ta/gli/a/telle » en compte **4**.
- Il est interdit de proposer plusieurs fois le même mot dans la même partie.

GAGNER DES POINTS

Le premier joueur qui prononce un mot valide remporte autant de cartes que le nombre de syllabes. Il prend ses cartes dans la pioche et les garde devant lui. La carte retournée, face « chiffre » vers le haut, reste en place dans la défausse, près de la pioche.



BONUS « 4 » : Si le nombre est « 4 », le gagnant choisit entre prendre 4 cartes dans la pioche OU toutes les cartes de la défausse. C'est la récompense pour avoir trouvé un mot long, et donc plus difficile !

Le gagnant retourne ensuite la carte suivante de la pioche et la met sur la défausse pour que le jeu se poursuive...

FIN DU JEU

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, ou plus qu'une, la partie prend fin. Le dernier joueur gagne quand même ses points, même si la pioche manque de cartes.

On procède alors au décompte : le joueur ayant gagné le plus grand nombre de cartes est le vainqueur ! En cas d'égalité, on fait jouer les concernés une dernière fois pour les départager.

PILE POIL « A LA LETTRE » : LA RÈGLE POUR LES BALÈZES



Pour plus de challenge, vous pouvez jouer avec les petits chiffres dans les coins des cartes.

Il faut trouver un mot comportant ce nombre exact de **lettres**. Les autres règles ne changent pas ; on gagne toujours autant de cartes que le gros chiffre central.



Cette variante permet de faire jouer ensemble des profils différents, par exemple parents et enfants. Les parents joueront avec les lettres, ce qui est plus difficile, et les enfants avec les syllabes.