

Matériel: 45 cartes lettres (le recto représente une lettre bleue avec une flèche, le verso la même lettre rouge barrée),

1 carte buzzer,



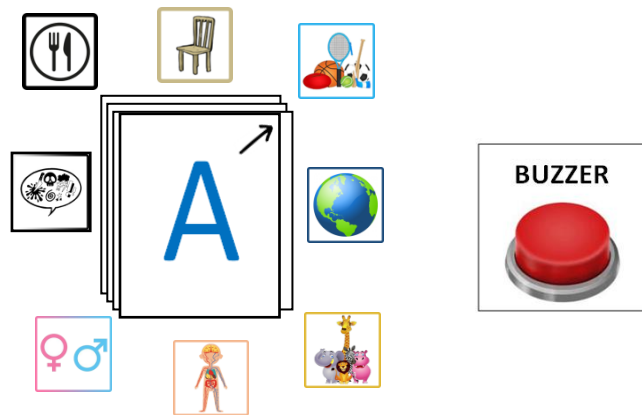
18 jetons « catégorie »



But du jeu : Les joueurs doivent obtenir le maximum de points qui seront matérialisés par les cartes

Installation

Les cartes lettres sont placées en 1 pile, face "lettre bleue" vers le haut, on choisit 8 jetons avec les catégories souhaitées et on les place autour du tas de carte bleu, un jeton en face de chaque coin et de chaque côté, la carte buzzer est placée à côté du tas.



Déroulement

Le joueur dont le prénom commence par la lettre bleue sur le sommet du tas (ou qui est le plus proche en continuant l'alphabet à partir de cette lettre) sera le premier joueur. (ex: si aucun prénom ne commence par A, Bertrand sera le premier joueur)

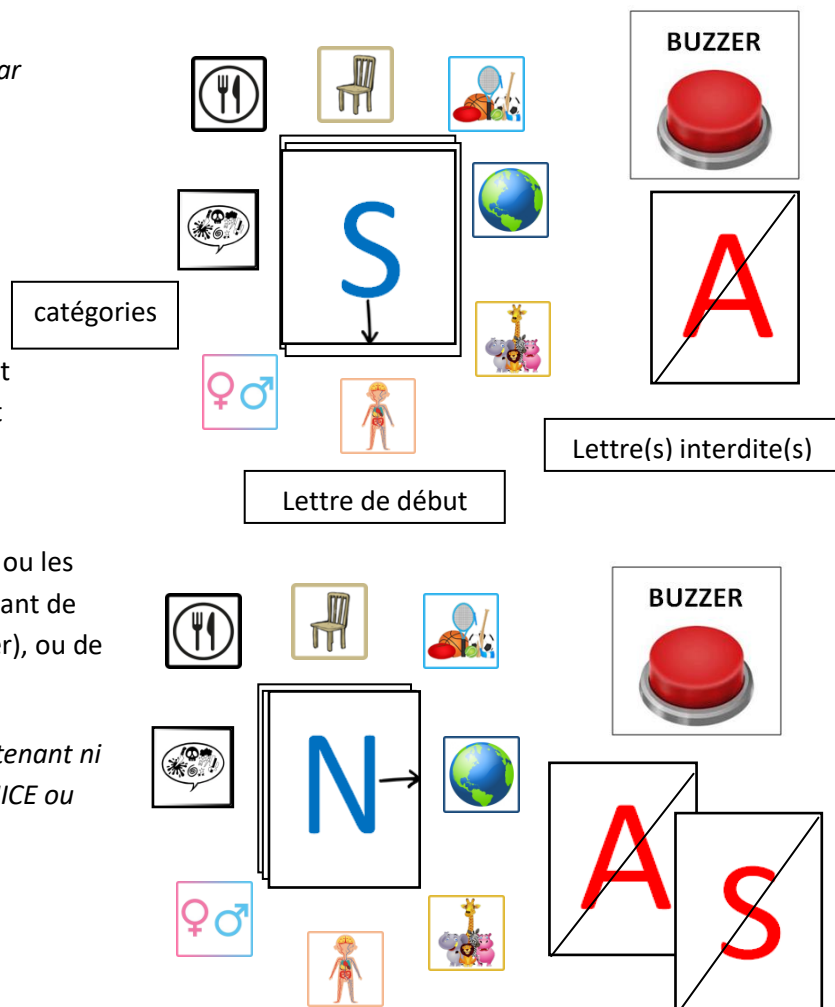
Il retourne la carte au sommet de la pile, faisant apparaître cette même lettre en couleur rouge ainsi qu'une nouvelle carte avec une lettre bleue et une flèche qui était en dessous.

Ce joueur va donc devoir trouver un mot commençant par la lettre bleue, ne contenant pas la lettre rouge et appartenant à la catégorie indiquée par le jeton en face de la flèche (ici corps humain ex: un sourcil)

Le joueur choisit ensuite de s'arrêter, il gagne alors la ou les cartes "lettres rouges" visibles sur la table qui son autant de points, (et c'est au tour du joueur à sa gauche de jouer), ou de continuer en retournant la carte bleue

Il devra ici trouver un mot commençant par N, ne contenant ni S ni A et appartenant à la catégorie géographie (ex: NICE ou NORVEGE)

Il pourra soit s'arrêter là et remporter 2 cartes (2 points) soit retourner une nouvelle carte....



Les Symboles

Les symboles représentent les catégories auxquelles les mots vont devoir appartenir.



Se mange Objet Sport/Loisirs Métiers Flore Personnage Célèbre Faune Géographie Corps humain



Prénom Insulte Concept Marques Musique Qualité/défaut Sent mauvais Est Rond(e) Fait du bruit

Et les autres joueurs ?

Les autres joueurs, lorsque ce n'est pas leur tour de jeu vont pouvoir mettre la pression à celui qui joue. Le premier qui a trouvé un mot correspondant à ce qui est cherché (mot commençant par... ne contenant pas de ... et appartenant à la catégorie...) tape sur la carte buzzer et commence à décompter à voix haute 5 secondes (5, 4, 3...) si lorsqu'il arrive à 0, que le joueur dont c'est le tour de jeu n'a pas trouvé de mot et que le mot qu'il annonce est correct, il gagne une carte rouge visible sur la table et celui dont c'était le tour de jeu a perdu et ne ramasse aucune carte. On défausse les cartes rouges éventuellement restantes sur la table et on passe au tour du joueur suivant. Si le mot du « décompteur » est faux il donne 1 de ses cartes points (s'il en a) au joueur et la partie continue.



Et si personne ne trouve de mot qui correspond ?

Lorsque tous les joueurs sont d'accord et pensent qu'ils ne trouveront pas de mot, on passe au tour du joueur suivant et le joueur dont s'était le tour ne prend qu'une "carte rouge" comme point, les autres sont défaussées.

Contestation

Si les autres joueurs ne sont pas d'accord avec un mot annoncé par un joueur, ils peuvent le contester, tous les joueurs doivent le contester pour qu'il soit considéré comme non valable. Si au moins un autre joueur estime qu'il est bon, le mot est accepté.

Un même mot ne peut pas être utilisé 2x au cours de la partie

Fin du jeu

Lorsque le paquet de carte est épuisé, le joueur qui a récupéré le plus de carte est désigné vainqueur.