



## Jeu de cartes : **À vos mots !**

**Voici une nouvelle fiche qui propose un jeu de société inédit à réaliser facilement avec un groupe d'enfants. « À vos mots ! » dépoussière les jeux de mots en adaptant en jeu de cartes le jeu de cours d'école « Le quart de singe ».**

- **Nombre de joueurs :** de 2 à 12.
- **Durée :** 30 minutes environ.

### Construction du jeu

• « À vos mots ! » est composé uniquement de cartes de jeu. Pour reproduire ou imprimer les modèles fournis dans cette fiche, nous vous conseillons d'utiliser un papier à fort grammage (140 g/m) puis de les plastifier. La décoration des cartes peut se faire de nombreuses façons : feutres, peinture, gommettes, image collée sur la carte.

### Mise en place du jeu

- Les joueurs décident d'abord du nombre de parties qu'ils vont disputer, puis sept cartes sont distribuées à chacun d'eux.
- Deux cartes sont placées sur la table (l'une en dessous de l'autre), face visible. Elles constitueront chacune la première lettre d'une série (ce sont les cartes encadrées de rouge dans les exemples ci-contre).
- Le reste des cartes constitue la pioche.

### But du jeu

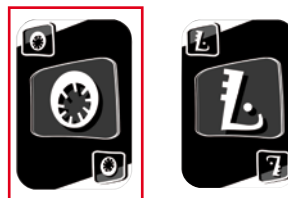
- Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

### Déroulement du jeu

- Chaque joueur tente tour à tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) de compléter l'une des séries de lettres présentes sur la table en posant une carte de son jeu (toujours à droite de la dernière carte posée).
- Mais attention, pas de n'importe quelle manière ! Il faut en effet faire en sorte que la lettre posée puisse potentiellement former un mot avec les autres lettres de la série choisie.



Série 1



Série 2

- Dans cet exemple, le joueur choisit de compléter la série 1 en ajoutant la lettre « B » car il pense au mot « ARBRE ». Attention il ne dévoile pas le mot qu'il a en tête et le garde secret.



- Cependant, un joueur peut mentir, c'est-à-dire poser une lettre sans avoir trouvé de mot correspondant. Cette manœuvre est toutefois risquée, car toute personne sentant la supercherie peut le démasquer en le qualifiant de « menteur ! » (il faut le faire avant que le joueur suivant ait posé une carte).

- Si le joueur accusé ne peut formuler dans les 5 secondes un mot correctement orthographié avec les lettres de la série en question, il pioche deux cartes et l'accusateur se défausse de la carte de son choix.

- Si le joueur accusé propose un mot correct, c'est l'accusateur qui pioche deux cartes. Dans les deux cas, la série est alors arrêtée.

- Si un joueur ne peut pas jouer lors de son tour, il pioche une carte qui ne peut être jouée immédiatement.

### Les mots

- Sont autorisés les noms communs, les adjectifs, les déterminants au singulier, pluriel et au féminin, les adverbes ainsi que les verbes à l'infinitif.

- Les mots interdits sont les verbes conjugués, les noms propres, les abréviations, les sigles, les néologismes et les mots de langues étrangères (qui ne sont pas présents dans le dictionnaire français).

- En cas de doute sur l'orthographe ou l'existence réelle d'un mot, il est autorisé de vérifier dans un dictionnaire à condition qu'un joueur soit accusé de mentir concernant le mot en question.

### Les séries

- Il y a deux séries de lettres à compléter présentes sur la table en début de partie et cinq au maximum en parallèle en cours de partie (voir « La carte plus Du neuf ! »).

- Ces deux premières séries sont renouvelées automatiquement lorsqu'elles se terminent ou sont arrêtées.

- On tire alors une carte de la pioche pour en démarrer une nouvelle.

- À l'inverse, les séries débutées en cours de partie avec une carte plus Du neuf ! ne sont pas renouvelées automatiquement lorsqu'elles se terminent.

- Il faut alors qu'un joueur pose une nouvelle carte Du neuf ! pour qu'une nouvelle série démarre (dans la limite de cinq séries en même temps).

- On ne peut poser une carte qu'à la droite de la précédente.

- Si une carte Joker est tirée pour débiter une série, on la remplace par une nouvelle carte de la pile.

- Dans le cas des autres cartes « plus », elles ne sont pas remplacées mais leurs capacités ne s'exercent pas si elles débutent une série.

### Fin de série – fin de mot

- Lorsqu'un joueur pose une carte qui permet de constituer un mot complet et grammaticalement correct dans l'une des séries, il peut alors annoncer : « Fin de mot ! »

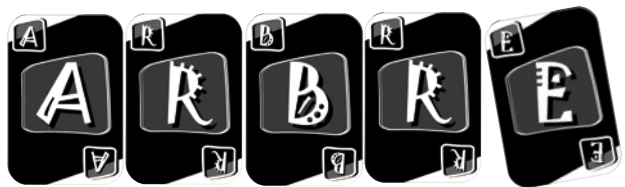
- Si dans les cinq secondes qui suivent, aucun joueur ne le contredit en posant une carte pour compléter le mot, il gagne alors le droit de se défausser d'une carte. Dans le cas contraire, il en pioche deux nouvelles. Le contradicteur, quand il pose sa carte, peut également annoncer « Fin de mot ! » s'il a également formé un mot complet avec la lettre ajoutée. Voir l'exemple ci-dessous

- Un joueur ne peut dire « Fin de mot ! » que lorsque c'est à son tour de jouer et qu'il a posé une carte pour compléter le mot en question.

- S'il y a plusieurs contradicteurs potentiels c'est le plus rapide à poser sa carte qui joue !

- Si une annonce « Fin de mot ! » est validée, la série est arrêtée et son renouvellement dépend de la situation (voir « Les séries »).

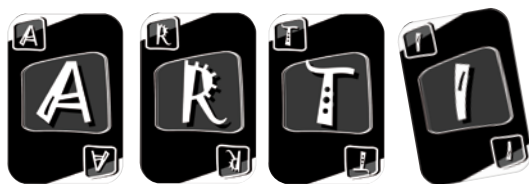
#### Exemple 1



- Le joueur pose la lettre E, il forme donc un mot complet (ARBRE), et il choisit de dire « Fin de mot ! ».

- Hélas pour lui, sa voisine Manon complète le mot en ajoutant un S (le premier joueur prend alors deux cartes dans la pioche) et elle s'écrie « Fin de mot ! » à son tour. Personne ne la contredit en posant une autre carte : la série est donc terminée et Manon se défausse d'une carte. Le jeu reprend par son voisin de gauche.

#### Exemple 2



- Le joueur pose la lettre T et forme ainsi un mot complet (ART). Il choisit de dire « *Fin de mot !* ». Hélas Tristan complète le mot en ajoutant un « *l* » (le premier joueur pioche donc deux cartes) en pensant au mot « *ARTISTE* ». La série se poursuit et le jeu reprend par son voisin de gauche.

### Fin de jeu

- Lorsqu'il ne reste qu'une carte en main à un joueur, il doit la poser face cachée sur la table.
- La partie se termine quand un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes.
- On compte alors le nombre de cartes qu'il reste à chaque joueur comme suit :
  - 1 carte « classique » = 1 point.
  - 1 carte « plus » = 3 points.
  - 1 carte « Du balai ! » = 4 points.
- Le joueur ayant le moins de points au terme de l'ensemble des parties remporte le jeu.

## Les différentes cartes

### La carte « Lettre »

- Elle ne présente pas de spécificité et comporte simplement une lettre.



### La carte plus « Rejoue ! »

- Le joueur qui la pose peut s'il le souhaite rejouer de suite une carte sur la série de son choix.

### La carte plus « Du neuf ! »

- Cette carte permet au joueur qui la possède de lancer une nouvelle série de lettres, dans la limite de cinq séries au maximum en même temps sur la table.
- Elle peut également être utilisée comme une carte classique et compléter une série déjà en cours.



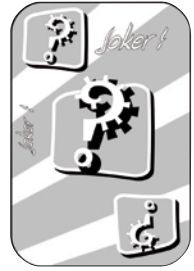
### La carte plus « Go go ! »

- Lorsqu'un joueur pose cette carte, l'ordre de passage de tous les joueurs est chamboulé ! En effet c'est la personne la plus rapide à compléter la série de son choix qui joue son tour de jeu. Puis le jeu repart normalement par son voisin de gauche.
- Attention, le joueur qui pose cette carte ne peut pas participer à la course de vitesse.



### La carte plus « Joker »

- Cette carte devient n'importe quelle lettre, que le joueur annonce à haute voix lorsqu'il la pose pour compléter une série.
- Une carte posée remplace la même lettre pour tous les joueurs jusqu'à la fin de cette série.
- Deux cartes « *Joker* » ne peuvent se trouver à la suite dans une même série de lettres.



### La carte plus « Stop mot ! »

- Cette carte permet à un joueur de supprimer la série de son choix.
- Le renouvellement de la série dépend de la situation (voir « *Les séries* »).
- Le joueur ne se défausse pas d'une carte et ne rejoue pas.
- On ne peut pas jouer cette carte en dernière position (si tel est le cas, le joueur qui l'a utilisée pioche deux cartes supplémentaires).

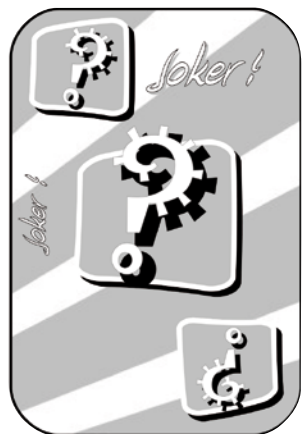
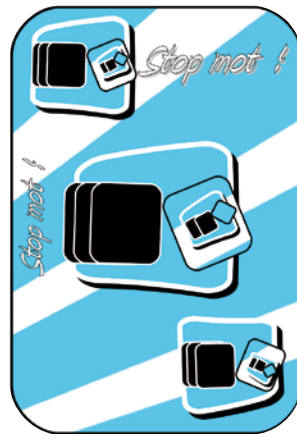
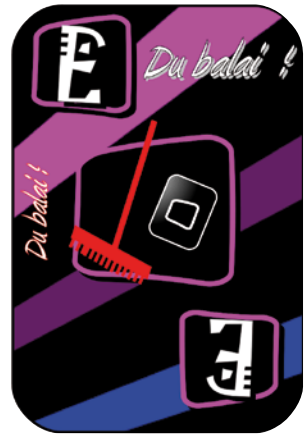
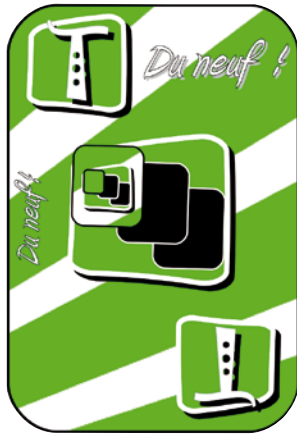


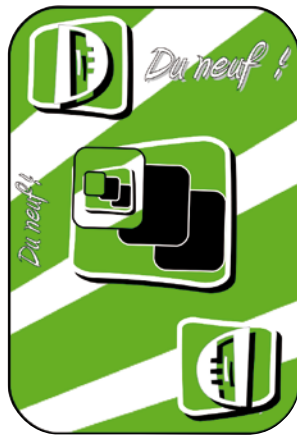
### La carte spéciale « Du balai ! »

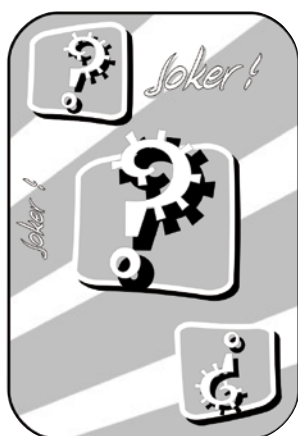
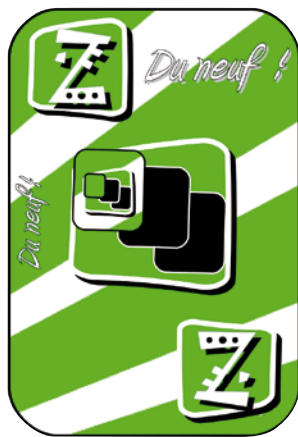
- Les joueurs doivent obligatoirement utiliser cette carte en dehors de leur tour de jeu.
- Lorsqu'un joueur vient de poser une carte, un autre peut la balayer en posant sa carte « *Du balai !* » à la place (sauf si c'est au tour de la personne qui le précède dans le jeu - quand il y a plus de deux joueurs).
- La lettre figurant sur la carte « *Du balai !* » doit bien sûr former un mot avec les autres lettres de la série en question (la lettre peut être la même que celle balayée).
- La carte « *balayée* » retourne quant à elle à la personne l'ayant posée. Le jeu reprend ensuite par le voisin de gauche du « *balayeur* ».
- On peut poser sa carte « *Du balai !* » en dernier.
- On ne peut pas balayer une carte « *Du balai !* ».
- On ne peut jouer une carte « *Du balai !* » sur la première carte d'une série.
- Exemple : derrière la série « *AR* », Manon pose la lettre « *B* » mais Nicolas balaye sa carte avec une carte « *Du balai ! - R* » en pensant au mot « *ARRET* ». Manon reprend donc sa carte « *B* » et c'est au voisin de gauche de Nicolas de jouer. ▶

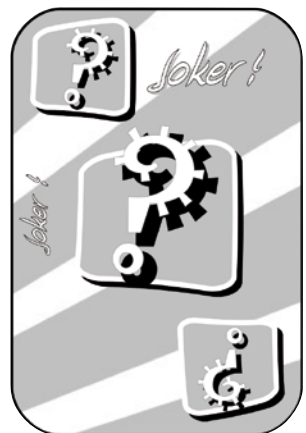
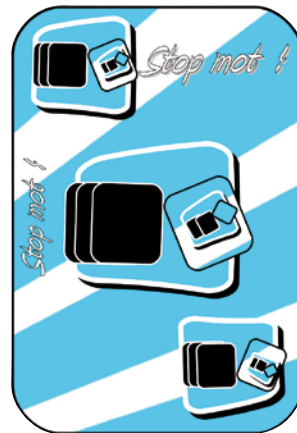
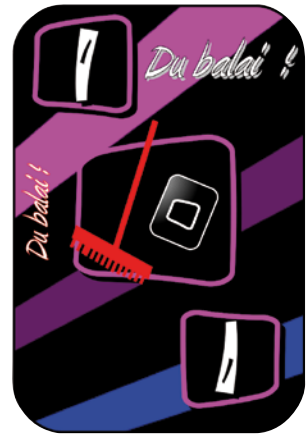
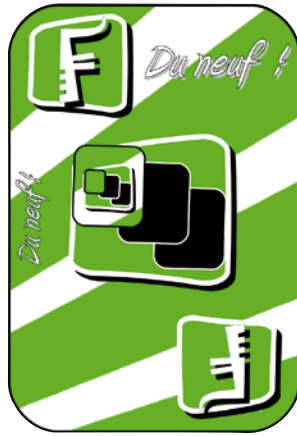




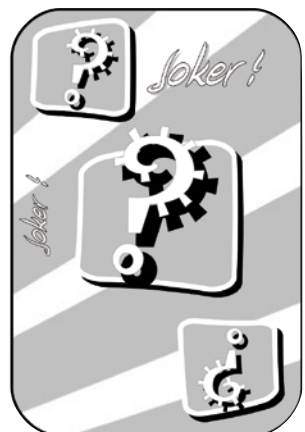
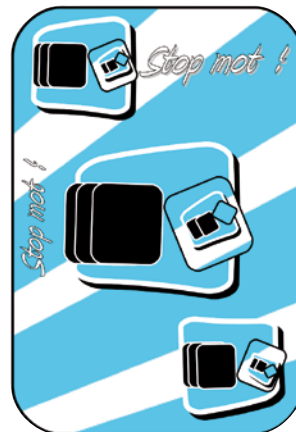
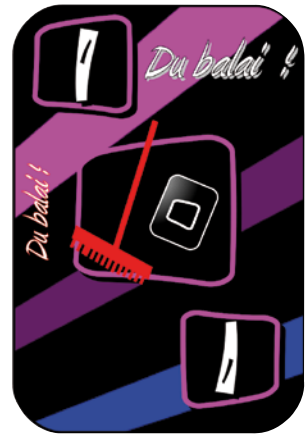
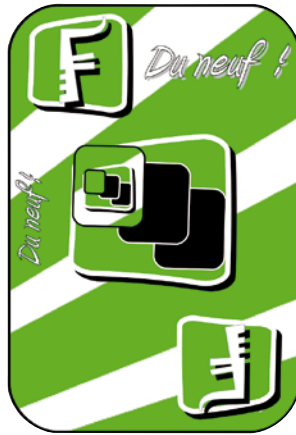


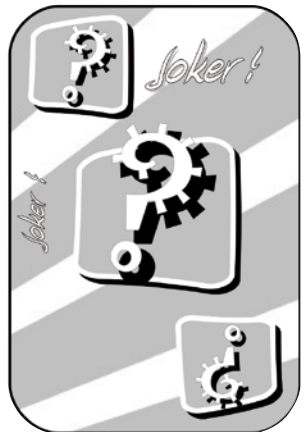
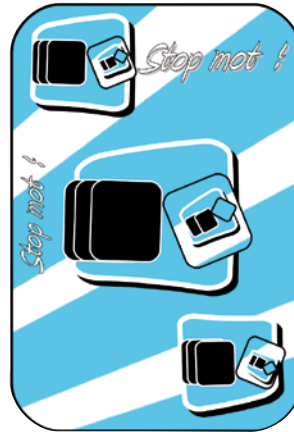
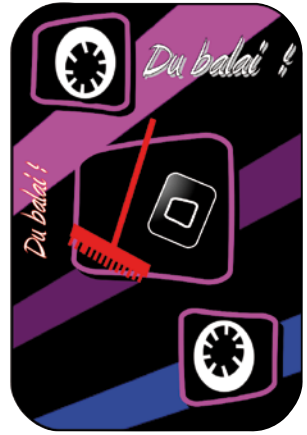
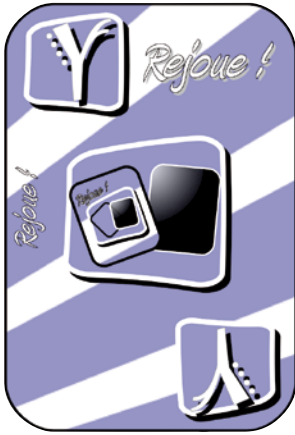


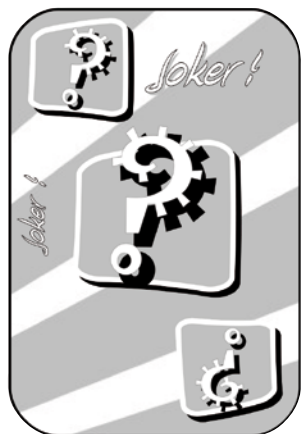
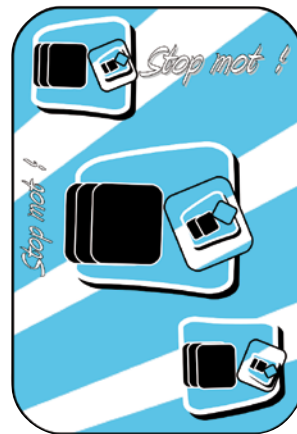


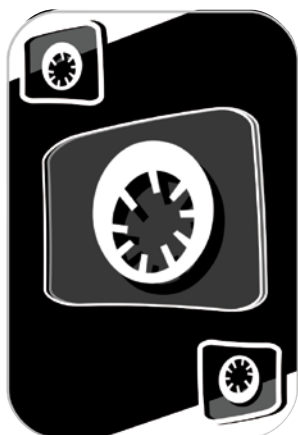
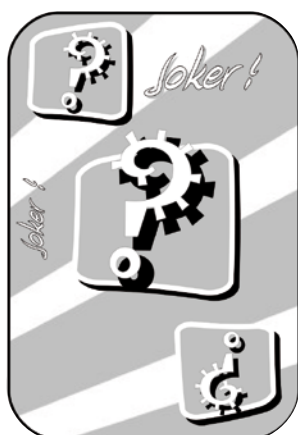
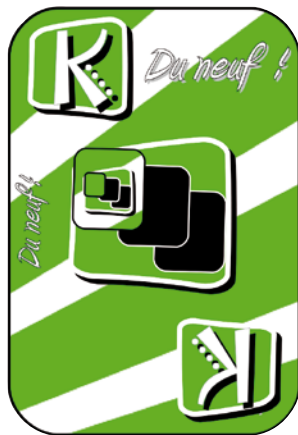


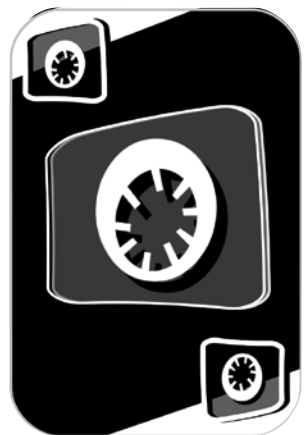
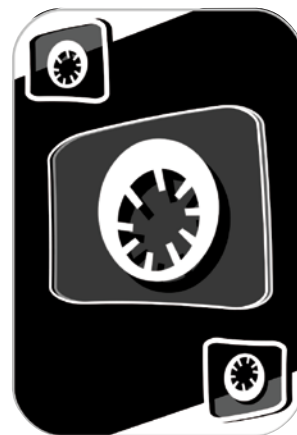
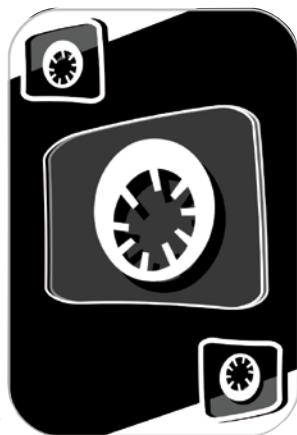
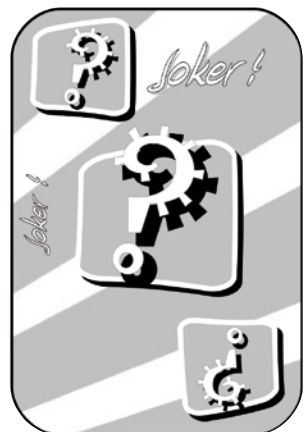
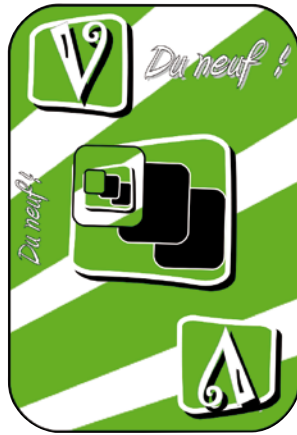


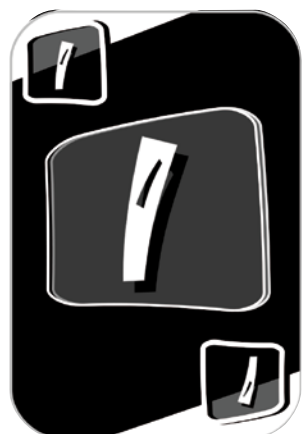
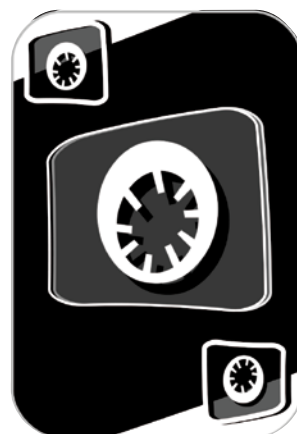
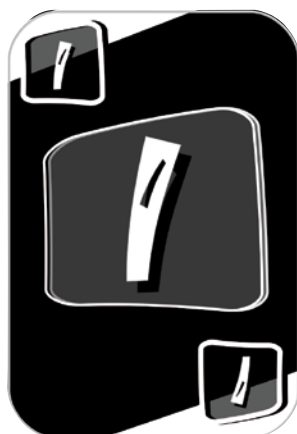
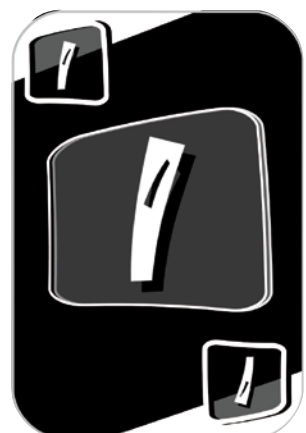
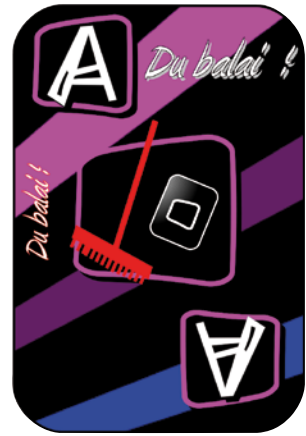
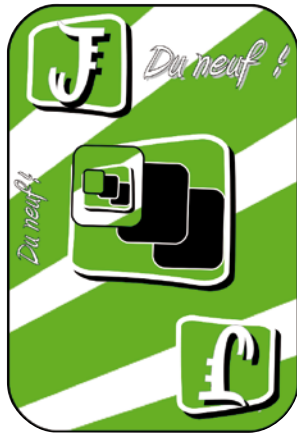


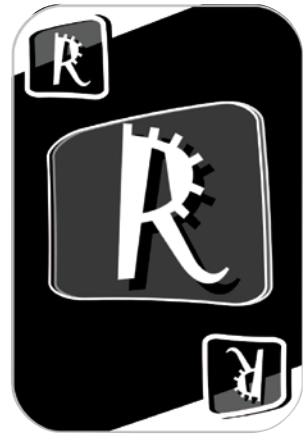


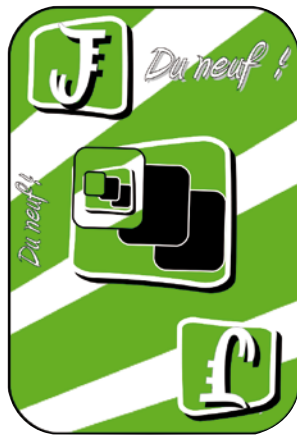
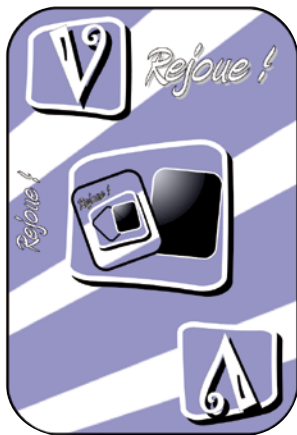




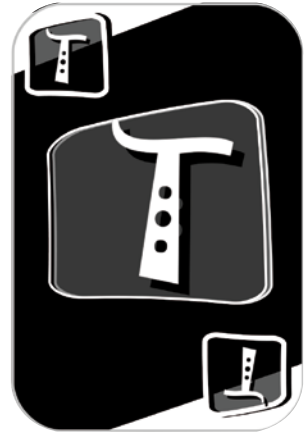
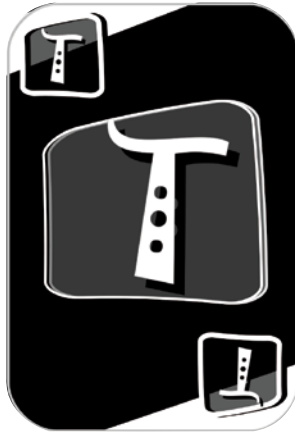














### Mémento

#### Les différentes cartes (1)



##### La carte « classique »

Elle n'a pas de spécificité et comporte simplement une lettre.



##### La carte plus « Rejoue ! »

Le joueur qui la pose peut s'il le souhaite rejouer de suite une carte sur la série de son choix.



##### La carte plus « Du neuf ! »

Cette carte permet au joueur qui la possède de lancer une nouvelle série de lettres, dans la limite de cinq séries au maximum en même temps sur la table.

Elle peut également être utilisée comme une carte classique et compléter une série déjà en cours.

### Mémento

#### Les différentes cartes (2)



##### La carte plus « Go go ! »

Lorsqu'un joueur pose cette carte, l'ordre de passage de tous les joueurs est chamboulé ! En effet c'est la personne la plus rapide à compléter la série de son choix qui joue son tour de jeu. Puis le jeu repart normalement par son voisin de gauche.

**Attention, le joueur qui pose cette carte ne peut pas participer à la course de vitesse.**



##### La carte plus « Joker »

Cette carte devient n'importe quelle lettre, que le joueur annonce à haute voix lorsqu'il la pose pour compléter une série.

Une carte posée remplace la même lettre pour tous les joueurs jusqu'à la fin de cette série.

**Deux cartes « Joker » ne peuvent se trouver à la suite dans une même série de lettres.**

### Mémento

#### Les différentes cartes (3)



##### La carte plus « Stop mot ! »

Cette carte permet à un joueur de supprimer la série de son choix.

Le renouvellement de la série dépend de la situation (voir « Les séries »).

**Le joueur ne se défausse pas d'une carte et ne rejoue pas.**

**On ne peut pas jouer cette carte en dernière position (si tel est le cas, le joueur qui l'a utilisée pioche deux cartes supplémentaires).**

### Mémento

#### Les différentes cartes (4)



##### La carte spéciale « Du balai ! »

Les joueurs doivent obligatoirement utiliser cette carte en dehors de leur tour de jeu.

Lorsqu'un joueur vient de poser une carte, un autre peut la balayer en posant sa carte « Du balai ! » à la place (sauf si c'est au tour de la personne qui le précède dans le jeu - quand il y a plus de deux joueurs).

La lettre figurant sur la carte « Du balai ! » doit bien sûr former un mot avec les autres lettres de la série en question (la lettre peut être la même que celle balayée).

La carte « balayée » retourne quant à elle à la personne l'ayant posée. Le jeu reprend ensuite normalement par le voisin de gauche du « balayeur ».

On peut poser sa carte « Du balai ! » en dernier.

**On ne peut pas balayer une carte « Du balai ! ».**

**On ne peut jouer une carte « Du balai ! » sur la première carte d'une série.**