



Règle du jeu :

1foidémo

Une partie se joue en trois mots ou images.

Pour chacun des mots ou images, effectuer les opérations suivantes:

- Retourner la première carte de la pile.
- Tous les joueurs remplissent simultanément leur feuille de jeu, en y écrivant 8 mots associés au mot proposé.

Les mots peuvent être communs, propres, verbes à l'infinitif ou conjugués. Ils ne peuvent pas avoir la même racine que le mot proposé (par exemple: pas de "journaliste" pour "journal").

- Tour à tour, chaque joueur annonce à haute voix les mots qu'il a trouvés. Chaque joueur qui a trouvé le même mot lève la main.

Chaque main levée rapporte **1 point** aux joueurs qui ont joué le mot annoncé. Si le joueur est le seul à avoir proposé le mot, il marque 0 point.

- A la fin du tour de table, chaque joueur additionne ses points, celui qui a le plus de points, gagne la partie.

VARIANTE: Variante tactique

Pour pimenter les parties, nous conseillons aux "pros" de jouer de la manière suivante:

Premier mot: jouer selon la règle normale.

Deuxième mot: limiter le remplissage de la fiche à 1 minute chrono pour tous les joueurs.

Troisième mot: le premier joueur qui remplit sa fiche de 8 mots marque un bonus d'autant de points qu'il y a de joueurs.

VARIANTE: Variante tactique

En lieu et place du système de bonus suggéré par la règle nous suggérons d'instaurer un bonus en fonction du nombre de mots pour lequel le joueur a un score non nul:

1 mot = 1 point / 2 mots = 2 points / 3 mots = 4 points / 4 mots = 6 points
5 mots = 9 points / 6 mots = 12 points / 7 mots = 16 points / 8 mots = 20 points

Ce bonus favorise clairement et directement le nombre de mots pour lequel le joueur est parvenu à être "unanime".

Cette variante peut se combiner avec la variante "pro" décrite ci-dessus.