



RÈGLES DU JEU

CACHAMOT

 KORYO AKIYAMA + YUSEI KESU

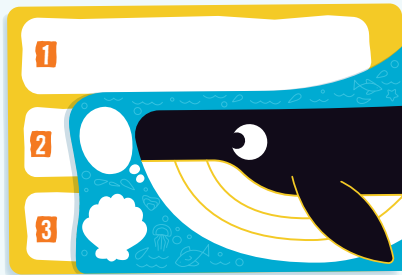
 JÉRÔME SOLEIL

RETROUVEZ LES **MOTS** MASQUÉS !

CES MOTS DONT VOUS CONNAISSEZ
SEULEMENT LE DÉBUT SONT DES
ASSOCIATIONS D'IDÉES SUCCESSIVES.

MATÉRIEL

- 1 ardoise
- 1 feutre effaçable
- 1 sablier de 60 secondes
- 100 cartes Mots
- et ces règles !



Sur l'ardoise, il y a trois emplacements pour des mots. L'ardoise s'ouvre pour permettre d'écrire les associations d'idées secrètement.

Le premier mot **1** est le mot imposé par la carte Mots, nous l'appellerons le **mot imposé**.

Le second mot **2** est une association d'idées liée au mot imposé, nous l'appellerons le **mot Bulle**.

Le troisième mot **3** est une association d'idées liée au mot Bulle. C'est celui que les joueurs ou joueuses doivent trouver pour gagner des points. Nous l'appellerons le **mot Coquillage**.

BUT DU JEU



Dans Cachamot, un joueur fait **deux associations d'idées** successives en partant du mot imposé et en ne révélant que les **premières lettres** des mots Bulle et Coquillage. Les autres joueurs et joueuses essaient de deviner le **mot Coquillage** en s'appuyant sur les premières lettres de chacun des mots. Deviner vous fait gagner des points sous forme de cartes. Et quand vous écrivez les mots, vous gagnez des points si vous parvenez à faire deviner votre association... mais pas trop facilement !





2

MISE EN PLACE



- Mélangez le paquet de cartes **Mots** et placez-le, face Chiffre visible, au centre de la table.
- Désignez aléatoirement un joueur ou une joueuse qui prend l'**ardoise** et le **feutre**. Vous pouvez aussi donner l'ardoise au joueur ou à la joueuse la plus susceptible d'être télépathe. La personne ayant l'ardoise et le feutre est dénommée ci-après « le Cachamot ».
- Placez le **sablier** au centre de la table. La partie peut commencer !

DÉROULEMENT



La partie se déroule en **manches** ; lors d'une manche, le Cachamot **fait deviner des associations d'idées et les autres joueurs et joueuses devinent**.

Lorsque chacune des personnes présentes autour de la table a fait deviner une fois, la partie prend fin.

4 joueurs ou moins : si vous jouez à quatre ou moins et que vous trouvez les parties un peu trop courtes, chacun peut faire deviner deux fois au lieu d'une.

MANCHE

- Le Cachamot pioche la première carte de la pioche. Le **chiffre** indiqué sur la carte suivante de la pioche indique le mot de départ sur la carte piochée.
- Le Cachamot inscrit ce mot dans le cadre du mot imposé **1**.
- Ensuite, le Cachamot inscrit secrètement un mot lié au mot imposé dans le cadre du mot Bulle **2**.
- Puis il inscrit secrètement un mot qui est une association d'idées connectée au mot Bulle dans le cadre Coquillage **3**.

Notez que le mot Coquillage n'a pas forcément de lien avec le mot imposé !

PANDA **1**

BAMBOU **2**

POUSSE **3**

Exemple : Marilys est le Cachamot de cette manche, elle a comme mot imposé Panda. Elle l'inscrit donc sur l'ardoise. Panda pourrait par exemple faire penser à Bambou, Noir, Blanc, ou Ours. Marilys choisit d'associer Panda à Bambou et inscrit donc Bambou dans le cadre Bulle. Après avoir associé Panda à Bambou, Marilys choisit d'associer Bambou à Pousse. Elle l'inscrit donc dans le cadre Coquillage.



- Enfin le Cachamot referme l'ardoise. Il ne doit révéler **que les deux premières lettres** du mot Bulle et une seule lettre du mot Coquillage.



Exemple : *Marilyn a refermé l'ardoise et inscrit donc A dans la case Bulle pour laisser visible BA pour le mot Bulle.*

- Le Cachamot présente l'ardoise, fermée mais face visible, aux autres joueurs et joueuses, puis retourne le sablier.

- Les joueurs et joueuses **doivent deviner le mot Coquillage** en s'appuyant sur le mot imposé, sur les deux premières lettres du mot Bulle et l'initiale du mot Coquillage.

Tant que le sablier s'écoule, chacun peut donner **une seule et unique réponse**.

Si un joueur ou une joueuse donne la bonne réponse, passez immédiatement à la fin de manche.

Si la bonne réponse n'a pas été donnée lorsque le sablier s'arrête, **que tout le monde ait proposé une réponse ou non**, le Cachamot inscrit la deuxième lettre du mot Coquillage dans la case correspondante et retourne le sablier.

- Ensuite, les joueurs et joueuses qui devinent peuvent faire **une seconde proposition** ; ceci se déroule de la même manière que la première fois. Si le mot n'a toujours pas été trouvé à la fin de ce second sablier, procédez alors à la fin de la manche.

UN MOT EST TRÈS PROCHE DU MOT À DEVINER ? ACCEPTÉZ-LE : ADMETTEZ QU'IL Y A VRAIMENT PEU DE DIFFÉRENCE ENTRE JOUEUR ET JOUEUSE OU ENTRE PATATE ET POMME DE TERRE. SOYEZ CHIC.

- SIGLES
- MOTS EN LANGUE ÉTRANGÈRE
- MOTS INTENTIONNELLEMENT MAL ORTHOGRAPHIÉS
- UN MOT RÉPÉTÉ
- NOMS PROPRES
- MOTS D'UNE SEULE OU DE DEUX LETTRES

MOTS INTERDITS

FIN DE LA MANCHE



Il peut y avoir **trois** cas de figure lors de la fin d'une manche :

- **Une personne a trouvé au premier sablier :**
elle gagne la carte Mots de la manche.
- **Une personne a trouvé au second sablier (la deuxième lettre du mot Coquillage a été révélée) :**
elle gagne une carte, prise de la pioche.
Le Cachamot remporte la carte Mots de la manche.
- **Personne n'a trouvé après les deux sabliers :**
personne ne gagne de point. Le Cachamot remet la carte de la manche dans la boîte.

Les cartes gagnées sont des **points** que chacun et chacune conserve durant la partie.

Ensuite, le Cachamot donne l'ardoise et le feutre à la personne à sa gauche. En d'autres termes, **le joueur ou la joueuse à gauche du Cachamot devient le nouveau Cachamot !**

Une nouvelle manche peut alors commencer.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque chaque personne autour de la table **a été Cachamot une fois**, tout le monde compte ses cartes remportées.

La ou les personnes ayant **le plus de cartes** remportent la partie. En cas d'égalité, les joueurs et joueuses à égalité pour la première place se partagent la victoire.

Rappel : si vous jouez à trois ou quatre, chacun peut être Cachamot deux fois au lieu d'une.

VARIANTE EXPERT

Après vos premières parties de Cachamot, vous pouvez utiliser cette variante pour augmenter un peu la difficulté !

Désormais, vous inscrivez uniquement la première lettre du mot Bulle lors du premier sablier.

Lors du deuxième, vous révélez la deuxième lettre du mot Bulle. Le mot Coquillage, lui, n'aura jamais qu'une seule lettre !

QUELQUES DÉFIS !

Parce qu'un exemple vaut mille mots, voici quelques défis pour vous entraîner !

> Réponses au dos

Défi N°1

FROMAGE

R

P

Défi N°2

CHIOT

PO

S

Défi N°3

BASILIC

PE

S

Défi N°4

SQUELETTE

Z

C

RÉPONSES AUX DÉFIS

- Défi N°1 : Patate (eh oui, le 2 était Raclette ! D'ailleurs, on accepte Pomme de terre)
→ Défi N°2 : Solfège (Portée pour le 2) → Défi N°3 : Sauce (Pesto) → Défi N°4 : Cerveau (Zombi)



CRÉDITS

AUTEURS : AKIYAMA KORYO, KOZU YUSEI

ILLUSTRATEUR & GRAPHISTE : JÉRÔME SOLEIL

RÈGLES : MATHIEU RIVERO

COMMUNICATION : MATTHIEU BONIN

RELECTURE : CAMILLE MATHIEU

AGENT : YANNICK DEPLAEDT

ÉDITEUR ORIGINAL : © JELLY JELLY GAMES

GESTION DE PRODUCTION : NICOLAS AUBRY (SYNERGY GAMES)

ÉDITION : BERTRAND ARPINO



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr