

## VARIANTE 2

En équipe de 4 à 10 joueurs

### 1 Mise en place

Formez 2 équipes (verte et jaune).

La partie dure autant de manches que le nombre de joueurs de l'équipe la plus nombreuse. Chaque équipe choisit un leader par manche. 4 cartes mots communes sont posées au centre.

Chaque leader reçoit :

- 1 planche
- 1 feutre
- 7 cartes indices
- 3 jetons couleur



### 2 Déroulé d'une manche

Les leaders préparent 3 tas d'indices et cochent 3 mots qu'ils souhaitent faire deviner sur leur planche. Ils révèlent simultanément leurs 3 tas.

#### TOUR PAR TOUR

- L'équipe verte joue en premier en proposant un mot et son leader indique (oui/non) si ce mot fait partie des 3 qu'il a choisis :
  - Si le mot est correct, un jeton vert est placé sur le mot en question.
  - Si le mot est choisi par l'autre leader, un jeton jaune est placé sur le mot : on peut donc avoir 2 jetons (vert et jaune) sur un même mot.
- C'est ensuite aux jaunes de jouer. Les équipes jouent par tours alternés jusqu'à ce qu'une équipe place ses 3 jetons. Elle remporte alors la manche (si les deux équipes gagnent en même temps, l'équipe ayant proposé le mot final remporte la manche).
- L'équipe qui a perdu la manche débute la suivante.

### 3 Fin de partie

- L'équipe ayant gagné le plus de manches l'emporte.
- En cas d'égalité : une manche supplémentaire est jouée pour départager les équipes.

# PAS LE CHOIX

2-10  
JOUEURS

+12  
ANS

20  
MINUTES

## ZE RULES

Faites deviner 3 mots avec TOUS les indices imposés !

## VARIANTE 1

Format coopératif  
de 2 à 4 joueurs

### 1 Mise en place

Chaque joueur prend :

- 1 planche
- 1 feutre
- 7 cartes indices
- 4 cartes mots (face claire ou foncée, au choix)

Placez 10 jetons erreur au centre.



Nombre de manches jouées par partie :

2 joueurs : 4 manches

3 joueurs : 3 manches

4 joueurs : 2 manches

## 2/ Déroulé d'une manche

### FAIRE DEVINER LES MOTS

Chaque joueur utilise ses 7 cartes indices pour identifier 3 mots à faire deviner parmi les 12 mots présents sur ses 4 cartes mots. Il crée 3 tas d'indices (chacun contenant au moins une carte) à partir de ses 7 cartes indices. Ensuite, il coche secrètement les emplacements des 3 mots choisis sur sa planche.

### PHASE DE DÉDUCTION

- Un 1<sup>er</sup> leader est désigné : il révèle ses 3 tas de cartes indices et ses 4 cartes mots.
- Les autres joueurs se concertent et proposent un mot à la fois. Après chaque proposition :
  - Le leader indique si le mot fait partie des 3 mots qu'il a coché (oui/non) sans donner davantage d'explication.
  - Une mauvaise réponse fait retourner un jeton erreur.
- Les joueurs continuent jusqu'à avoir donné 3 propositions.
- Une fois les 3 propositions soumises, le leader a le droit de débriefer ses coéquipiers sur ses choix.
- C'est ensuite au joueur suivant (à sa gauche) de révéler ses cartes et de faire deviner ses mots.
- Quand tous les joueurs ont fait deviner leurs mots, la manche se termine.

**X** Interdiction d'utiliser volontairement l'ordre des cartes indices dans les tas pour donner une indication sur la pertinence des indices. (ex : les ranger du plus au moins pertinent)

## 3/ Manches suivantes

- La manche suivante débute avec 7 nouvelles cartes indices et 4 cartes mots.
- S'il reste des jetons erreur non retournés après toutes les manches, les joueurs ont gagné la partie.

## 4/ Exemple

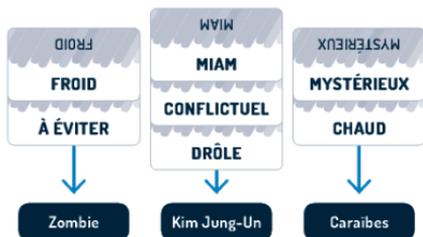
### 1/ Joël a les 4 cartes mots suivantes :



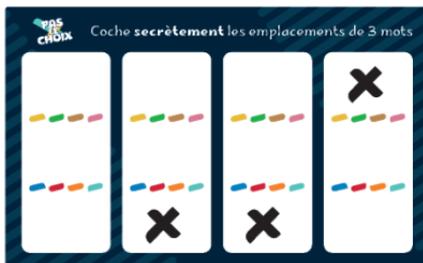
### 2/ et les 7 cartes indices suivantes :



### 3/ Il constitue 3 tas pour faire découvrir 3 mots



### 4/ Il coche les 3 mots correspondants sur sa planche



### 5/ On passe à la phase de déduction