

4 MARQUEZ LES POINTS... et débattiez des choix de chacun

Pour le **Leader**, 2 manières (A et B) de marquer des points :

Pour les **Joueurs**, 2 manières (C et D) de marquer des points :

Phase 1 : pendant que le **Leader** annonce ses 7 mots :

A Dès qu'un **Joueur** annonce le premier alignement de 3 du tour, le **Leader** entoure le bonus lié au dernier mot annoncé.

3	Pizza	🍷
4	Sandwich	🍷
5	Sushi	🍷




Ici comme c'est grâce à son 3ème mot, il entoure le bonus +3.

C Le ou les premiers **Joueurs** à former un alignement de 3 (avec le même mot) entourent le bonus de 2 points sur leur grille. Les joueurs qui créent ensuite leur premier alignement de 3 ne pourront plus gagner ce bonus pendant ce tour.


1ST  = 2

Phase 2 : les 7 mots du **Leader** ont été annoncés :

B Le **Leader** gagne des points en fonction du plus grand nombre d'alignements de 3 formé par le **Joueur** qui en a réalisé le plus.

3  = 2
 4  = 3
 5  = 4

D Chaque **Joueur** gagne 1 point pour chaque alignement de 3 formé dans sa grille. (Maximum 5).

+  x 1 = 1

Avancez ensuite sur la piste de score les pions de chaque joueur en fonction du nombre de points gagnés. Le tour est alors terminé. Les fiches et grilles sont effacées, le rôle du **Leader** passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nouveau **Leader** prend son bloc-notes de manière à avoir la fiche **Leader** face à lui.

Un nouveau tour commence et se déroule comme le précédent (cf. Déroulement d'un tour).

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque chaque joueur a joué une fois en tant que **Leader**.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Partie rapide à 6 ou 7 joueurs : si à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont au moins 25 points, la partie est terminée. Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

CRÉDITS

Auteurs
 Simona Greco - Marco Rava
Graphismes
 Anaë Deblock



Tic tac top est un jeu par Explor8
 Tous droits réservés © Explor8 2025



Simona Greco - Marco Rava



« À ton avis, quel est l'animal le plus bruyant du monde ? »

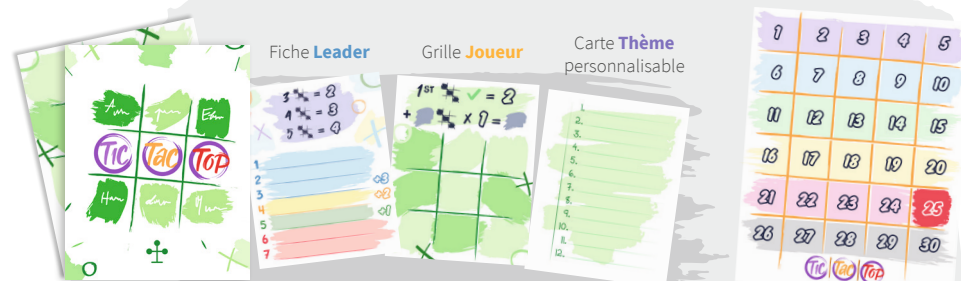
« C'est le singe hurleur, évidemment. »

« Qu'est-ce que tu racontes, tout le monde sait que c'est la baleine ! »

Tic Tac Top est un jeu de mots et d'ambiance familial.

Un thème et ses 12 mots associés n'auront jamais autant suscité de débats ...
 Pour gagner la partie, une seule solution : alignez vos choix avec ceux du leader !

MATÉRIEL



7 blocs-notes effaçables

1 piste de score



120 cartes **Thème**
 recto-verso (français/anglais)



7 feutres
 effaçables



7 jetons joueur recto-verso

APERÇU ET BUT DU JEU

Chaque tour, un joueur, appelé **Leader**, révèle une carte **Thème** et dévoile la liste de 12 mots associés à ce thème. Le **Leader**, choisit secrètement 7 mots de la liste et les classe du plus pertinent au moins pertinent par rapport au thème du tour. Au même moment, chacun des autres **Joueurs** choisit 9 mots de la même liste et les place dans sa grille de morpion. Leur objectif est de former le plus grand nombre d'**alignements de 3** mots communs avec ceux du **Leader**. Saurez-vous aligner vos choix à ceux du **Leader** ?

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes **Thème** et placez-les au centre de la table. Placez la piste de score à côté des cartes **Thème** et les jetons des joueurs à côté de la case 1. Chaque joueur prend un feutre effaçable et choisit un bloc-notes à sa couleur. Désignez un premier joueur qui devient alors le **Leader** pendant le premier tour du jeu, tandis que les autres sont appelés **Joueurs**.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1 DÉCOUVREZ le thème et ses 12 mots associés

Le **Leader** pioche 2 cartes **Thème**, en choisit 1 (met la carte non choisie dans la boîte) et lit à voix haute les 12 mots pour que tout le monde les entende. Il place ensuite la carte **Thème** au milieu de la table de telle façon que tous les joueurs puissent la voir.

2 CHOISISSEZ ET CLASSEZ des mots de la liste

Le **Leader** et les **Joueurs** choisissent certains des mots de la liste et les écrivent secrètement sur leur bloc-notes.

Le **Leader** choisit **7 mots**, parmi les 12 de la carte **Thème**, et les écrit sur sa fiche, en les classant de haut en bas, du plus au moins pertinent par rapport au thème.

Les **Joueurs** choisissent **9 mots**, parmi les 12 de la carte **Thème**, et les écrivent sur leur grille, à raison d'un mot par case.

Dès que le **Leader** a fini d'écrire ses 7 mots, il décompte lentement depuis 5. Arrivé à 0, tous les **Joueurs** cessent d'écrire.



Pour une partie plus compétitive, vous pouvez jouer avec un chrono d'1 minute 30 déclenché après la lecture des 12 mots de la carte **Thème**.

Attention : les **Joueurs** doivent vérifier qu'ils n'ont pas écrit le même mot plusieurs fois. Si des doublons existent, les **Joueurs** effacent un des doublons (de leur choix). Ils ne peuvent pas écrire un autre mot à la place.

2

3 COMPAREZ vos choix

Le **Leader** commence à lire, un par un et de haut en bas, les 7 mots qu'il a choisis.

TOP PLATS CONNUS
1. PAELLA
2. TACOS
3. FISH AND CHIPS
4. KEBAB
5. HAMBURGER
6. PIZZA
7. SUSHI
8. RAMEN
9. PASTA CARBONARA
10. NOODLES
11. CHILI
12. SANDWICH

Carte **Thème**

	3	2
1	Hamburger	+3
2	Pasta Carbonara	+2
3	Pizza	+1
4	Sandwich	
5	Sushi	
6	Fish and chips	
7	Paëlla	

Fiche **Leader**

En tant que **Leader**, votre but est d'amener les **Joueurs** à créer un maximum d'**alignements de 3**. Pour cela il est important de se projeter sur une opinion GÉNÉRALE et non sur une opinion personnelle.

Lorsqu'un mot annoncé par le **Leader** est présent sur la grille d'un **Joueur**, ce dernier doit l'entourer. Dès qu'un **Joueur** aligne 3 mots entourés dans une colonne, une ligne ou une diagonale, comme au Morpion, il obtient un **alignement de 3** (trace une ligne) et l'annonce à voix haute.

Le premier **Joueur** à réaliser un **alignement de 3** entoure le bonus de 2 points sur sa grille et permet au **Leader** d'entourer son bonus correspondant.

Ci dessous lorsque le **Leader** annonce son troisième mot « Pizza », le **Joueur** forme le premier **alignement de 3**.

✓ = 2

⊕ = 3

Le **Joueur** entoure le bonus 2 en haut de sa grille.

Le **Leader** entoure le bonus +3 sur sa fiche.

1st	2nd	3rd
Sandwich	Chili	hamburger
Sushi	Pasta Carbonara	Kebab
Pizza	Tacos	Ramen

Grille **Joueur**

En tant que **Joueur**, pour maximiser les **alignements de 3** dans votre grille, vous pouvez placer les mots qui vous semblent les plus pertinents sur les emplacements stratégiques, par exemple la case du centre de la grille... Pour un thème, avec les 7 mots choisis par le **Leader**, vous pouvez réaliser au maximum 5 **alignements de 3** dans votre grille.

Les points gagnés par le **Leader** dépendent à la fois du nombre total d'**alignements de 3** du **Joueur** qui en a réalisé le plus, mais aussi du timing du premier **alignement de 3**.

3