

TOPIC

AUTEUR → Luffy

ILLUSTRATEUR → Anthony Moulins

2 à 6 joueurs 🌍 20 minutes 🌍 À partir de 8 ans

APERÇU & BUT DU JEU

Ne pas être le dernier joueur à annoncer un mot selon un thème donné, afin d'éviter de recevoir des cartes. Le joueur ayant le moins de cartes en fin de partie remporte la victoire.

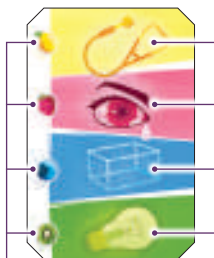
MATÉRIEL

- 🌍 1 règle du jeu,
- 🎴 72 cartes.



ANATOMIE D'UNE CARTE

FACE



Catégories

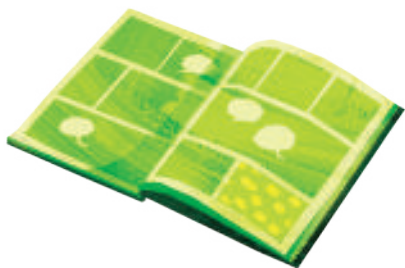
Thèmes

DOS



Nombre
de syllabes

Catégorie
(citron)



MISE EN PLACE

Placer une pile de cartes face cachée au centre de la table. La durée de jeu dépend du nombre de cartes :

- 👉 partie courte **environ un tiers des cartes,**
- 👉 partie moyenne **environ la moitié des cartes,**
- 👉 partie longue **toutes les cartes** (sauf 5 prises au hasard).

Les cartes non utilisées sont rangées dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie est divisée en manches. Chaque manche se déroule en 3 phases : **Révélation**, **Annonces** puis **Fin de manche**.

1 Révélation

Le joueur ayant perdu la manche précédente (ou un joueur tiré au sort pour la première manche) révèle, face visible, la première carte de la pioche.

Le fruit désormais visible sur le dos de la carte au sommet de la pioche représente la **catégorie** de cette manche.

Cette catégorie apparaît aussi sur la carte révélée, et y indique le **thème** (dessin, forme géométrique ou lettre) à prendre en considération pour cette manche.

Le ou les nombres visibles au sommet de la pioche indiquent le nombre de syllabes que doivent contenir les mots annoncés par les joueurs :

- 🌐 s'il y a **un seul chiffre**, chaque joueur doit annoncer **un seul mot** ayant strictement ce nombre de syllabes ;
- 🌐 s'il y a **une suite de chiffres**, chaque joueur doit annoncer **un mot comportant une syllabe de plus que le mot annoncé précédemment** durant cette manche (1, 2, 3...).

On ne compte une syllabe que **si on l'entend distinctement**.

Exemple: con/com/bre = 3 syllabes.



2 Annonces

Les joueurs jouent **simultanément**.

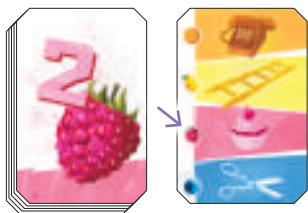
Le plus rapidement possible, tous les joueurs doivent essayer d'annoncer **un seul mot** correspondant au **thème** et au **nombre de syllabes** requis pour la manche en cours. Lorsqu'il ne reste qu'un joueur à ne pas avoir annoncé de mot, la manche prend fin.

Lorsque le thème est représenté par un **dessin** ou par **une forme géométrique**, les mots annoncés doivent être en relation avec ce thème.

Lorsque le thème est représenté par **une lettre**, les mots annoncés doivent commencer par cette lettre; dès lors, ils ne répondent à aucun sujet en particulier.

La cohérence entre le mot annoncé par un joueur et le thème est laissée à la libre appréciation des autres joueurs. Un mot annoncé ne faisant pas l'unanimité verra sa validité débattue **à la fin** de la manche (voir page 6).

Le joueur n'ayant pas été assez rapide pour pouvoir annoncer un mot est le perdant de cette manche.

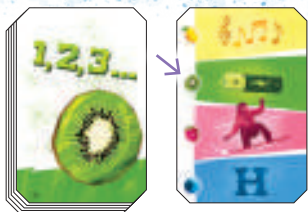


La framboise au sommet de la pioche désigne le **cupcake** comme thème de cette manche. Chaque joueur doit annoncer un seul mot de 2 syllabes sur le thème du **cupcake** durant cette manche.

Exemple d'une manche à 4 joueurs.



Michaël a été trop lent.
Il perd cette manche.



Le kiwi au sommet de la pioche désigne la **pile** comme thème de cette manche. Chaque joueur doit annoncer un seul mot. Le plus rapide annonce un mot de 1 syllabe, le suivant un mot de 2 syllabes, puis 3 syllabes... sur le thème de la **pile**.

Les catégories ne correspondent pas!

Si le fruit visible au sommet de la pioche ne correspond à aucun fruit de la carte révélée, **alors les joueurs ne doivent rien annoncer!** À la place, ils doivent poser le plus rapidement possible une main sur la pioche. Lorsqu'il ne reste qu'un joueur à ne pas y avoir posé de main, la manche prend fin.

Le joueur n'ayant pas posé de main sur la pioche est le perdant de cette manche.

Autre exemple d'une manche à 4 joueurs.



Michaël est décidément en manque d'inspiration. Il est aussi le perdant de cette autre manche.



La catégorie Orange n'apparaît pas sur la carte révélée. Vite! Il faut poser une main sur la pioche!







PLUSIEURS PERDANTS?

Si deux joueurs ou plus ne trouvent pas de mot après avoir eu le temps de réfléchir, tous les joueurs peuvent décider ensemble de mettre fin à la manche. Dans ce cas, les joueurs n'ayant pas annoncé de mot sont **les perdants** de la manche.



ON NE DIT PAS N'IMPORTE QUOI!

Les mots suivants sont **interdits** :

-  les acronymes (ONU, OTAN, MDR...),
-  les onomatopées (hop, glouglou, paf...),
-  les prénoms, noms propres et marques (Pierre, Paul, Jacques, Dupont, Duchmol, Nike, Mercedes...),
-  les traductions (seul le français est autorisé),
-  les mots inventés,
-  les mots ayant la même racine qu'un mot déjà annoncé durant la même manche (si « avion » a été annoncé, alors « aviateur » est interdit).

Si vous avez un doute sur un cas non prévu ci-dessus, c'est à votre groupe de joueurs de trancher.

3 Fin de manche

Le ou les perdants de la manche reçoivent 1 carte (d'abord celle de la manche, puis des cartes de la pioche et enfin celles ayant été écartées en début de partie) qu'ils ajoutent à celles éventuellement déjà récupérées devant eux.

Si la validité d'un mot annoncé durant la manche ne fait pas l'unanimité, les joueurs peuvent collégialement décider de pénaliser le joueur qui l'a annoncé. Il reçoit dès lors 1 carte.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il ne reste que 0 ou 1 carte dans la pioche à la fin d'une manche.

Les joueurs comptent les cartes qu'ils ont récupérées pendant la partie. Le joueur en ayant **le moins** est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, allez zou! Au dodo!

LE JEU EN UN COUP D'ŒIL

Révéler une carte de la pioche

Le fruit au sommet de la pioche
correspond-il à un fruit de la carte révélée?

OUI

NON

La carte au sommet de la pioche
montre-t-elle un seul chiffre?

OUI

NON

Tous annoncent
un mot ayant
un nombre de syllabes
correspondant
au chiffre.

La carte au sommet de
la pioche montre une
suite de chiffres.

Tous annoncent un
mot dont le nombre
de syllabes doit aller
crescendo.

Les joueurs n'ayant pas annoncé de mot
perdent la manche.

Le dernier joueur (qui
n'a pu poser de main)
perd la manche.

Chaque perdant prend 1 carte.

Un jeu publié par:



rue Sanson 4,
5310 Longchamps,
Belgique

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole.
©Megalopole (2022). Tous droits réservés.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

Sous licence de:



TOPIC

AUTEUR
LUFFY

ILLUSTRATEUR & INFOGRAPHISTE
Anthony MOULINS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Michaël DEROBERTMASURE

DIRECTRICE ARTISTIQUE
Marie OOMS

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ