

Texto 2.0



Contenu

60 cartes, règle du jeu.

Principe du jeu

À chaque tour de jeu, une carte est retournée. Elle révèle la lettre par laquelle le mot à donner doit commencer, ainsi que la catégorie à laquelle il doit appartenir. Le premier joueur qui trouve un mot correspondant à la carte la remporte, puis on en retourne une nouvelle et le jeu continue.

En fin de partie, celui qui a remporté le plus de cartes est déclaré vainqueur.

Mise en place

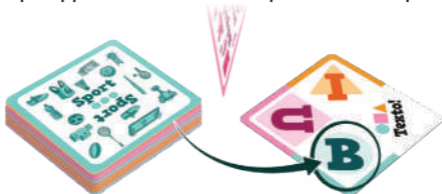
Placez toutes les cartes en une seule pile, face catégorie visible.



Déroulement de la partie

Chaque joueur à son tour retourne la première carte de la pioche et la place à côté, face lettre visible : il y a trois lettres de couleurs différentes.

Une seule de ces 3 lettres correspond à la couleur/forme de la catégorie qui apparaît sur la carte supérieure de la pioche.



Le premier joueur qui annonce correctement, à voix haute, un mot qui commence par cette lettre et appartient au thème demandé remporte la carte retournée.

Exemple : la catégorie est Sport de couleur bleue. La lettre associée au bleu est « B ». Il faut donc être le premier à trouver un mot en rapport au sport et commençant par la lettre « B » : *Boxe, Badminton, But...*

Puis un nouveau tour commence : le joueur suivant retourne la carte du dessus de la pioche et ainsi de suite.

Boxe !

Fin de partie

La fin de partie se déclenche lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte en jeu. Celle-ci n'est pas comptabilisée.

Le joueur qui a remporté le plus de cartes est déclaré vainqueur.

En cas de litige sur une réponse, les joueurs votent à la majorité pour savoir si elle est acceptée ou non.

Une réponse qui a déjà été validée au cours d'un tour précédent ne peut pas être redonnée. Néanmoins si personne ne s'en aperçoit, tant mieux pour le joueur concerné ! Afin de simplifier le jeu pour les plus jeunes, il est cependant possible de valider plusieurs fois la même réponse.

Si aucune réponse valide n'a été donnée au bout d'une trentaine de seconde, personne ne remporte la carte, elle sera remise en jeu au tour suivant (il y aura alors deux cartes à remporter).



Thèmes

Léger / Petit

Lourd / Grand

Musique (groupe, artiste, instrument, etc.)

Marque

Partie du Corps

Gros mot

Personnage fictif (d'un film, livre, dessin animé, etc.)

Sport (sport, athlète, équipe, etc.)

Dégoûtant

Flash (carte spéciale illustrée par une ampoule) : Le premier qui donne un mot commençant par la lettre demandée remporte la carte !

Variantes

- Pour plus de challenges et de parties folles, combinez les jeux *Texto !* et *Texto 2.0*.
- Pour jouer avec les plus jeunes, vous pouvez retirer le thème « gros mot ».

Auteur : Treo Game Designers

Illustrations : Zongoh

© 2021 Gigamic pour la version française
Données et adresse à conserver. 02-2021



Concept créé par
Treo Games Designers.
© Foxmind Ltd.



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

