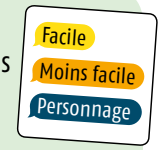
David Franck & Laurent Escoffier

sms

4-9 joueurs | Dès 10 ans | 15 minutes | Party game

Matériel
9 téléphones , 9 feutres, 200 cartes et 1 sablier.



But
Faire deviner des mots en utilisant moins de caractères que vos concurrents. Deviner avant tout le monde les mots des autres joueurs.

Mise en place
Vous allez être en concurrence avec un autre joueur. Choisissez lequel et prenez tous les deux des téléphones de même couleur.
En cas de nombre impair de joueurs, il y aura un groupe de 3 concurrents avec les téléphones bleus.
Chacun prend aussi 1 feutre.

Déroulement d'une partie

- Chaque groupe pioche 1 seule carte, contenant les mots que ses membres devront faire deviner aux autres joueurs. Ils se passent la carte et prennent connaissance du 1er mot. (Si un joueur ne connait pas le mot, son groupe passe au mot suivant.)
- Quand tout le monde a vu le 1er mot de la carte de son groupe, chacun peut commencer à écrire son SMS, sans le montrer aux autres.
- Pour faire deviner son mot, il est interdit de l'écrire ! Il faut utiliser par exemple une définition de ce mot, un synonyme ou un mot qui y est souvent associé. N'hésitez pas à contracter votre SMS, à l'abréger ou à recourir à une autre langue, car utiliser moins de caractères que vos concurrents peut vous permettre de gagner.
- En plus des lettres de l'alphabet (avec ou sans accent) et des chiffres, on peut utiliser les symboles inscrits en bas des téléphones :
  ( ) { } [ ] ^ \ / < > « » ' " . , : ; ? ¿ ! ¡ … _ + − = ≠ ∞ ~ @ & § Δ π ß € $ £ ¥ æ œ Ø % © # * °

Il est interdit d'écrire...

- Le mot à faire deviner ! Même en le contractant (**HOM2NÈJ** pour Bonhomme de neige),
- une abréviation ou partie du mot à faire deviner (**ARB** pour Arbre),
- les initiales du mot à faire deviner (**PDT** pour Pomme de terre ou **Z** pour Zorro),
- une traduction du mot ou d'une partie du mot à faire deviner (**RÈNBO** pour Arc-en-ciel ou **H-ARÈGNÉ** pour Spiderman),
- d'autres symboles que ceux indiqués en bas des téléphones.

- Le 1er joueur à avoir écrit son SMS pose son téléphone face cachée et retourne le sablier. Il reste alors 30 secondes aux autres pour finir leur SMS. Chaque membre d'un 1er groupe (par exemple celui dont fait partie le joueur qui a retourné le sablier) annonce combien de caractères il a utilisés dans son SMS. Les espaces entre les mots comptent. Un retour à la ligne volontaire compte pour 1.
- Celui qui a utilisé le moins de caractères montre son SMS en 1er aux joueurs des autres groupes, qui peuvent faire autant de propositions qu'ils veulent le temps d'un sablier (surveillé par l'autre membre du groupe).
- On peut montrer son SMS dans n'importe quel sens.
- Si le mot est trouvé, le joueur qui a écrit le SMS et celui qui l'a deviné gagnent chacun 1 point. Sinon, c'est au joueur suivant du groupe (en nombre de caractères utilisés) de montrer son SMS, le temps d'un nouveau sablier.
- 1 point se note en noircissant un symbole de la "barre de connexion" de son téléphone : ♥♡♡♡♡♡♡
- Si personne ne trouve après que tous les joueurs du groupe ont montré leur SMS, aucun point n'est attribué.
- En cas d'égalité de nombre de caractères utilisés, les joueurs ex æquo montrent leur SMS en même temps, le temps d'un sablier. Ils gagneront 1 point chacun si quelqu'un trouve.
- Quand tous les groupes ont montré leur SMS, un nouveau tour commence avec le mot suivant de chaque carte.

Fin de partie

Lorsqu'à la fin d'un tour, au moins 1 joueur a 5 points ou plus ♥♥♥♥♥♡♡, la partie s'arrête et le ou les joueurs avec le plus de points l'emportent.

Nouvelle partie

Formez de nouveaux groupes en vous échangeant les téléphones.