password express

2-10 | 15' | 10+

os amis et vous avez trouvé un vieil ordinateur dans le grenier, avec tout n tas d'indices et de notes. Serez-vous capables de déchiffrer tous les ots de passe qui le protègent dans le temps qui vous est imparti?

MATÉRIEL

- 16 cartes position: (avec un "0" au dos).
- 18 cartes score.
- 56 cartes Thème/Lettre *
- 24 jetons.
- 1 sablier de 15 secondes.

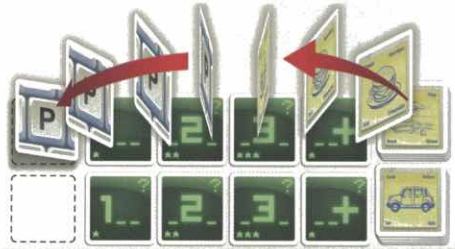
* Il y a une carte double "Q/K", et quelques lettres manquent volontairement car elles ne sont pas utilisées dans toutes les langues. En revanche, vous disposez d'une carte blanche pour en ajouter une qui pourrait vous manquer et pour inventer un nouveau thème.

MISE EN PLACE

- Les joueurs forment deux équipes. En cas de nombre impair, que les moins expérimentés forment l'équipe la plus nombreuse.
- Formez 4 rangées avec les 16 cartes position dans l'ordre "1", "2", "3" et "+". Si vous souhaitez augmenter la difficulté, retournez une carte par rangée pour montrer le côté "0".
- Mélangez bien le paquet de Thèmes/Lettres, en prenant soin de ne retourner aucune carte, et formez un talon de 5 cartes à droite de chacune des 4 rangées de position, face Thème visible.
- Chaque équipe choisit une couleur, reçoit les 12 jetons et les 9 cartes Score qu'ils placent de façon à indiquer <00> (dizaines et unités)
- Posez le sablier à portée de main des deux équipes, et vous voilà prêts à commencer. L'équipe la moins nombreuse jouera en premier, et en cas d'égalité, celle dont la somme des âges est la plus basse.

DÉBUT DE LA MANCHE

Un joueur de la deuxième équipe prend la carte Thème de **chaque** talon et la place à gauche de la rangée, en la retournant afin de révéler la lettre qui se trouve au dos. Il retourne ensuite immédiatement le sablier. Les joueurs de la première équipe ont **15 secondes** pour proposer le maximum de mots possibles correspondant aux 4 Thèmes visibles, et contenant la lettre associée exactement:



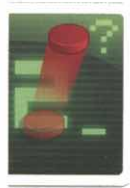
- ...à l'initiale.
- ...en seconde position et pas avant.
- ...en troisième position et pas avant.
- ...en quatrième position ou après et pas avant.
- ...nulle part!

Chaque fois qu'un joueur propose un mot, il place un jeton sur la carte de position qu'il a utilisée, si il n'y en a pas déjà un.

Dès que le temps est écoulé, l'équipe adverse l'annonce à voix haute et les rôles s'inversent. Un membre de l'équipe qui cherchait les mots retourne le sablier et l'autre équipe pourra proposer des mots pour les cartes position qui n'ont pas encore de jeton.

CONTESTATIONS

Si un adversaire considère qu'un des mots proposés est incorrect, il déplace le jeton qui vient d'être posé sur le "?" de cette carte afin d'indiquer qu'il faudra discuter de ce mot à la fin de la manche. Veillez en tout cas à ne jamais interrompre le tour pour expliquer l'erreur et attendez la fin de la manche.
On ne peut contester que les mots proposés lors d'un même tour, il faudra donc être très rapide.



RÉPONSE AVEC PLUS D'UN MOT

Certaines réponses, les noms propres par exemple, peuvent être formées par plus d'un mot : "Tour Eiffel", "Porto Rico", "Los Angeles", "Harry Potter". Si la lettre en jeu apparaît dans plus d'un mot, vous pouvez placer un jeton sur plusieurs cartes Position à la fois.

RÉPONSES VALABLES POUR PLUS D'UN THÈME

Si un même mot contient les lettres adéquates et fonctionne pour plusieurs thèmes, vous pouvez placer un jeton sur plusieurs cartes Position à la fois.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsque toutes les positions sont occupées ou bien si aucune des deux équipes n'a pu proposer de mot pendant deux tours consécutifs. C'est le moment de régler les contestations représentées par les jetons placés sur les "?". Si le mot est finalement accepté, l'équipe qui l'a contesté perd 1 point. Dans le cas contraire, le jeton est retiré et c'est l'équipe qui s'est trompée qui perd 1 point.

DÉCOMPTE ET NOUVELLE MANCHE

Vous pouvez maintenant marquer les points des cartes position et retirer les jetons. Les équipes marquent un point par étoile imprimée sur la carte où ils ont un jeton et indiquent leur score au moyen des cartes dizaine et unités des cartes Score.

L'équipe ayant le moins de points commencera la seconde manche (en cas d'égalité, c'est l'équipe qui ne devinait pas le tour précédent).

L'équipe adverse déplace, en la retournant, la carte supérieure des 4 thèmes utilisés précédemment pour révéler les nouveaux thèmes et les lettres associées. Tout est prêt pour la deuxième manche.

FIN DE LA PARTIE

A la fin de la quatrième manche, l'équipe ayant le plus de points au compteur aura découvert les mots de passe du vieil ordinateur et remportera la partie. Et en cas d'égalité... eh bien refaites-en une !

CONSEILS

- Avant de commencer à jouer, mettez-vous d'accord sur le degré de précision des réponses. Certaines catégories peuvent être ambiguës. Le thème **"Cuisine"** peut accepter des réponses telles que "Fourchette", "Œuf", "Chaleur", le cuisinier "Bocuse" ou même "Top Chef".
- Utilisez les 15 secondes de l'adversaire pour chercher vos prochains mots, mais sans perdre de vue les possibles erreurs qu'ils peuvent commettre.
- Organisez rapidement votre équipe en fonction des thèmes proposés.
- Rappelez-vous que si un mot contient plusieurs fois la lettre en jeu, seule compte la position de sa première apparition.
- Et n'oubliez pas de gérer les contestations à l'amiable ! Après tout, ce n'est qu'un jeu et vous êtes là pour vous amuser.

PASSWORD EXPRESS

- **Auteur:** Roberto Pisonero Trapote
- **Développement, illustration et graphisme:** Pedro Soto et Manu Palau.
- **Règles:** Roberto Pisonero et Pedro Soto.
- **Traduction:** Christophe "Ribouledingue" Beaufumé
- **Dédicace de l'auteur:** à Mamá et à Oscar, toujours dans mon cœur. À ma fille Sandra, de qui j'apprends énormément chaque jour. Et puisqu'il reste de la place, à Víctor Melo.

© 2017 - Looping Games S.L. et Brain Picnic S.L. Un jeu de Roberto Pisonero. Tous droits réservés. - www.loopinggames.com - www.brainpicnic.com