

2 20' 8+

*Variante 3 et 4 joueurs

CHECkOLIST

UN JEU DE CHARLOTTE FILLONNEAU ET JULIAN ALLAIN

ILLUSTRATEUR GAETAN NOIR

MATERIEL

- 36 cartes
- 20 cartes « lettre » :
6 voyelles et 14 consonnes.
- 10 cartes « thème ».
- 6 cartes « règle ».

- 1 bloc de feuilles.
- 2 crayons.

1

BUT DU JEU

Être le premier à découvrir les trois lettres secrètes de son adversaire.

PREPARATION

- Chaque joueur prend une feuille, un crayon et pioche au hasard 3 cartes (deux consonnes et une voyelle) qu'il regarde secrètement.
- Placer la pioche de cartes « thème » au milieu de la table.



2

TOUR DE JEU

Le 1^{er} joueur est le dernier à avoir lu un roman.

Avant de jouer, le 1^{er} joueur décale à **chaque fois** la carte « thème » située sur le dessus du paquet dévoilant ainsi un nouveau thème.



Puis, il propose un mot en rapport avec un des deux thèmes à son adversaire.

Le mot choisi doit contenir au moins 4 lettres différentes et ne peut pas être de la même famille qu'un mot déjà proposé.

L'adversaire doit dire si ce mot contient 0, 1, 2 ou 3 de ses lettres secrètes.

**Si une de ses lettres secrètes est répétée dans le mot proposé, celle-ci ne comptera qu'une fois.*

3

Le joueur note évidemment sur sa feuille les réponses données par son adversaire.

Ensuite le 2^{ème} joueur propose un mot...

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE



Julian, le 1^{er} joueur, décale la carte thème située sur le dessus du paquet. Julian propose le mot « Toiture » en rapport avec un des deux thèmes.

Charlotte répond qu'elle a 2 lettres secrètes dans ce mot, car elle a le T et le U. Julian note cette information sur son carnet.

Charlotte propose à son tour un mot en rapport avec les 2 thèmes visibles...

4

Au fur et à mesure de la partie, chaque joueur barrera les lettres qu'il considère comme de fausses pistes, jusqu'à arriver à trouver les 3 lettres secrètes de son adversaire.

> Dès le début de la partie chaque joueur peut barrer ses trois lettres ; puisqu'il les a piochées, les autres ne peuvent pas les avoir.

> Il est possible de refuser un mot qui ne serait manifestement pas rattaché à 1 des 2 thèmes déterminés.

FIN DE PARTIE

À son tour, un joueur qui pense avoir trouvé les 3 lettres secrètes de son adversaire peut au lieu de proposer un mot, annoncer ces 3 lettres.

Si les 3 lettres sont trouvées, c'est gagné, bravo !

Si les 3 lettres ne sont pas trouvées, l'adversaire se contente de signifier l'échec sans aucune autre information. La partie continue et le joueur qui

5

vient de se tromper ne jouera pas son prochain tour, permettant ainsi à son adversaire de jouer 2 fois de suite.

Adaptation 3 et 4 joueurs

Les règles sont les mêmes qu'à 2 joueurs sauf sur les points suivants :

- Chaque joueur a comme objectif de trouver les lettres secrètes du joueur à sa gauche, dans l'ordre du tour.

- Lorsqu'un joueur annonce un mot, il doit dire combien de ses lettres secrètes sont contenues dans ce mot. Ensuite son voisin de gauche doit lui aussi dire combien de lettres secrètes sont présentes dans ce même mot.

Aucun autre joueur ne doit parler.

6