

Syllabus

De 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans

Matériel :

46 cartes
règle du jeu

But du jeu :

Être le premier à trouver à plusieurs reprises des mots à l'aide de cartes syllabes.

Préparation du jeu :

Mélanger les 46 cartes, puis distribuez-les entre les joueurs afin que chacun en ait un nombre identique. Les cartes non utilisées sont posées face cachée, en paquet sur la table.

2 joueurs : 22 cartes chacun

3 joueurs : 14 cartes chacun

4 joueurs : 11 cartes chacun

5 joueurs : 8 cartes chacun

6 joueurs : 7 cartes chacun

Le jeu :

Les joueurs posent leurs cartes devant eux, face cachée.

La première carte du paquet non distribué est retournée et posée au centre de la table, face visible. Elle sera utilisée comme carte de démarrage.

Le plus jeune joueur prend la seconde carte du paquet non distribué, la retourne et la pose devant lui, face

visible, de façon à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps que lui.

A cet instant, et simultanément, tous les joueurs essaient de trouver un mot à l'aide des syllabes inscrites sur cette carte et celle de démarrage. Pour être valide, il suffit que le mot trouvé fonctionne dans l'un des deux sens.

Lorsque l'un des joueurs trouve un mot, il l'énonce. Si cette proposition est acceptée par les autres joueurs, il place la carte à côté de la première de façon à ce que les syllabes composant le mot soient côte à côte. Il retourne ensuite la première de ses cartes et à cet instant, tous les joueurs tentent de trouver un nouveau mot qui devra se connecter à l'une des cartes déjà posées.

Blocage :

Si aucun des joueurs ne trouve de mot, le joueur qui a posé la dernière carte la reprend, la glisse sous son paquet et la remplace par une autre.

Double connexion :

Si un joueur arrive à faire une double connexion, il pourra alors donner, face cachée, l'une de ses cartes au joueur de son choix.

Remarques :

1. Tous les mots sont acceptés, y compris les prénoms, noms propres et verbes conjugués.
2. La constitution d'un mot se fait de manière phonétique, sans respecter l'orthographe. Exemple :
mât + rond = marron

3. On ne tient pas compte des lettres non prononcées pour la constitution d'un mot. Exemple : plat + haut = plateau.
4. Les mots identiques ne sont pas acceptés lors d'une même partie.

Fin de la partie :

Le premier joueur à se séparer de toutes ses cartes gagne s'il place sa dernière carte. Dans le cas où il ne placerait pas sa dernière carte, il devra placer une carte retournée par un autre joueur pour gagner la partie.

Variante plus facile :

On lit à haute voix les 4 syllabes de la carte de démarrage. Chaque joueur retourne sa première carte et essaie de trouver une connexion à celle qui est sur la table. Le premier qui y parvient dépose sa carte. Les autres remettent leur carte sous leur pile.

Variante « forts en thème » :

Le jeu se joue de manière identique, mais :

1. on tient compte des lettres non prononcées (plat + haut = plateau n'est pas accepté)
2. les verbes ne sont acceptés qu'à l'infinitif.

Variante super connexion :

Armez-vous d'un minuteur et réglez le compte à rebours sur 4 minutes. Tous les joueurs s'emploient à trouver une double connexion. Celui qui en trouve une à la fin du temps pourra donner 2 de ses cartes aux joueurs de son choix.