

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PRIMO

CONTENU DE LA BOÎTE

110 cartes (parmi lesquelles 77 cartes lettres et 33 cartes spéciales), un sabot et une règle du jeu.

BUT DU JEU

PRIMO est un jeu de cartes qui peut se jouer seul, à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs.

Pour remporter une partie de **PRIMO**, il faut être le premier à écrire 4 **PRIMO** : un **PRIMO 3**, un **PRIMO 4**, un **PRIMO 5** et un **PRIMO 6**, dans n'importe quel ordre.

Un **PRIMO** est un mot qui doit se trouver dans le dictionnaire. Les verbes conjugués sont acceptés, les noms propres ne le sont pas.

- ★ Un **PRIMO 3** est un mot formé de 3 lettres.
- ★ Un **PRIMO 4** est un mot formé de 4 lettres.
- ★ Un **PRIMO 5** est un mot formé de 5 lettres.
- ★ Un **PRIMO 6** est un mot formé de 6 lettres.



DÉMARRAGE RAPIDE

Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le restant des cartes est posé face cachée dans le sabot pour constituer la pioche.

Le but pour chaque joueur est de composer 4 **PRIMO** en commençant par celui de son choix, le 3, le 4, le 5 ou le 6.

Pour écrire son premier **PRIMO**, il faut impérativement avoir déjà déposé devant soi une carte **Crayon** (ou la carte **Marqueur**).

Le premier joueur prend une carte dans la pioche. Il se retrouve avec 7 cartes en main. S'il a une carte **Crayon** dans son jeu, il la dépose devant lui.

Ainsi, il pourra à son prochain tour composer son premier **PRIMO**.



Sans carte **Crayon**, il ne peut pas poser de **PRIMO**, mais selon sa stratégie, il peut :

- ★ Soit attaquer un de ses adversaires s'il dispose d'une carte spéciale (voir **LES CARTES SPÉCIALES**),
- ★ Soit jeter une de ses cartes face visible dans la défausse.

À la fin de son tour, quel que soit son choix, il devra à nouveau avoir 6 cartes en main.

Le joueur suivant va alors à son tour :

- ★ Soit prendre une carte dans la pioche,
- ★ Soit prendre la carte qui recouvre la défausse, à condition qu'il l'utilise immédiatement à ce tour de jeu pour composer un **PRIMO**, s'il s'agit d'une carte **Lettre** par exemple.

Tout joueur qui a devant lui une carte **Crayon** peut essayer de former des **PRIMO**... s'il n'a pas entre-temps reçu l'attaque d'une carte **Gomme** de l'un de ses adversaires !

Le joueur qui a déposé un **PRIMO** sur la table pioche ensuite autant de cartes que nécessaire dans la pioche pour avoir à nouveau 6 cartes dans son jeu.

Le joueur qui ne peut ni composer de **PRIMO** ni attaquer un adversaire doit jeter une des cartes de son jeu dans la défausse. Cette carte pourra être récupérée par le joueur suivant.

NB : Une fois la pioche terminée, mélangez soigneusement les cartes de la défausse qui formeront alors une nouvelle pioche.

Les cartes spéciales

Jouer une carte spéciale équivaut à un tour.



● La carte **CRAYON**

Elle vous est indispensable pour commencer à composer vos **PRIMO**.
Disposez-la devant vous à votre tour de jeu pour pouvoir écrire un **PRIMO** au tour suivant.
Elle reste valable tant qu'elle n'a pas été contrée par vos adversaires.



● La carte **ÉTOILE**

La carte **Étoile** remplace n'importe quelle carte **Lettre**.
Vous pouvez utiliser autant de cartes **Étoile** que vous voulez pour composer un **PRIMO**.
À votre tour de jeu, vous pouvez récupérer une ou plusieurs cartes **Étoile** déjà déposées sur la table aussi bien sur vos **PRIMO** que sur ceux de vos adversaires en les remplaçant par les cartes **Lettre** correspondantes. Jouez ensuite votre tour de jeu.

Attention ! Récupérer une carte **Étoile** ne constitue pas un tour de jeu.

NB : Vous ne pouvez pas récupérer de carte **Étoile** :

- ★ Si vous n'avez pas de carte **Crayon** posée devant vous,
- ★ Si vous avez été attaqué par une carte **Gomme** (voir la carte **Gomme**).

LES CARTES **ATTAQUE**



● La carte **GOMME**

La carte **Gomme** se dépose sur la carte **Crayon** de l'adversaire de son choix. Celui qui reçoit l'attaque de la carte **Gomme** ne peut plus pour l'instant composer de **PRIMO**.

À son tour de jeu il doit :

- ★ Soit mettre une nouvelle carte **Crayon** sur la carte **Gomme** (la carte **Gomme** ne retourne pas dans la défausse),
 - ★ Soit choisir, s'il a déjà écrit un ou plusieurs **PRIMO** et s'il n'a pas encore pioché, de gommer un de ses **PRIMO** avec la carte **Gomme** en question. À ce moment-là, les cartes **Lettre** du **PRIMO** sacrifié vont au dos de la défausse avec ladite carte **Gomme**.
- Attention !** Dans ce tour de jeu, le joueur ne pioche pas de carte.
- ★ Soit, s'il ne peut faire ni l'un ni l'autre, piocher une carte et se défausser d'une carte.



● La carte **PAUSE CAFÉ**

La carte **Pause Café** signifie à l'adversaire devant lequel on l'a déposée qu'il va passer son prochain tour.

Le tour passé, la carte **Pause Café** retourne sous la défausse.



● La carte **FANTÔME**

Déposer une carte **Fantôme** devant un adversaire lui indique que vous allez échanger une carte de votre jeu contre une carte du sien.

Vous lui donnez alors, face cachée, une carte dont vous ne voulez plus et piochez ensuite au hasard une des cartes de son jeu.

Le tour joué, la carte **Fantôme** va sous la défausse.



● La carte **MAGICIEN**

Elle vous permet en fonction de votre stratégie :

- ★ Soit d'échanger une ou plusieurs cartes de votre jeu avec celles de l'adversaire de votre choix : donnez à votre adversaire, face cachée, les cartes de votre jeu que vous ne voulez plus et piochez au hasard dans le jeu de cet adversaire autant de cartes que vous lui avez données. Vous pouvez ainsi échanger votre jeu dans son intégralité contre celui de l'un de vos adversaires.
- ★ Soit, si vous souhaitez juste attaquer vos adversaires et conserver votre jeu, de déclencher une **Attaque Tornado** : prenez alors les cartes des joueurs de votre choix et mélangez-les avec la défausse avant de redistribuer 6 cartes à chacun des joueurs.

Le tour joué, la carte **Magicien** va sous la défausse.

LES CARTES **PARADE**



● La carte **MARQUEUR**

Cette carte est unique ! L'avoir dans votre jeu est une chance !
Une fois déposée devant vous, vous pourrez écrire vos **PRIMO** pendant toute la partie.
La carte **Marqueur** vous assure l'immunité face aux cartes **Gomme** de vos adversaires et elle est inattaquable.



● La carte **CAFETIÈRE**

Cette carte est unique ! L'avoir dans votre jeu est une chance !
Une fois déposée devant vous, elle vous assure l'immunité face aux cartes **Pause Café** !
Avec elle, personne ne peut vous faire passer votre tour !

Mise en place du jeu

● Mode 2 joueurs

Affrontez en duel l'adversaire de votre choix.

Afin de ne pas déséquilibrer la partie par le tirage des cartes, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes **Parade** (**Marqueur** et **Cafetière**) dans ce mode de jeu.

● Mode 3 joueurs

Dans ce mode de jeu, jouez avec toutes les cartes.
Le premier joueur qui compose ses 4 **PRIMO** remporte la partie.

● Mode 4 joueurs

À 4 joueurs, vous pouvez jouer en mode individuel ou en mode par équipes.

Mode de jeu individuel

Dans ce mode de jeu, chaque joueur joue individuellement et doit constituer ses 4 **PRIMO** avant les autres pour remporter la partie.

NB : En fin de partie, si le nombre de cartes **Lettre** vous semble insuffisant dans la pioche, vous pouvez décider avec les autres joueurs de remettre dans la défausse un ensemble complet de **PRIMO**, par exemple tous les **PRIMO 4**.
Ces derniers ne sont plus à réécrire.



Mode de jeu par équipes (mode conseillé à 4 joueurs)

Les partenaires sont assis face à face.

L'équipe gagnante est celle qui compose la première ses 4 **PRIMO**.

Pour commencer à composer ses **PRIMO**, chaque joueur doit placer devant lui une carte **Crayon**.

À votre tour de jeu, vous pouvez placer devant votre partenaire une carte **Crayon** pour lui permettre de commencer à écrire ses **PRIMO**.

Une carte **Gomme** ne pénalise que le joueur qui la reçoit et non l'équipe. Les cartes **Parade** (**Marqueur** et **Cafetière**) sont personnelles.



Mode 5 joueurs

Le mode 5 joueurs se joue comme le mode 6 joueurs à la différence que l'une des trois équipes n'est constituée que d'un seul joueur.

Chacun jouant à son tour, celui qui joue seul a donc un désavantage dans ce mode de jeu.

Pourquoi ne pas laisser jouer seul le plus fort d'entre vous ?



Mode 6 joueurs

Le mode 6 joueurs réunit 3 équipes de 2 joueurs.

Les joueurs sont disposés en alternance autour de la table.

La dynamique de jeu est alors la même que celle du mode par équipes à 4 joueurs.



mode extrême

Usage des cartes Lettre en couleur

Des valeurs ont été attribuées aux lettres par couleur en fonction de leur fréquence d'utilisation dans la langue française.

Les cartes **Lettre** les plus rares, sur fond noir, sont les plus fortes, puis viennent les cartes **Lettre** sur fond rouge et enfin celles sur fond bleu.

Les cartes **Lettre** les plus fréquentes, donc les plus faibles, sont sur fond blanc.



Un **PRIMO** qui comporte des cartes **Lettre** sur fond de couleur (noir, rouge ou bleu) sera plus fort qu'un **PRIMO** qui n'en comporte pas ou qui en comporte moins.

La présence d'une seule carte **Lettre** sur fond noir suffit à rendre un **PRIMO** plus fort qu'un autre avec plusieurs cartes **Lettre** sur fond bleu et/ou rouge par exemple.

La présence d'une seule carte **Lettre** sur fond rouge suffit à rendre un **PRIMO** plus fort qu'un autre avec plusieurs cartes **Lettre** sur fond bleu.

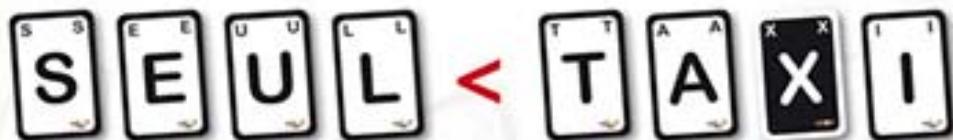
Ainsi, à chaque fois que vous déposez un **PRIMO**, vous effacez tous les **PRIMO** adverses du même nombre de lettres, mais de valeur inférieure au vôtre.

Mécanisme : si vous déposez un **PRIMO 6** et qu'un **PRIMO 6** a déjà été déposé par un ou plusieurs de vos adversaires, comparez la valeur du **PRIMO** simplement avec les couleurs de fond des cartes **Lettre**.

- ★ Si votre **PRIMO 6** est plus fort, vous effacez les **PRIMO 6** de vos adversaires.
- ★ Si votre **PRIMO 6** est moins fort, vous pouvez le déposer mais vous n'effacez pas les **PRIMO 6** adverses.

Exemple :

Votre adversaire a déposé comme **PRIMO 4** le mot « SEUL » avec 4 cartes **Lettre** sur fond blanc. À votre tour, vous déposez en **PRIMO 4** le mot « TAXI » avec 3 cartes **Lettre** sur fond blanc et une sur fond noir.



Votre **PRIMO 4** est plus fort que celui de votre adversaire, vous effacez donc son **PRIMO 4**. Les cartes **Lettre** du mot « SEUL » retournent au dos de la défausse. Votre adversaire devra réécrire un **PRIMO 4**.

Quelques instants plus tard, votre adversaire dépose un nouveau **PRIMO 4**, le mot « GAGE », avec deux cartes **Lettre** sur fond rouge. La valeur de son nouveau **PRIMO 4** est moins forte que celle de votre **PRIMO 4** « TAXI » qui lui comprend une carte **Lettre** sur fond noir. Votre adversaire peut poser son **PRIMO 4** mais ne peut effacer le vôtre.



NB : La valeur d'une carte **Étoile** est celle d'une carte **Lettre** sur fond blanc.

Attention ! Si vous récupérez une carte **Étoile** en la remplaçant par une carte **Lettre** sur fond de couleur, vous augmentez la valeur du **PRIMO** correspondant, et ce, même s'il s'agit du **PRIMO** de l'un de vos adversaires! Vous prenez alors le risque d'effacer un de vos propres **PRIMO** en rendant plus fort celui de votre adversaire !

Jouez et composez aussi un PRIMO 7

Dans ce **MODE EXTRÊME**, non seulement vous jouez avec les fonds colorés des cartes **Lettre** (voir chapitre précédent), mais vous devez composer désormais :

- ★ un **PRIMO 4**, un mot formé de 4 lettres,
- ★ un **PRIMO 5**, un mot formé de 5 lettres,
- ★ un **PRIMO 6**, un mot formé de 6 lettres,
- ★ un **PRIMO 7**, un mot formé de 7 lettres.



MODE SOLO

Dans ce mode de jeu, enlevez toutes les cartes spéciales à l'exception des cartes **Étoile**. Vous devez composer le minimum de mots avec la totalité des lettres contenues dans le jeu (77 lettres + 4 cartes **Étoile**).

Prenez 7 cartes en main et composez un premier mot le plus long possible.

Piochez ensuite autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 7 cartes en main et recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche.

Le but dans ce mode est de composer le plus possible de **PRIMO 7** ce qui ne vous empêche pas de faire aussi des **PRIMO 6, 5, 4, et 3...**

À la fin de la partie comptez vos **PRIMO** !

Vous pouvez ainsi établir un record que vos amis essaieront de battre quand ils joueront à leur tour en **MODE SOLO**.

Ce mode de jeu peut aussi être chronométré.

FIN DE LA PARTIE

Le joueur ou l'équipe qui compose ses 4 **PRIMO** en premier gagne la partie.