

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 ★★☆☆ modulaire 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



we are the word



Un jeu de Ludovic Roudy & Bruno Sautter
édité par FUN CONSORTIUM

3-7 joueurs
20 min.
8 ans et +

We are the WORD est un jeu coopératif dans lequel les joueurs jouent ensemble contre le jeu. À tour de rôle, chacun doit deviner un mot **mystère** à partir des mots **indice** que les autres joueurs écrivent, sans se concerter, sur leur ardoise. Facile? Pas si sûr, car si plusieurs joueurs écrivent le même mot **indice**, leurs ardoises sont effacées...

Matériel

- 6 ardoises blanches
- 6 feutres effaçables avec brosse intégrée
- 100 cartes comprenant chacune 5 mots **mystère** numérotés de 1 à 5
- Ce feuillet de règles



Mise en place

Les joueurs mélangent les cartes et en piochent 13 au hasard pour former le paquet. Les autres cartes sont rangées dans la boîte. Un joueur, désigné au hasard, devient le joueur actif : c'est à lui qu'incombe la tâche de deviner le premier mot **mystère**. Les autres joueurs prennent chacun une ardoise et un feutre.

Déroulement d'une manche

Le joueur actif choisit le numéro – entre 1 et 5 – du mot **mystère** qu'il doit deviner. Les autres joueurs piochent la première carte du paquet et prennent connaissance du mot **mystère**, correspondant au chiffre annoncé, qu'ils doivent faire deviner au joueur actif.

Note : si un joueur ne connaît pas ce mot **mystère**, vous pouvez demander au joueur actif de choisir un autre chiffre à la place.

Sans se concerter, les joueurs munis d'une ardoise y écrivent le mot **indice** de leur choix. Chaque joueur n'a le droit d'écrire qu'**un seul mot** sur son ardoise (nom commun, nom propre, etc.) en respectant les consignes suivantes :

Autorisé

un mot différent bien qu'identique phonétiquement

(exemple : Rome / rhum)

un chiffre ou un nombre

(exemple : 1, 007, 1492, 1789)

un caractère spécial ou une ponctuation

(exemple : ?, €, #, @)

une lettre seule, un sigle ou une onomatopée

(exemple : Z, PTT, MEDEF, driiing)

Interdit

le mot mystère orthographié différemment

(exemple : chemise / tcheumizz)

le mot mystère écrit dans une autre langue (exemple : chemise / shirt)

un mot de la même famille que le mot mystère

(exemple : chemise / chemisier)

un mot inventé dont la sonorité évoque une suite de mots existants

(exemple : vildespagne, truxucré)

Après avoir écrit leur mot **indice**, les joueurs comparent leurs ardoises et effacent les mots **indice** présents plus d'une fois (y compris s'ils sont orthographiés différemment ou sont des variantes de la même famille) ainsi que tous les mots ne respectant pas les consignes ci-dessus. Les ardoises restantes sont montrées au joueur actif qui peut tenter de deviner le mot **mystère** (une seule proposition).

Si le joueur actif :

- trouve le mot mystère, la carte est conservée par les joueurs qui la placent face visible sous le paquet de cartes ;
- choisit de ne pas répondre, la carte est remise dans la boîte ;
- donne une réponse erronée, la carte est remise dans la boîte, tout comme la première carte du paquet (même si celle-ci est face visible).

Note : pour être valide, le mot **mystère** énoncé par le joueur actif doit avoir la même prononciation que le mot **mystère** écrit sur la carte, pas forcément la même signification ni la même orthographe.

La manche s'achève et si la carte du dessus du paquet est face cachée, une nouvelle manche commence. Le nouveau joueur actif est désigné en suivant le sens horaire, il donne alors son ardoise et son feutre à l'ancien joueur actif.

Fin de partie – victoire – défaite

Si, à la fin d'une manche, la carte au sommet du paquet est face visible, la partie s'achève et les joueurs comptent le nombre de cartes (face visible) présentes dans le paquet. S'il y a **8 cartes ou plus** dans le paquet, les joueurs sont victorieux :



cartes dans le paquet : **même pas en rêve !**

cartes dans le paquet : **chapeau bas**

9 à 11 cartes dans le paquet : **ça se fête**

8 cartes dans le paquet : **sur le fil**

7 cartes ou moins dans le paquet : **les joueurs perdent et c'est le jeu qui l'emporte !**

Variante pour 3 joueurs

À 3 joueurs, les règles ci-dessus s'appliquent à une différence près : les 2 joueurs qui ont une ardoise peuvent chacun écrire jusqu'à 2 mots **indice** sur cette ardoise, au lieu d'un seul en temps normal. Les mots en double sont effacés des ardoises avant qu'elles ne soient révélées.

Crédits

Un jeu de Ludovic Roudy et Bruno Sautter, illustré par Ludovic Roudy.

Merci à nos familles et à nos amis : Mara, Louison, Sacha, Raphaëlle, Salomé, Léonard, Emma, Malika, Laurence, Éliane, Alice, Pierre-Yves, Anne, Victor, Sarah, Marc, Caroline, Cécile, Sébastien, Ahmed, Cyrille, Nicolas, Camille, Pierre, Noam, Mattéo, Elya, Méa, Brigitte, Éric, Fabien, Clara, Érick et Jérôme.



Un jeu édité par FUN CONSORTIUM – www.funconsortium.com

FUN CONSORTIUM, WE ARE THE WORD et leurs logos sont des marques déposées de FUN CONSORTIUM.
© 2017 FUN CONSORTIUM – Tous droits réservés.