

Matériel de jeu : 28 pions en bois, 8 cartes code, règle

IDEE DES JEUX

Si chaque couleur représente un groupe de lettres (p.ex. le noir signifie N, O ou P), il est possible d'écrire des mots codés.

Qui donc découvrira au plus vite le mot secret que vient d'écrire un joueur ?

Nous vous conseillons spécialement le dernier jeu (la tour du bluff) car c'est un jeu qui donne beaucoup de plaisir.

PREPARATION VALABLE POUR TOUS LES JEUX

- Chaque joueur reçoit une carte code.
- Les pions restent dans la boîte.
- Chacun aura besoin d'un crayon et de papier.
- On convient ou non d'écarter dans ce jeu les mots avec accent(s).

1^{er} JEU : LA TOUR AUX ENIGMES

Celui dont c'est le tour, pense à un mot dans sa tête. Lors des premières parties, personne ne proposera des mots contenant plus que 4,5 ou 6 lettres (à décider ensemble).

En utilisant le code des couleurs, ce joueur construit sa tour au milieu de la table. La 1^e lettre sera tout au-dessus. Ainsi, s'il a choisi ASIE, il construira VERT/ROSE/BRUN/JAUNE.

Les autres joueurs observent la tour et essaient d'en donner un mot valable : ce peut être un mot différent de celui qui a été pensé ... pourvu que les couleurs permettent l'épilage des lettres dans le bon ordre.

P.ex. BRIS est aussi correct dans le cas d'ASIE.

Le 1^{er} à trouver un mot correct, reçoit un point.

Si quelqu'un donne un mot qui est faux, il perd un point et la recherche se poursuit.

Si personne ne trouve de mot, p.ex. au bout d'une minute, celui qui a construit la tour, révèle son énigme et, si elle est bien correcte, c'est lui qui reçoit le point. Si le mot était erroné, il perd 2 points.

Quand un mot a été trouvé, le joueur suivant construit une autre tour.

Fin du jeu : le gagnant est le premier à posséder 5 points.

POUR 2 JOUEURS OU EN EQUIPE

Si on joue à 2 (ou en équipe), chacun des adversaires construit un mot codé derrière sa main.

Quand les 2 équipes sont prêtes, les tours sont dévoilées.

La 1^e équipe à découvrir un mot possible avec la tour de l'adversaire, marque le point. Ce point est double si l'adversaire ne parvient pas, lui aussi, à trouver un mot à partir de la tour adverse dans les 30 secondes.

SOLO

Construisez une tour de 5 pions pris au hasard et essayez de découvrir les mots qu'elle cache.

2^e JEU : TOUT OU RIEN (pour 3 à 5 joueurs)

Chaque joueur construit derrière sa main un mot codé de 4 ou 5 pions.

Quand chacun est prêt, toutes les tours sont dévoilées et chacun essaie de trouver, en silence et pour TOUTES les tours adverses, un mot qui convient. Chacun écrit ses réponses sur un papier.

Dès qu'un joueur a découvert des mots pour tous ses adversaires, il pose son papier à l'envers au milieu de la table. Quand tous les joueurs ont fini leur recherche et déposé leur papier, on vérifie les réponses. Toute erreur élimine un joueur. Le plus rapide (avec des réponses correctes) reçoit 4 points ; le 2^e, 3 points, et ainsi de suite.

Gagne celui qui a le plus de points, au terme d'un certain nombre de rounds.

3^e JEU : LA TOUR DU BLUFF (pour 2 à 5 joueurs)

Idée du jeu : être capable de prolonger un mot quand tous les autres n'en peuvent plus !

Déroulement :

Un premier joueur pose un pion sur la table. Il pose en fait la 1^e lettre d'un mot auquel il pense.

Le joueur suivant pose un autre pion en dessous. Cela veut dire qu'il serait capable de donner un mot commençant par les lettres de la couleur des pions. Le 3^e ajoute, à son tour, un pion sous la pile... Puis le 4^e...

Si un joueur pense que le précédent n'est pas capable de donner un mot correspondant à la succession des couleurs, il peut lui dire : *tu bluffes !*

Si le joueur est capable de donner un mot utilisant la succession des couleurs, celui qui l'a suspecté perd un point tandis que le joueur injustement soupçonné en gagne 2.

Si le joueur a réellement bluffé, il perd un point tandis que le joueur qui l'a dénoncé, en gagne un.

Si un joueur ne peut pas poser un nouveau pion sous la tour, il passe son tour et ne participe plus à cette tour.

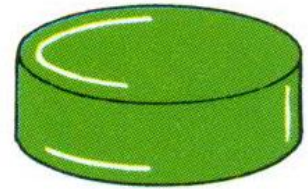
Le dernier à rester en jeu, ramasse le point... même s'il n'est pas capable de donner un mot convenable.

Gagne celui qui a le plus de points après 10 ou 15 minutes.

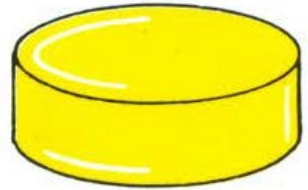
Le schéma ci-après montre une succession de mots possibles :

				rose
			rouge	rouge
		brun	brun	brun
	vert	vert	vert	vert
vert	vert	vert	vert	vert
A baïsser	BA cille	ABI me	BAGU e	CAHUT e

ABC



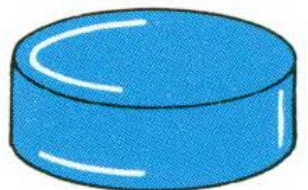
DEF



GHI



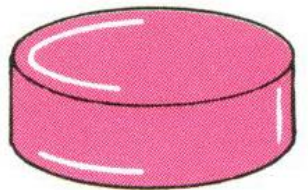
KLM



NOP



RST



UVWZ

