



Cartomanie

le jeu de divination par les mots

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Combinaisons**

Nombre de joueurs : **1 à 4**

Nb de paquets - Trié/Mélangé : **1 M**

Matériel : **Aucun**

Mots autorisés : **Tous**

Joker : **1 seul/mot**

Comptage des points : **Pts cardinaux**

Durée : **30 mn**

Version courte : **Moitié des cartes**

Version enfant : **Moitié des cartes - tableau de 15 cartes (5x3)**

Difficulté : **!**

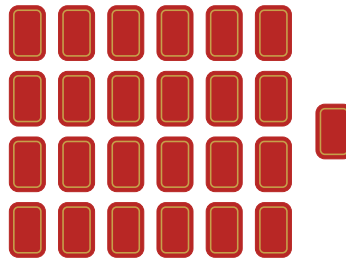
B) But du jeu

Le but du jeu est d'engranger le maximum de points en découvrant des lettres pour former des mots qui rapportent le plus possible !

C) Déroulement du jeu

1) Mélangier toutes ensemble les **123 cartes-lettres** du jeu ;

2) Le **Méridional** dispose sur la table, face cachée, un tableau de 24 cartes (6 sur la longueur, 4 sur la largeur) et met de côté le tas restant, comme suit :



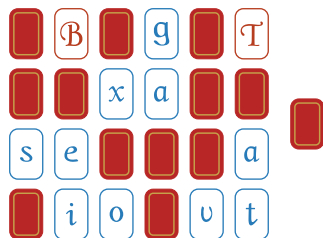
3) Le **Ponantais** débute la partie en retournant 5 des 24 cartes au choix : à partir de ces cartes visibles, il essaie de former le mot qui lui rapporte le plus de points ; si aucune **maj.** n'est retournée, le joueur ne peut donc former aucun mot ; s'il peut former un mot à partir d'une **maj.**, il l'annonce, ramasse les cartes dans l'ordre et les met en tas devant lui, face visible ;

4) Le **Méridional**, avant que le joueur suivant ne joue, comble alors les espaces laissés par le joueur précédent avec de nouvelles cartes, toujours face cachée ;

Si aucune carte n'a été ramassée, le joueur suivant joue directement, en retournant, à son tour, 5 cartes : il a donc, à sa disposition, les 5 cartes qu'il vient de retourner plus celles éventuellement laissées par le ou les joueurs aux tours précédents ;



Ex :



Le joueur peut faire soit « **Boxait** », soit « **Tatouages** » qui rapportent tous les deux 18 points :

« **Boxait** » : $6+2+5+1+2+2=18$

« **Tatouages** » : $4+1+2+2+2+1+3+1+2=18$

Restent donc à la disposition du joueur

suivant les lettres non-utilisées, auxquelles il ajoute les 5 nouvelles cartes qu'il retourne ; et ainsi de suite...

5) La partie prend fin quand le tas de cartes-lettres est épuisé ou que plus aucun joueur n'est capable de former un mot ou que toutes les **maj.** ont été utilisées : le joueur totalisant le plus de points est alors déclaré **vainqueur** !

D) Remarques

1) Si les 24 cartes du tableau venaient à être retournées sans qu'aucune **maj.** n'apparaisse (probabilité assez faible !), le **Méridional** devrait alors les ramasser toutes, les remettre dans le tas, bien les battre, et poser, face contre table, 24 nouvelles cartes ; la partie reprendrait alors avec le joueur dont c'était le tour ; si le cas se présentait alors que le tas était épuisé, la partie prendrait ainsi fin !

2) Quand le tas est épuisé, que toutes les cartes du plateau ont été retournées, qu'au moins 1 **maj.** reste visible, un tour complet des joueurs doit être effectué, les uns ayant peut-être une idée de mot que les autres n'ont pas ; si aucun des joueurs ne sait plus utiliser la ou les **maj.**(s) restante(s), la partie prend fin !

3) Pour une plus grande ouverture du jeu, il est conseillé, en cas de mots du même nombre de points, de privilégier celui contenant une ou plusieurs lettres « difficiles » (j, k, q, w, x, y et z !), et d'éviter ainsi qu'elles ne forment embouteillage, si ce n'est à la fin de la partie quand le tas de cartes-lettres est de toute façon épuisé !

4) Un temps de réflexion de 30 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

5) Pour une partie en solitaire, le but du jeu n'est plus de marquer des points, mais d'éliminer les cartes, si possible toutes (pour une réussite totale) !

6) La durée d'une partie est d'environ 30 mn ;

7) Le nom **Cartomanie** évoque, d'une part, l'« obsession » d'engranger le plus de points à chaque coup, d'autre part, la « cartomanie », consistant à dévoiler au fur et à mesure des cartes qui permettent, non pas la divination, mais la « divination » de mots pour un avenir radieux de vainqueur...ou sombre de perdant !

E) Version courte/Version enfant

N'utiliser que la moitié des 123 cartes (60 ou 63) ! / N'utiliser que la moitié des 92 cartes, et disposer un tableau de 15 cartes (5 sur la longueur, 3 sur la largeur).

Bon jeu !

