



Chapardage

le jeu de 7 familles des mots

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Construction**
Nombre de joueurs : **3 à 4**
Nb de paquets - Trié/Mélangé: **1 M**
Matériel : **Aucun**
Mots autorisés : **Tous**
Joker : **1 seul/mot**
Comptage des points : **Non**
Durée : **30 à 60 mn**
Version courte : **En 3 mots gagnants**
Version enfant : **En 3 mots gagnants de 4 lettres - 7 cartes distribuées**
Difficulté : **!!**

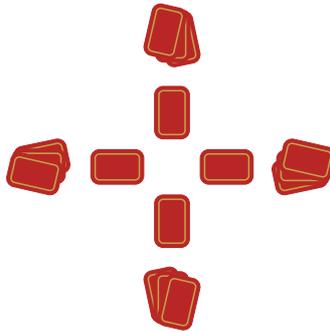
B) But du jeu

Le but du jeu est de former le premier 5 mots de 5 lettres à partir des cartes piochées ou volées aux adversaires !

C) Déroulement du jeu

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

2) Le **Méridional** distribue à chacun des joueurs 9 cartes et place, au centre, face cachée, et en 4 tas, le reste du jeu qui servira de pioche, comme suit :



3) Le **Ponantais** débute la partie : il réclame, au joueur de son choix, la lettre qu'il désire : « **a min. !** », « **C maj. !** »... Le joueur désigné a la parole :

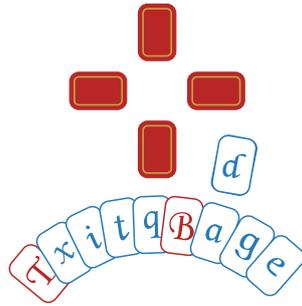
- s'il possède la lettre, il la donne au « demandeur », lequel rejoue ;
- s'il ne la possède pas, il lui répond « **Pioche !** » ; le « demandeur » pioche alors la carte du dessus d'un des tas ;

4) Le « demandeur » a pioché :

- si la lettre piochée ne correspond pas à celle demandée, 2 possibilités s'offrent à lui :
 - a) elle ne lui permet pas de former un mot, auquel cas, il passe la main en disant au joueur suivant « **A toi !** » ;
 - b) elle lui permet quand même de faire un mot, il annonce donc « **Mot !** » et rejoue ;



Ex :



Le joueur a demandé à un adversaire un « u min. » pour former le mot « Bague » ; ne l'ayant pas obtenu, il a pioché une carte qui se révèle être un « d min. » : cette lettre ne correspond pas à celle demandée, mais lui permet quand même de former le mot « Badge » ! Il annonce *Mot !* et rejoue ;

- si la lettre piochée correspond à celle demandée, 3 possibilités s'offrent à lui :

- elle ne lui permet pas de former de suite un mot, il choisit de ne pas rejouer en cachant sa bonne pioche et dit au joueur suivant « *A toi !* » ;
- elle ne lui permet pas de former de suite un mot, mais il choisit de rejouer et annonce « *Bonne pioche !* » (et le prouve en la montrant !) ;
- elle lui permet de former un mot, mais, pour obtenir une lettre supplémentaire, il annonce simplement, dans un 1^{er} temps, « *Bonne pioche !* », rejoue, obtient une nouvelle lettre utile pour un prochain coup, puis annonce « *Mot !* » et... rejoue !

5) Quand le « demandeur » annonce « *A toi !* », le joueur suivant a donc la parole, et ainsi de suite...

6) La partie prend fin dès qu'un joueur a formé ses 5 mots de 5 lettres : il est alors déclaré vainqueur !

D) Remarques

1) Les joueurs sont autorisés à piocher la carte du dessus du tas qu'ils souhaitent : les tas ne sont pas « privés » !

2) Le **Joker** est la seule carte qu'on ne peut réclamer à un adversaire ! De la même manière, un **Joker** ne peut être considéré comme bonne pioche (même s'il peut remplacer la lettre que le joueur avait demandée) !

3) Chaque joueur doit pouvoir compter sur l'honnêteté de ses adversaires : un joueur qui possède la lettre qu'un adversaire lui demande ne peut pas répondre « *Pioche !* », sinon le jeu n'a aucun intérêt et c'est, de surcroît, contraire aux « **Vertus Cardinales** » !

4) Un joueur qui se retrouve sans plus aucune carte en main (sa dernière a été volée -rare- ou bien il a réussi à former un mot avec les 5 lettres qui lui restaient !?), pioche directement 5 nouvelles cartes pour se reconstituer une main et redevenir « volable » !

5) Un mot formé est posé en tas, la **maj.** sur le dessus, afin que chaque joueur ait connaissance des **maj.** utilisées qu'il ne servira donc plus à rien de demander (une idée de mot commençant par une de ces **maj.** « perdues » est donc inutile, si ce n'est à partir du **JOKER maj.** !) ; mais, pour garder une part de difficulté, les **min.** utilisées restent cachées, à chacun de se forger une mémoire de celles, notamment peu nombreuses, ayant déjà servi (j,k,q, etc.) ;

6) Une lettre volée par un joueur à un autre joueur ne peut, si elle n'a visiblement pu servir à former un mot dans la foulée, être réclamée par les autres joueurs avant 1 tour, notamment par le joueur volé, sous peine que le jeu tourne en rond !



7) Un temps de réflexion de 30 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ; un joueur qui a terminé son tour le fait savoir en annonçant « *A toi !* » ;

8) A partir du moment où le joueur suivant a commencé à prendre la parole, il n'est plus possible au joueur précédent de dire « *Mot !* », il est trop tard ; il lui reste à croiser les doigts pour qu'aucune des cartes formant le mot qu'il vient de trouver ne lui soit volée !

9) La durée d'une partie varie entre 30 et 60 mn !

10) Le nom **Chapardage**, évoque les lettres que les joueurs subtilisent aux adversaires pour composer leurs 5 mots de 5 lettres, maigre butin, mais qui peut rapporter gros, pour un petit jeu bien innocent !

E) Version courte/Version enfant

Limiter le nombre de mots à former pour gagner à 3 ! / Distribuer à chacun des joueurs 7 cartes (au lieu de 9) et limiter le nombre de mots à former pour gagner à 3 et la longueur des mots à 4 lettres !

Bon jeu !

