



Cumulo verbus

le jeu de canasta des mots

A) Caractéristiques

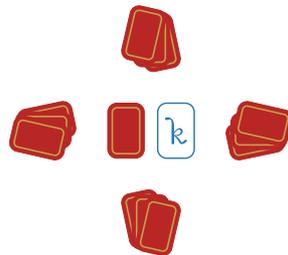
Type de jeu : **Combinaisons**
Nombre de joueurs : **2 à 4**
Nb de paquets - Trié/Mélangé : **1 M**
Matériel : **Papier/Crayon**
Mots autorisés : **Tous**
Joker : **1 seul/mot - évolutif**
Comptage des points : **Pts cardinaux + Autre**
Durée : **60 à 90 mn**
Version courte : **En 500 pts**
Difficulté : **!!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points par manche en posant des mots, afin d'atteindre le 1^{er} un total de 1000 points !

C) Déroulement du jeu

- 1) Se munir d'un papier et d'un crayon ; tracer autant de colonnes que de joueurs ;
- 2) Mélangier toutes ensemble les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 3) Le **Méridional** distribue à chacun des joueurs 15 cartes, et place, au centre, face cachée, le reste du paquet qui servira de pioche ;
- 4) Chaque joueur prend connaissance de ses cartes et essaie déjà de former des mots, tout au moins des débuts de mots, des bouts de mots, des idées de mots avec les lettres à sa disposition ;
- 5) Le **Ponantais** débute la partie en prenant la carte du dessus de la pioche : il réfléchit à ce qu'il peut en faire, puis, pour en avoir toujours 15 en main, rejette l'une de ses cartes (celle qu'il juge la moins utile pour lui) à côté de la pioche, face visible, pour former la défausse, comme suit :



Idem pour les autres joueurs pendant 1 tour, ce qui permet de former un début de défausse ;

- 6) A partir du 2^{ème} tour, 3 choix s'offrent au joueur :
 - piocher 1 carte et en rejeter 1 ;
 - piocher 1 carte et poser un/des mot(s) ;
 - prendre la défausse et poser un/des mot(s) ;



S'il décide de poser un/des mot(s), c'est-à-dire d' « ouvrir » il doit remplir une condition : poser, au minimum, 100 pts ! Sachant que le barème des points est des plus simples, puisqu'il est basé sur la longueur des mots !

Ex :

- 1 mot d'1 lettre vaut 10 pts ;
- 1 mot de 4 lettres vaut 40 pts ;

Mais la valeur d'un mot de 7 lettres (max. autorisé !) varie selon qu'il est « pur » (sans Joker) ou « impur » (avec 1 Joker) :

- 7 lettres « impur » valent 70 pts ;
- 7 lettres « pur » valent 100 pts !

On parle alors de *canasta pure* et de *canasta impure* !

Ex 1 :



« Manger » rapporte 60 pts, « Drap » en rapporte 40, les 100 pts d'ouverture exigés sont sur la table et chacun des mots se suffit à lui-même, tout en sachant qu'ils peuvent être prolongés :

- à « Manger », on peut rajouter un a pour faire « Mangera » !
- à « Drap », on peut rajouter un i, puis un e, puis un r, ou bien un e, puis un r, puis un a, ou bien un e, puis un a, puis un u, pour faire « Drapier », « Drapera » ou « Drapeau » !

Ex 2 :



« Roulade » rapporte 100 pts, donc suffit pour ouvrir !

Attention ! Il s'agit bien de poser des mots entiers, qui se suffisent à eux-mêmes, pas des bouts de mots, ni des débuts de mots, même s'ils pourront être complétés par la suite si besoin !

Ex :



Le joueur pose « Croc », puis décide, plus tard dans le jeu, de poser un h à la suite, dans l'objectif de faire « Crochu » ou « Crochet ».



S'il décide de poser un/des mot(s) en prenant la défausse, il doit remplir la même condition plus celle d'utiliser de suite la lettre du dessus de la pile, laquelle entre dans le comptage des points d'ouverture ; ensuite, seulement, est-il autorisé à utiliser le reste de la défausse pour, éventuellement, poser d'autres points !



7) La manche continue jusqu'à ce qu'un joueur ait posé toutes ses cartes ; mais pour clore la manche, il faut, là aussi, remplir une condition : avoir fait au moins 1 canasta ; si cette condition n'est pas remplie, un joueur ne peut terminer la manche, même si les cartes piochées au fur et à mesure peuvent lui servir à prolonger certains de ses mots posés ; il doit pouvoir, à chaque tour, rejeter 1 carte, ce qui l'oblige à en avoir toujours 1 en main !

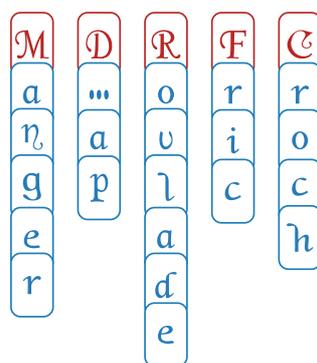
8) Quand un joueur a posé toutes ses cartes, la manche est pour ainsi dire terminée : l'/les adversaire(s), qu'il(s) ai(en)t déjà ouvert ou non, est/sont malgré tout autorisé(s) à poser (si possible) son/leur jeu ou ce qu'il en reste, avec l'interdiction, toutefois, de piocher une carte ou de prendre la pile, et l'obligation de garder au moins une carte en main (comme un symbole de « défaite », puisqu'un seul joueur peut gagner la manche !).

Ex : Le **Ponantais** a débuté la partie, il est donc le premier à jouer à chaque tour ; le **Septentrional** pose toute sa main, il termine donc la manche ; le **Levantin** et le **Méridional** n'ont pas joué sur ce tour, ils sont donc autorisés à poser ce qu'ils peuvent pour marquer des points (supplémentaires) ; le **Ponantais**, lui n'est plus autorisé à poser quoi que ce soit !

C'est alors l'heure des comptes (à noter par genre) :

- le bonus : 50 points attribués au joueur qui a terminé la manche ;
- les annonces, c'est-à-dire le nombre de points cumulés des mots posés par chaque joueur selon le barème précédemment donné ;
- les unités : la valeur de chaque carte composant une canasta ou un mot inachevé ;
- les pertes : la valeur des cartes restées en main pour les joueurs qui n'ont pas terminé la manche et que l'on soustrait au total !

Ex :



Ce joueur a terminé la manche :

- bonus = 50 pts
 - annonces = 60 pts (« **M**anger ») + 40 pts (« **D**rap ») + 100 pts (« **R**oulade ») + 40 pts (« **F**ric ») = 240 pts
 - unités = 4+2+2+2+1+3+1 (« **R**oulade », canasta) + 6+2+2+3+3 (« **C**roch », mot inachevé) = 31 pts
 - pertes = 0 pt
- Total = 50 + 240 + 31 = 321 pts

Attention ! Les points d'ouverture exigés augmentent au fur et à mesure que les points s'accroissent :

- de 0 à 299 : ouverture à 100 pts (ce qui correspond, par exemple, à 2 mots de 5 lettres ou 1 canasta pure ou 1 canasta impure + 1 mot de 3 lettres) ;
- de 300 à 599 : ouverture à 120 pts (ce qui correspond, par exemple, à 2 mots de 6 lettres ou 1 canasta pure + 1 mot de 2 lettres ou 1 canasta impure + 1 mot de 5 lettres) ;
- de 600 à 999 : ouverture à 150 pts (ce qui correspond, par exemple, à 1 canasta pure + 1 mot de 5 lettres ou 2 canastas impures + 1 mot d'1 lettre) ;

Dans l'exemple plus haut, le joueur ayant passé la barre des 300 pts, cela signifie qu'il devra poser 120 pts pour pouvoir ouvrir à la manche suivante !

9) La partie prend fin quand un joueur, au fur et à mesure des manches, atteint ou dépasse le total de 1000 pts : il est alors déclaré **vainqueur** ! (ou, au cas où plusieurs joueurs venaient à dépasser ce score, celui qui totalise le plus de points !)



D) Remarques

1) Les lettres **A**, **O**, **X** et **Y**, et uniquement, peuvent être posées seules puisqu'elles se suffisent à elles-mêmes, ainsi que le **JOKER maj.** puisqu'il peut remplacer n'importe quelle lettre dont les 4 précitées (voir **Nota bene**) ;

2) Quand un mot est posé, s'il n'atteint pas les 7 lettres - auquel cas c'est une canasta et on ne peut plus le modifier- ce mot peut être prolongé d'une ou de plusieurs cartes, séparément ou ensemble, sans pour cela qu'il se suffise à chaque fois à lui-même, mais à condition qu'il soit le début d'un mot de 7 lettres existant !

Ex : un joueur pose le mot « **Cri** » ; il peut, lors d'un tour suivant, poser un **b**, dans l'optique de faire le mot « **Cribler** » ; « **Crib** » ne se suffit pas à lui-même, il ne veut rien dire, mais c'est le début d'un mot de 7 lettres existant ; il pourra par la suite poser un **l**, un **e** et un **r**, si le hasard fait bien les choses et si les autres joueurs lui en laisse le temps ! (A contrario, il ne peut pas ajouter un **m**, puis un **i**, dans l'optique de faire « **Criminel** », ce mot contenant 8 lettres, donc trop long !)

Attention ! Quand une manche est terminée, les mots inachevés perdent leur valeur d'annonce et ne rapportent que les points de la valeur de chaque carte individuellement !

Ex : la manche se termine alors qu'un joueur a « posé » « **Crib** » : ce mot inachevé ne rapporte donc pas les 40 points attribués à un mot de 4 lettres, mais l'addition de la valeur du **C**, du **r**, du **i** et du **b**, à savoir, $6 + 2 + 2 + 3 = 13$ pts !

3) Les mots sont posés verticalement, la **maj.** en « haut », et les **min.** se chevauchant de manière décalée, afin de gagner en place et que chaque joueur visualise le jeu de l'adversaire ;

4) Les cartes posées ne peuvent être ni reprises (sauf erreur !) ni déplacées ;

5) Lorsqu'un joueur a déjà posé des mots, il peut toujours prendre la défausse, (à condition, encore une fois, d'utiliser de suite et uniquement la carte du dessus !), soit pour poser un nouveau mot, soit pour compléter un mot déjà posé ;

6) On ne peut pas prendre la défausse si la carte rejetée par le joueur précédent est un **Joker** ! On peut donc se servir d'un **Joker** pour empêcher l'adversaire de la prendre ; a contrario, le(s) **Joker(s)** se retrouvant à l'intérieur de la défausse lorsque celle-ci est prise devien(nen)t utilisable(s) ! A noter que la défausse est consultable par les joueurs, afin de se faire une meilleure idée des cartes qui la composent ;

7) Le tour d'un joueur se termine toujours en rejetant une carte, sauf si le joueur clôt la manche, auquel cas sa dernière carte peut être posée pour compléter un mot ;

8) Le **Joker** est évolutif, c'est-à-dire qu'il peut changer d'identité selon les besoins du jeu -même le **JOKER maj.** !

9) Quand une canasta est formée, les cartes sont aussitôt regroupées en tas et mises de côté, en plaçant sur le dessus la **maj.** si elle est pure, le **Joker** si elle est impure ;

10) Un temps de réflexion de 15 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

11) La durée d'une partie varie entre 60 et 90 mn ;

12) Le nom **Cumuloverbus** évoque le fait de cumuler les mots, et donc les points comme pour le jeu de la « Canasta » classique, dans lequel il faut pour cela poser des groupes de même valeur (des As, des 7, des 10, ...), mais, ici, dans une version lettres qui mènera vers une victoire sans nuages (ou presque) !

E) Version courte

Atteindre la barre des 500 pts (faisable en 2 manches) ou 750 pts (faisable en 3 manches) !

Bon jeu !

