



Eclectick

le jeu où l'on choisit ses mots

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Combinaisons**
 Nombre de joueurs : **2 à 4**
 Nb de paquets - Trié/Mélangé: **1 T**
 Matériel : **Papier/Crayon**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **1 seul/mot**
 Comptage des points : **Pts cardinaux + Autres**
 Durée : **20 mn**
 Version courte : **Tableau de 15 cartes**
 Difficulté : **!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible en choisissant les maj. à forte valeur, et d'en perdre le moins possible en écoulant au maximum ses min. !

C) Déroulement du jeu

1) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;

2) Le **Méridional** partage entre les joueurs les **96 min.** et dispose sur la table, face visible, un tableau de **24 maj.**, à savoir 6 colonnes sur 4 rangées ; les **3 maj.** restant sont inutilisées et mises de côté comme suit :



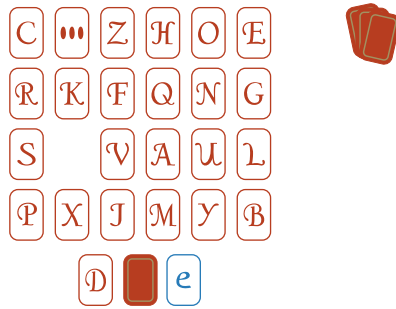
3) Chaque joueur place devant lui, face cachée, son paquet de **min.** et se sert 6 cartes du dessus qu'il consulte ;

4) Le **Ponantais** débute la partie : à partir de sa main de **min.**, il choisit la **maj.** du tableau qu'il va jouer en tenant compte de 2 choses :

- la valeur de la **maj.** choisie ;
- le nombre de **min.** utilisées ;

(Sachant qu'en fin de partie seront additionnés les points des mots formés et soustraits le nombre de **min.** restant et en main et dans son tas ! A chacun, donc, de choisir sa stratégie : faire plus de points avec des petits mots ou moins de points avec des longs mots !? Beaucoup de points avec beaucoup de lettres étant le summum !)

Le **Ponantais** annonce la **maj.** et s'en saisit, puis annonce son mot et pose ses **min.** pour vérification, comptage et marquage des points : valeur de la **maj.** + nombre de **min.** ; puis range à gauche de son tas la **maj.** et à droite les **min.**, face visible, comme suit :



Il complète sa main de **min.** pour en avoir à nouveau 6 et réfléchir au mot suivant (même si la **maj.** qu'il va convoiter aura peut-être « disparu » à son prochain tour !?)

5) C'est alors au joueur suivant de jouer avec les mêmes mécanismes, et ainsi de suite...

6) La partie prend fin :

- soit quand toutes les **maj.** du tableau ont été utilisées ;
- soit quand un joueur a joué toutes ses **min.** (à nombre de coups égal !) ;
- soit quand, pendant 2 tours complets (avec une possibilité de changer tout ou partie de ses **min.**) ou 1 seul (si tous les joueurs ont épuisé leur tas de **min.**!), plus aucun joueur n'est capable de former le moindre mot ;

les joueurs comptent alors le nombre de **min.** qu'il leur reste et en main et dans leur paquet respectif et soustraient ce nombre aux points marqués avec les mots : le joueur qui obtient au final le meilleur total de points est alors déclaré **vainqueur** !

D) Remarques

1) Un seul **Joker** par mot étant autorisé, si un joueur choisit d'utiliser le **JOKER maj.**, il est entendu qu'il ne peut intégrer dans son mot aucun **joker min.** !

A noter que le **JOKER maj.** vaut 0 point quelle que soit l'identité qui lui est donnée !

2) Les points sont notés au fur et à mesure des mots formés ;

3) Si un joueur est dans l'impossibilité de former le moindre mot ou s'il préfère ne pas jouer (parce qu'il estime ne pouvoir faire qu'un « petit coup » et que l'éventail de **min.** qui lui restera ne fera pas beaucoup avancer le schmilblick !), il annonce « *Passé !* » : s'il ne marque évidemment aucun point, cela lui donne la possibilité de changer tout ou partie de ses **min.** ; les « indésirables » ne sont pas glissées sous le paquet, elles y sont intégrées et le paquet mélangé (afin d'éviter de les retrouver toutes ensemble en fin de partie !) ; si un joueur passe et que son tas de **min.** est déjà épuisé, la partie est pour lui finie !

4) Si un joueur forme un mot avec l'ensemble de ses **min.** (de 7 lettres, donc !), il se donne le droit de rejouer : il pioche 6 nouvelles **min.** et tente de former un nouveau mot !

5) Les joueurs sont obligés d'utiliser au minimum 1 **min.** pour former un mot (de 2 lettres, donc !) : il ne leur est ainsi pas possible de ramasser une des **maj.** qui se suffit à elle-même, à savoir **A, O, X, Y** ou **JOKER** !

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

7) La durée d'une partie est d'environ 20 mn ;

8) Le nom **Eclectick**, qui vient du grec ancien signifiant « sélectif », évoque la liberté de choix divers et variés qui s'offrent aux joueurs pour former leurs mots, mais qui s'arrête là où commence celle des adversaires et s'amenuise au fil de la partie !

E) Version courte

Disposer un tableau limité de **maj.** : 20, 15 ou 10, ou autre !

Bon jeu !

