



Gizéh

le jeu où l'on gravit les pyramides de lettres

A) Caractéristiques

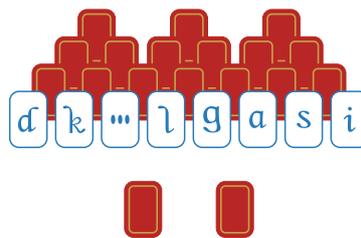
Type de jeu : **Elimination**
 Nombre de joueurs : **1**
 Nb de paquets - Triés/Mélangés : **1 T**
 Matériel : **Aucun**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **Nb illimité/mot - évolutif**
 Comptage des points : **Non**
 Durée : **15 mn**
 Version courte : **Moitié des cartes**
 Version enfant : **Partie des cartes**
 Difficulté : **!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est d'éliminer toutes les minuscules du tableau de 3 pyramides en conservant le maximum de majuscules !

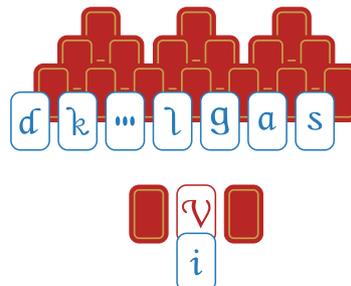
C) Déroulement du jeu

- 1) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 2) Construire un tableau de 3 pyramides de **min.** et placer le tas de **maj.** (à gauche) et le reste du tas de **min.** (à droite) à leur base avec un espace entre les paquets, comme suit :



- 3) Retourner la 1^{ère} **maj.** dans l'espace, puis placer par-dessus, en fonction des lettres visibles, 1 des **min.**, avec l'objectif d'en éliminer au maximum.

Ex :

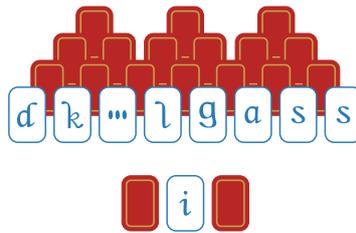


Sur le **V** retourné, le joueur peut placer le **i**, sachant qu'ensuite, il pourra éliminer le **k** et peut-être d'autres lettres encore (le **g**, le **s**), si le tirage le lui permet, dans l'optique de faire le mot « **Vikings** » ;



4) L'espace laissé libre par la **min.** éliminée est aussitôt comblé par une nouvelle **min.** du paquet :

Ex :



La **min.** remplacée, il peut en éliminer une nouvelle : le **k**, pour faire « Vikings » ou le **g**, pour faire « Vigiles » ou le **d**, pour faire « Vidais » ou tout autre choix selon ses idées, ses envies, sa stratégie ; sachant qu'éliminer les lettres les plus difficiles à jouer (ici, le **k**) est souvent la meilleure des stratégies ! Et ainsi de suite...

5) Le joueur passe au mot suivant dans 3 cas :

- dès qu'il se retrouve bloqué, parce qu'il n'a pas à disposition la lettre suivante pour continuer son mot ;
- quand le mot est clos (aucune autre lettre ne peut plus être ajoutée) ;
- s'il estime devoir s'arrêter au milieu d'un mot (par exemple, continuer l'obligerait à jouer un **joker** qu'il veut garder pour faire un meilleur coup suivant) ;

Dans n'importe lequel de ces cas, le joueur retourne une nouvelle **maj.**... et ainsi de suite...

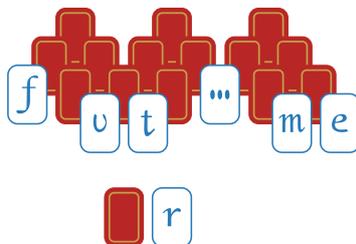
6) La partie prend fin quand l'intégralité des **min.** (**réussite totale**) a été éliminée (tout en conservant aucune ou 1 ou plusieurs **maj.**) ou, à défaut quand le tas de **maj.** est épuisé et qu'il reste une ou plusieurs **min.** sur le tableau (réussite partielle) !

D) Remarques

1) Le **Joker** est évolutif, c'est-à-dire qu'il peut changer d'identité selon les besoins du jeu -même le **JOKER maj.** ! Son nombre par mot est illimité, mais attention à l'utiliser à bon escient !

2) Quand le tas de **min.** est épuisé, les **min.** de la base des pyramides ne sont donc plus remplacées ; ce qui permet, dès qu'une **min.** d'un étage est libérée, de la retourner face visible pour se donner la possibilité de l'éliminer :

Ex :



3) Si le joueur est dans l'impossibilité d'éliminer la moindre **min.** sur une **maj.**, il passe directement à la suivante (il peut aussi délibérément passer une **maj.**, mais attention à ne pas les gaspiller !)

4) La durée d'une partie est d'env. 15 mn ;

5) Le nom **Gizel** évoque le visuel du jeu qui rappelle les 3 grandes pyramides égyptiennes : Khéops, Khéphren et Mykérinos (même si leur forme est plutôt celle de Djoser !). « Joueurs, songez que, du haut de ces pyramides de cartes, quatre siècles de langue française vous contemplant ! »

E) Version courte/Version enfant

N'utiliser que la moitié et des **maj.** et des **min.** ! / Utiliser toutes les **maj.** et seulement la moitié des **min.** !

Bon jeu !

