



## Kaléidoscope

le jeu des mots en miroir

### A) Caractéristiques

Type de jeu : **Construction**  
 Nombre de joueurs : **2**  
 Nb de paquets - Triés/Mélangés : **1 T**  
 Matériel : **Aucun**  
 Mots autorisés : **Tous**  
 Joker : **1 seul/mot - évolutif**  
 Comptage des points : **Non**  
 Durée : **45 mn**  
 Version courte : **Tableau de 7 maj. - 5 mots gagnants (au - 5 lettres)**  
 Version enfant : **Tableau de 7 maj. - 5 mots gagnants (au - 3 lettres)**  
 Difficulté : **!!!**

### B) But du jeu

**Le but du jeu est de remporter le premier 9 mots d'au moins 5 lettres !**

### C) Déroulement du jeu

- 1) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 2) Le **Méridional** répartit les **96 min.** entre les 2 joueurs : **48** chacun !
- 3) Placer, au centre et face visible, **9 des maj.** et mettre le reste du paquet de côté ; chaque joueur place son tas de **min.** devant lui, face contre table, comme suit :



- 4) Le **Septentrional** débute la partie en retournant et en posant (afin que l'adversaire puisse également « jouer ») la carte du dessus de son tas qu'il tente de placer sur son tableau à la suite d'une des **9 maj.** avec, en tête, l'objectif de composer 1 ou plusieurs mots d'au moins 5 lettres.

*Ex :*

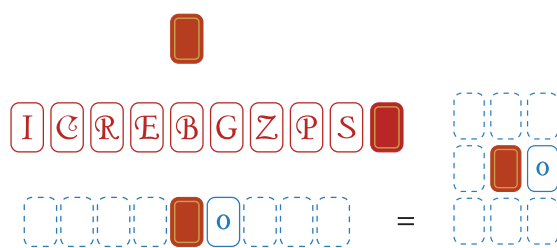


Le joueur démarre un mot commençant par **S** et se poursuivant avec un **o** : avec, comme idées possibles, les mots « **Soupe** », « **Songe** », « **Solos** »...



Il peut aussi ne pas pouvoir (ne voit pas de mot commençant par aucune des **maj.** et se poursuivant par sa **min.**) ou ne pas vouloir (la lettre ne lui plaît pas !?) placer sa carte, auquel cas, il s'en défait à côté de son tas (8 emplacements possibles):

*Ex :*



C'est alors au tour du **Méridional** de jouer avec les mêmes mécanismes, sachant qu'il joue en vis-à-vis avec son adversaire, donc avec les mêmes **maj.** !

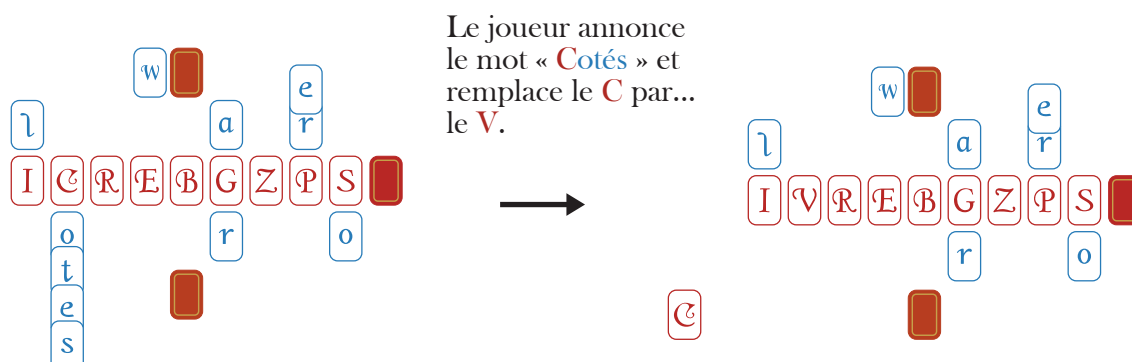
5) Dès le deuxième tour (selon ce qui a été joué auparavant, mais cela est surtout le cas après plusieurs tours) 4 actions, au choix, sont possibles pour chaque joueur :

- retourner une nouvelle carte et la placer (ou pas) sur son tableau ;
- déplacer une carte (ou plusieurs, à condition de les prendre ensemble et dans l'ordre !) déjà sur son tableau ;
- voler une carte que l'adversaire a rejetée et la placer sur son propre tableau ;
- récupérer une carte rejetée par ses soins et la placer sur son tableau ;

Et ainsi de suite...

6) Dès qu'un joueur peut faire un mot, il l'annonce, ramasse toutes les cartes le composant, en place le paquet de côté avec la **maj.** sur le dessus, et comble l'espace avec une nouvelle **maj.**

*Ex :*



C'est alors au tour de l'adversaire de jouer ;

7) La partie prend fin quand un joueur a formé 9 mots : il est alors déclaré **vainqueur** ! A défaut, quand plus aucun des deux joueurs n'est capable de former le moindre mot (plus assez de lettres ou plus d'idée ; celui en ayant formé le plus est alors déclaré vainqueur) ou quand l'un des joueurs se retrouve bloqué (+ de 8 emplacements de défausse ; le vainqueur étant alors l'adversaire).

#### D) Remarques

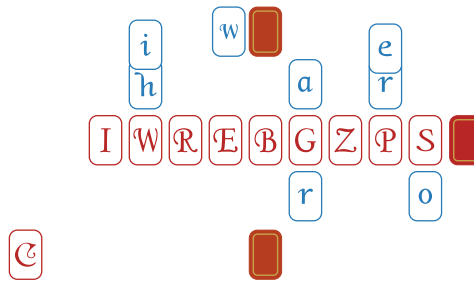
1) Les **Jokers**, **maj.** comme **min.**, sont évolutifs ; en ce qui concerne le **JOKER maj.**, commun aux 2 joueurs, chacun lui donne l'identité qui lui convient !

2) Quand un mot est formé et donc une **maj.** ramassée, si 1 ou plusieurs **min.** du joueur adverse se trouve(nt) en face, elle(s) reste(nt) en place (ou une partie) si ce dernier est capable d'annoncer un mot avec la nouvelle **maj.** et la nouvelle suite de lettres, ou bien tombe(nt) dans sa défausse et deviennent disponible(s) pour les 2 joueurs.

**Attention !!!** : si la perte de **min.** entraîne un trop plein de la défausse (+ de 8 emplacements), la partie est perdue !

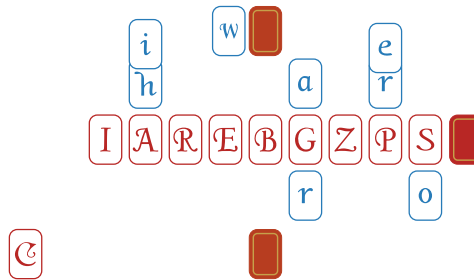


Ex 1 :



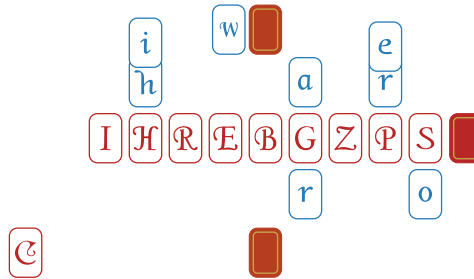
Ici, le C a été remplacé par le W : W/h/i est compatible (« Whist »), les min. restent donc en place.

Ex 2 :



Ici, le C a été remplacé par le A : A/h/i n'est pas compatible, mais A/h l'est (« Ah » ou « Ahaner »), le h reste donc en place, le i tombe dans la défausse.

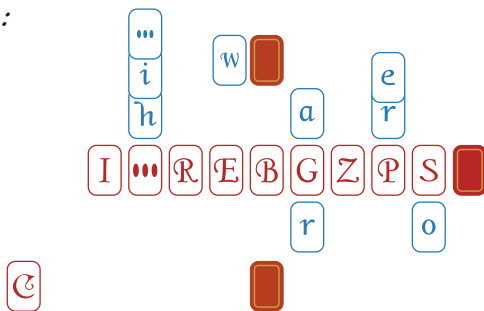
Ex 3 :



Ici, le C a été remplacé par le H : H/h/i n'est pas compatible, non plus que H/h, le h et le i sont donc rejetés et tombent dans la défausse du joueur.

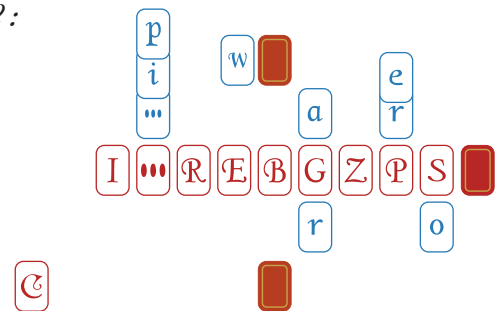
**Attention !!!** Si la maj. retirée est remplacée par le JOKER maj., tout joker min. se trouvant dans la colonne est incompatible (et toutes les min. qui suivent également !)

Ex 1 :



Ici, le C (avec l'idée de faire « Chips ») a été remplacé par le JOKER maj. : .../h/i reste compatible (« Chips »), mais pas le ..., celui-ci est donc rejeté et tombe dans la défausse du joueur.

Ex 2 :



Ici, le C (avec l'idée de faire « Chips ») a été remplacé par le JOKER maj. : .../.../i/p n'est pas compatible, le ..., le i et le p sont donc rejetés et tombent dans la défausse du joueur.

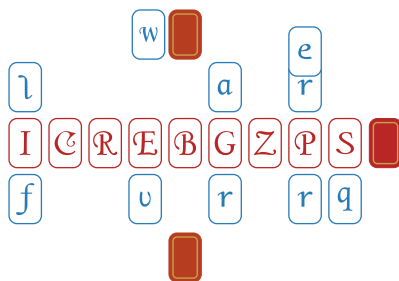
**Attention !!!** Si des cartes rejetées par la nouvelle maj. font déborder (plus que 8) la défausse du joueur, ce dernier a perdu ;



3) Plus on forme des mots longs, plus on « gaspille » de **min.** ; optimiser son jeu, c'est réussir à former le plus souvent des mots de 5 lettres, d'autant que le nombre de **min.** à disposition est limité !  
A noter qu'un mot d'au moins 5 lettres formé est obligatoirement gagné, le joueur ne peut pas ne pas l'annoncer dans le but de réserver des lettres (l'adversaire a la possibilité de le signaler !);

4) Un joueur est autorisé à intégrer une **min.** à son tableau même si la longueur du mot qui en découle possiblement est inférieur aux 5 lettres requises pour emporter le mot ; le but étant de se la réserver pour plus tard et d'éviter, en s'en défaussant, que l'adversaire ne la vole.

Ex :



Le « f » ne peut être placé à la suite d'aucune autre carte (**maj.** ou **min.**) que le « I » : « If » ne pourra pas être prolongé, mais le « f » ainsi intégré pourra être déplacé à loisir pour entrer dans la composition d'un futur mot d'au moins 5 lettres !

En résumé : pour remporter un mot, celui-ci doit faire au moins 5 lettres ; pour placer une lettre, peu importe la longueur du mot possible !

5) Si un joueur a des doutes sur la validité d'un mot ou début de mot de l'adversaire, il a tout loisir de se renseigner : en cas d'erreur, toutes les cartes du mot ou début de mot mystère sont ôtées et mises sous le paquet de **min.** du joueur fautif ! Sinon... le jeu se poursuit normalement ;

6) Une lettre rejetée identique à une précédente se rejette par-dessus, ce qui permet de gagner de la place, et de remplir moins rapidement les 8 emplacements (qui correspondent aux 8 emplacements symboliques autour du paquet du joueur) ;

7) Un temps de réflexion de 15 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ; le tour d'un joueur s'arrête dès qu'il a réalisé 1 des 4 actions possibles ;

8) La durée d'une partie est d'environ 45 mn !

9) Le nom **Kaléidoscope** évoque la configuration du jeu où la ligne des **maj.** joue le rôle de « tube » à miroirs d'où se réfléchissent à l'infini en rouge et bleu les mots des 2 adversaires : « Miroir, mon « mot » miroir, dis-moi qui est le meilleur joueur ! »

#### E) Version courte/Version enfant

Retourner un tableau de 7 **maj.** et limiter le nombre de mots (d'au moins 5 lettres) à remporter à 5 (ou moins !?) ! / Retourner un tableau de 7 **maj.** et limiter à 3 lettres (au moins) la longueur des 5 mots à remporter !

Bon jeu !

