Cardinal
le jeu de lettres pas si… académique !

Decrescendo

le jeu des mots qui comptent à rebours

A) Caractéristiques

Type de jeu : Combinaisons
Nombre de joueurs : 2 à 4
Nb de paquets - Triés/Mélangés : 1/joueur T
Matériel : Papier/Crayon
Mots autorisés : Tous
Joker : 1 seul/mot
Comptage des points : Pts cardinaux + Autres
Durée : 30 à 60 mn
Version courte : Score de départ de 123
Version enfant : Score de départ de 100
Difficulté : !!!

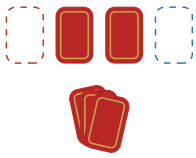
B) But du jeu

Le but du jeu est d'abaisser, le plus rapidement possible, son score de départ (321 !) à 0, en formant des mots qui comptent simple, double ou triple !

C) Déroulement du jeu

1) Se munir d'un papier et d'un crayon ; tracer autant de colonnes que de joueurs et inscrire le score de départ (321 !) ;

2) Chaque joueur prend 1 paquet de 123 cartes-lettres et en mélange séparément les maj. et les min. ; il pose, devant lui, face cachée, son tas de maj. (à gauche) et son tas de min. (à droite), comme suit :



La carte en pointillés rouges symbolise l'emplacement de la future corbeille de maj., celle en pointillés bleus, la corbeille de min. ;

3) Chacun pioche 1 maj. et 9 min. avec lesquelles il essaie de former un mot qui lui rapportera le plus de points afin d'abaisser le plus vite possible son score de départ.
Ajouter à cela qu'un mot utilisant 2 lettres identiques compte double, 3 lettres identiques compte triple !
Ex :
- « Bague » : 6+1+3+2+1=13 pts (aucune lettre en double ou en triple) ;
- « Kaki » : 10+1+5+2=18x2=36 pts (2 « Kk ») ;
- « Avatar » : 2+3+1+2+1+2=11x3=33 pts (3 « Aa ») ;

4) Une fois qu'un joueur atteint le palier 0, il lui reste un dernier contrat à remplir : former un mot ultime qui compte double, n'importe lequel, sans souci du nombre de points qu'il pourrait rapporter, mais avec l'obligation que la lettre doublée soit visible et non pas remplacée, pour l'une des 2, par un Joker !

Ex :
- « Concert » ou « Co...cert »(les 2 « Cc » sont visibles) ;
- Mais pas « Con...ert » ni « ...oncert »(1 seul « C » visible) ;

5) La partie prend fin lorsque, à nombre de coups égal, un joueur ayant abaissé son score à 0 pile réussit à former un dernier mot compte double : il est alors déclaré vainqueur !

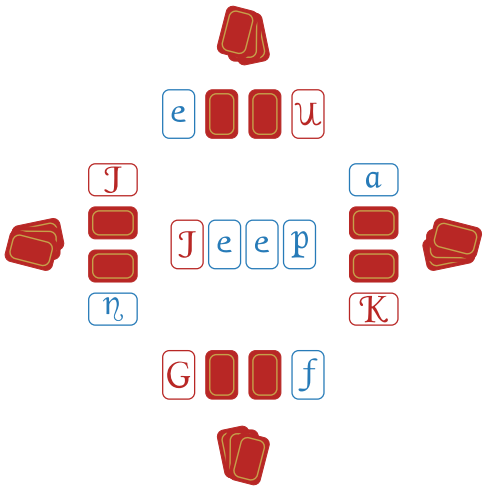
D) Remarques

1) Un Joker remplaçant une lettre par ailleurs présente 1 ou 2 fois dans le mot permet ainsi de doubler ou tripler ses points ;

Ex :
- « Pois...n » : 6+2+2+2+0+2=14x2=28 pts (le joker remplaçant un « o »)
- « Epé... » : 2+3+1+0=6x3=18 pts (le joker remplaçant un « e »)
- « ...oujou » : 0+2+2+5+2+2=13x2=26 pts (le JOKER remplaçant un « J »)
- « ...nanas » : 0+2+1+2+1+2=8x3=24 pts (le JOKER remplaçant un « A »)

2) Dès qu'un joueur a annoncé son mot, les points sont comptés et enlevés au score précédant afin d'avoir le total en temps réel ; il se ressert aussitôt en cartes !

3) Pour vérification et comptage des points, les mots sont à étaler au centre de la table, dans son sens ; les cartes utilisées ou rejetées sont à placer dans la corbeille, face visible, comme suit :



4) Lorsqu'un joueur forme un mot, les min. non utilisées sont conservées, aucune ne peut être rejetée ! Le joueur se contente de compléter sa main ;

5) Lorsqu' un joueur est dans l'impossibilité de former le moindre mot, il annonce *« Passe ! »*, rejette la maj. à la corbeille, et choisit de conserver tout ou partie ou aucune de ses min. (celles dont il veut se séparer finissant également à la corbeille !) ; en outre, les points de la maj. sont ajoutés à son score (sauf quand celui-ci est encore de 321, lors du 1er mot !) ; il se ressert aussitôt en cartes !

6) A l'approche du 0, un joueur peut délibérément passer son tour s'il estime que le mot qu'il est capable de former l'amène trop près du but, ce qui risque de le handicaper pour tomber pile ; en effet, se retrouver à quelques unités du 0 nécessite la chance de piocher une maj. à faible valeur (JOKER, A ou E), le risque d'en piocher une à valeur trop forte étant élevé (60% à 6 ou 10 pts !) et obligeant à passer son tour et à rajouter des points!

7) Un score ne peut pas descendre en dessous de 0 ! Si un joueur est dans l'impossibilité de former un mot qui le rapproche de 0 sans le dépasser, il doit passer son tour ; les points de la maj. lui sont, alors, ajoutés !

8) Lorsqu'il ne reste plus à un joueur que le dernier mot compte double à former, s'il est dans l'impossibilité de le faire, inutile pour lui d'en former aucun : il annonce *« Passe ! »*, rejette la maj. (mais sans rajout de points, cette fois !), se sépare de tout ou partie ou aucune de ses min., afin de se donner le maximum de chances d'arriver à ses fins, et pioche une nouvelle maj. !

9) Si un joueur parvient à former un mot de 9 lettres, un bonus de 25 points lui est accordé (ce qui correspond au simple centre de la cible dans le jeu de fléchettes !) ; s'il parvient à former un mot de 10 lettres, un bonus de 50 points lui est accordé ! (ce qui correspond au double centre de la cible dans le jeu de fléchettes !) ;

A noter que, dans ces deux cas, il n'est plus tenu compte des lettres doublées ou triplées, excepté si la valeur du mot compte triple est supérieure au bonus ; c'est alors le score du mot compte triple qui est retenu (cas rare !).

Ex :
- « Ouistitis » :
valeur avec bonus : 4+2+2+2+2+2+2+2+2+2=20+25=45 pts
valeur mot compte triple : 4+2+2+2+2+2+2+2+2+2=20x3=60 pts

10) Un mot qui contient plusieurs lettres en double et/ou en triple ne multiplie les points du mot que par 2 ou que par 3 !

Ex :
- « Coucou » (2 Cc, 2 o et 2 u !) : 6+2+2+3+2+2=17x2=34 pts
- « Ananas » (3 Aa, 2 n !) : 2+2+1+2+1+2=10x3=30 pts

A noter qu'un mot compte quadruple -rare- n'entre pas en compte (une telle zone n'existe pas aux fléchettes) : il comptera « seulement » triple !

Ex :
- « Expédiée » (4 Ee !) : 2+5+3+1+3+2+1+1=18x3=54 pts

11) Si un joueur vient à épuiser son/ses tas (maj. et/ou min.), il mélange à nouveau les cartes afin de le/les reformer et continuer de jouer (rare) !

12) La partie se jouant à nombre de coups égal, le match nul est possible !

13) Le score de départ, 321, est en fait l'inverse de 123, nombre de cartes dont chaque joueur dispose pour remplir le contrat ;

14) Le temps de réflexion accordé est celui que les autres joueurs mettent à jouer : chaque joueur doit donc annoncer son mot dans la foulée... ou presque !

15) La durée d'une partie varie entre 30 et 60 mn ;

16) Le nom Decrescendo évoque la diminution progressive d'un son, ici d'un nombre (321 !) jusqu'à 0, le mécanisme du jeu s'inspirant de celui des fléchettes, remplacées, car moins dangereux (encore que !?), par des mots que les joueurs « lancent » au centre de la... table !

E) Version courte/Version enfant

Inscrire un score de départ de 231 (version courte) ou de 123 (version express) ! / Inscrire un score de départ de 100 (ou autre ?) !

Bon jeu !