

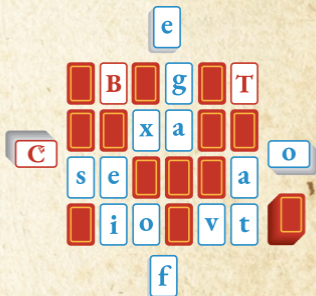
# Cartomanie

*le jeu de divination par les mots*

## CARACTÉRISTIQUES

- Type de jeu : combinaisons
- Nombre de joueurs : 1 à 4
- Paquet trié/mélangé : 1 mélangé
- Mots autorisés : tous
- Joker : 1 seul par mot
- Durée : 30 min
- Difficulté : !


## MISE EN SITUATION






## BUT DU JEU

Ramasser le plus de points en formant des mots avec les cartes retournées !



- ① Mélanger ensemble les 92 cartes-lettres, majuscules et minuscules.
- ② Disposer sur la table, face cachée, un tableau de 24 cartes (6 sur leur largeur, 4 sur leur longueur) et mettre de côté le paquet restant qui servira de recharge.
- ③ Chaque joueur retourne 1 carte du tableau : celui dont la lettre a la plus grande valeur débute la partie (si égalité, voir **règles communes** p.5) ; les lettres restent visibles !
- ④ Le joueur qui débute la partie retourne, en plus des lettres déjà retournées, 5 cartes au choix : à partir du tirage, il essaie de former le mot qui lui rapporte le plus de points ; si aucune majuscule n'apparaît dans le tirage, le joueur passe son tour et ramasse 0 point ; s'il peut former un mot, il l'annonce et ramasse les lettres dont il gagne les points ; il les pose en tas devant lui face visible.



⑤ Avant que le joueur suivant ne retourne 5 nouvelles cartes, les espaces laissés libres par le joueur précédent sont comblés avec de nouvelles cartes, face cachée ; si aucune carte n'a été ramassée, le joueur suivant joue directement, en retournant, à son tour, 5 cartes : il a donc, à sa disposition, les 5 cartes qu'il vient de retourner plus celles éventuellement laissées par le ou les joueurs aux tours précédents.

⑥ La partie prend fin quand le paquet de cartes est épuisé, que toutes les cartes ont été retournées et que plus aucun joueur n'est capable de former un mot (notamment quand toutes les majuscules ont été ramassées !) ; chaque joueur compte ses points : le joueur en totalisant le plus est alors déclaré **vainqueur !**

En version solitaire, moins le joueur laisse de cartes à la fin, mieux il a joué : s'il ramasse toutes les cartes, c'est parfait !

⑦ Tous types de mots acceptés.

⑧ 1 seul joker par mot accepté.

9 Si aucune **majuscule** n'est retournée sur les 24 cartes, ramasser toutes les cartes, bien rebattre le paquet et disposer un nouveau tableau ; si le cas se présente alors que le paquet de recharge est épuisé, la partie prend fin !

10 Ne pas perdre de vue qu'il existe, en français, des mots d'une lettre : **A** et **O** (plus **Y** et **X** dans l'extension) ; ces lettres **majuscules** peuvent donc être intéressantes à sélectionner (ainsi qu'un **JOKER**) !?

*P.-S. « À **Cardinal**, un mot commence toujours par une **majuscule** ! »*

**Bon jeu !**



Voir la règle  
en détail  
sur le site

### ALTERNATIVES

- ☞ **Version courte** : moitié des cartes
- ☞ **Version enfant** : moitié des cartes et tableau de 15 cartes (5 x 3)