

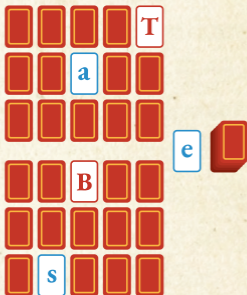
# Esquimot

*le jeu d'élimination des mots*

## CARACTÉRISTIQUES

- Type de jeu :  
construction
- Nombre  
de joueurs : 3 à 8
- Paquet  
trié/mélangé :  
1 mélangé
- Mots autorisés :  
tous
- Joker :  
1 seul par mot
- Durée :  
20 à 30 min
- Difficulté : !!

## MISE EN SITUATION



## BUT DU JEU

Éliminer toutes ses cartes  
en formant 3 mots horizontaux !

① Mélanger ensemble les 92 cartes-lettres, majuscules et minuscules.

② Chaque joueur se sert :


- 21 cartes à 2 joueurs ;
- 18 cartes à 3 joueurs ;
- 15 cartes à 4 joueurs ;

et les dispose devant lui, face cachée :

- 3 lignes de 7 cartes à 2 joueurs ;
- 3 lignes de 6 cartes à 3 joueurs ;
- 3 lignes de 5 cartes à 4 joueurs.

Le reste du paquet forme la pioche  
+ 1 retourne (qui constitue  
la pile de défausse).

③ Chaque joueur retourne 2 cartes de son jeu (⚠ pas dans la même ligne ni la même colonne) : celui dont le total de points des 2 lettres est le plus élevé débute la partie (en cas d'égalité, voir **règles communes** p.5).




④ 4 actions possibles :

- prendre la carte du dessus de la défausse et l'échanger avec l'une des cartes de son jeu (face visible ou face cachée) ;
- piocher une carte et l'échanger avec l'une des cartes de son jeu (face visible ou face cachée) ;
- piocher une carte, la jeter dans la défausse (si elle n'intéresse pas) et retourner l'une des cartes face cachée de son jeu ;
- inverser 2 cartes de son jeu quelle que soit la colonne ou la ligne (2 face visible ou 1 face visible / 1 face cachée ; 2 face cachée n'ayant aucun intérêt !).

⑤ Quand un joueur forme un mot (la première lettre à gauche devant être une... **majuscule** !), il l'annonce, l'enlève et jette l'intégralité des cartes dans la défausse, **majuscule** sur le dessus.

⑥ La partie prend fin quand un joueur a éliminé ses trois mots : il est alors déclaré **vainqueur** !

⑦ Tous types de mots acceptés.

- 
- ⑧ 1 seul joker par mot accepté (il n'est cependant pas interdit que plusieurs jokers se retrouvent dans une même ligne à un moment de la partie).
- ⑨ Si toutes les cartes d'un joueur sont retournées, toute nouvelle pioche doit remplacer automatiquement l'une des cartes de son jeu.
- ⑩ Un mot doit être annoncé au moment où il est formé ; un joueur ne peut laisser un mot formé « dormir » et l'annoncer plus tard sans avoir rien changé !

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

**Bon jeu !**



Voir la règle  
en détail  
sur le site

**ALTERNATIVES**

- 👉 **Version courte** : en 3 mots de 4/5 lettres
- 👉 **Version enfant** : en 2 mots de 4/5 lettres