Cardinal

le jeu de lettres pas si… académique !

Huitarmoricain

le jeu du huit américain des mots

A) Caractéristiques

Type de jeu : Défausse
Nombre de joueurs : 2 à 4
Nb de paquets - Trié/Mélangé: 1 M
Matériel : Aucun
Mots autorisés : Tous
Joker : Nb illimité/mot - évolutif
Comptage des points : Non
Durée : 10 à 45 mn
Version courte : Moitié des cartes
Difficulté : !!!

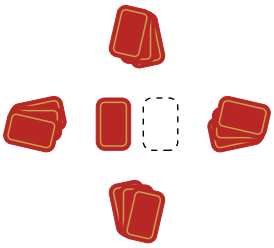
B) But du jeu

Le but du jeu est de se défaire le 1er de ses 8 cartes en formant des mots, des bouts de mots, des débuts de mots !

C) Déroulement du jeu

1) Mélanger toutes ensemble les 123 cartes-lettres du jeu ;

2) Le Méridional distribue à chacun des joueurs 8 cartes et pose le reste du jeu au milieu, face cachée, pour servir de pioche, comme suit :



La carte en pointillés symbolise l'emplacement de la future défausse ;

3) Le Ponantais débute la partie : pour pouvoir se défausser d'une ou de plusieurs cartes, il doit observer la règle qui consiste à poser en premier lieu une maj., symbole d'un mot qui « s'écrit » :

- il n'a pas de maj. ; il pioche : toujours pas de maj. ; il annonce *« Passe ! »*;
- il n'a pas de maj. ; il pioche : une maj. ; il la joue et tente de compléter ce début de mot par une/des min. ; il annonce *« C'est bon ! »* ;
- il a une maj. ; il la joue et tente de compléter ce début de mot par une/des min. ; il annonce *« C'est bon ! »* ;

4) Le joueur suivant joue en fonction du jeu précédent :

- démarrer un (nouveau) mot ;
- compléter le début de mot initié par son prédécesseur en posant une/des min. ;
- piocher une carte qu'il peut jouer ou pas ; et ainsi de suite...

5) Les joueurs passent à un nouveau mot dans 2 cas :

- si un tour complet des joueurs est effectué sans qu'aucun d'entre eux n'ait ajouté la moindre lettre à la dernière posée par un joueur ;
- quand un mot est jugé « clos » par tous les joueurs, c'est-à-dire qu'aucune lettre ne peut plus être ajoutée pour former un autre mot (c'est notamment le cas pour un mot au pluriel !) ;

Dans ces 2 cas, c'est au joueur ayant posé la dernière carte de démarrer (si possible !?) un nouveau mot par une maj. ; sinon, c'est au joueur suivant !

6) La partie prend fin quand un joueur pose la dernière carte qu'il avait en main : il est alors déclaré vainqueur ! (ou, à défaut, quand la pioche est épuisée, celui qui en a gardées le moins !?)

D) Remarques

1) Aucune limite n'est imposée pour l'utilisation des Jokers dans la composition d'un mot ; il peut, d'ailleurs, s'avérer judicieux de « noyer » un mot sous plusieurs Jokers afin de, peut-être, empêcher les adversaires de poser des cartes, ne voyant pas de quel mot il peut s'agir !?

De même, un joker peut-il servir à essayer de prendre la main pour démarrer le mot suivant, en espérant qu'aucun autre joueur ne pose de lettre par-dessus !?

2) Quand un mot reste inachevé, avant de passer au suivant, le joueur ayant posé la dernière carte se doit de renseigner les autres joueurs sur le mot auquel il pensait (idem pour clore la partie !) ; en cas d'erreur, le joueur fautif ramasse toutes les cartes du fameux mot « mystérieux », et c'est au joueur suivant de débuter un nouveau mot par une maj.

De même si un joueur se trompe en ajoutant une min. au bout de mot précédent !

Enfin, le joker est évolutif, c'est-à-dire qu'il peut changer d'identité selon les besoins du jeu –même le JOKER maj. !

3) En cas de nouveau mot, tant qu'aucun joueur ne peut poser de maj., chacun pioche une carte jusqu'à en trouver une, même le joueur qui a terminé le mot précédent ou gardé la main durant un tour complet ;

4) Si la pioche vient à être épuisée, les joueurs continuent avec leurs cartes en main jusqu'à plus pouvoir et sans plus piocher !

5) Quand un joueur ne voit pas quel mot l'adversaire imagine à partir des lettres posées, il doit malgré tout piocher une carte et annoncer qu'il passe ; de même s'il pensait le mot « clos », mais qu'un adversaire lui assure qu'il est possible de le poursuivre !

6) Toutes les stratégies de jeu sont permises : piocher préalablement une carte même quand on a de quoi jouer (parce qu'on veut élargir son éventail de lettres, parce qu'on cherche une voyelle ou une maj.), poser tout ou partie de ses cartes jouables (parce qu'on veut se garder une lettre pour essayer de reprendre la main), passer volontairement la main (parce qu'on veut conserver une lettre qui nous sera utile plus tard), etc.

A force de jeu, chacun trouvera la bonne tactique à adopter, même si elle est tributaire de la chance et des adversaires !

Mais tactiquement, chaque fois que cela est possible, clore un mot est l'assurance de garder la main pour commencer le suivant !

7) Une partie peut également se jouer en plusieurs manches :

- au nombre de victoires (le 1er joueur qui en gagne 3 !?) ;
- au nombre de points : en comptant les points restés en main à la fin de chaque manche, le vainqueur étant le joueur qui en totalise le moins (à la fin de n manches ou dès qu'un joueur atteint 100 points !?) ;

8) Un temps de réflexion de 15 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

9) La durée d'une partie varie entre 10 et 45 mn ;

10) Le nom Huitarmoricain évoque le « Huit Américain », jeu de cartes classiques de défausse dont les règles viennent d'outre-Atlantique, mais dans une version lettres dont les règles viennent d'un petit village français (de Bretagne !) qui résiste encore et toujours aux anglicismes !

E) Version courte

Surtout à 4 joueurs (il est un peu plus difficile de conclure !) : n'utiliser que la moitié des 123 cartes !

Bon jeu !