WordZ

Règles du jeu

Matériel

110 cartes, dont 37 cartes *Voyelle* jaunes et 73 cartes *Consonne* bleues ainsi que 21 jetons. Au recto de chaque carte on trouve une lettre centrale reprise sur les quatre coins, et au verso, une couleur qui indique si la carte représente une voyelle (jaune) ou une consonne (bleue), ainsi qu'une flèche qui indique le sens d'écriture.

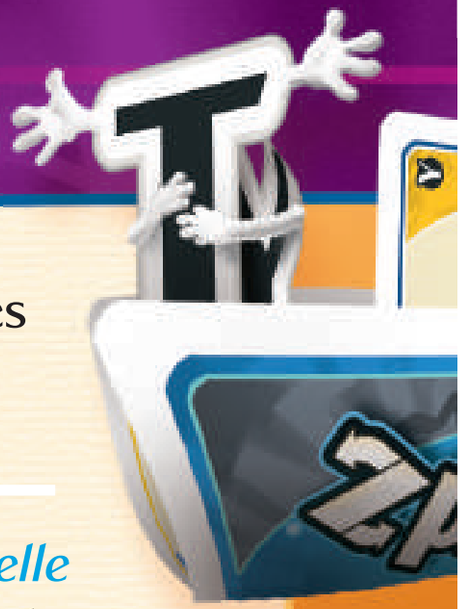
But du jeu

Être le joueur à avoir marqué le plus de points, en devinant le plus tôt possible le plus de mots adverses possible.



Nombre de manches

Une partie de ***WordZ*** se joue en 3 manches. Cependant les joueurs sont libres



de choisir le nombre de manche qui leur convient, dès lors qu'ils s'accordent entre eux au début du jeu.

Phase préparatoire

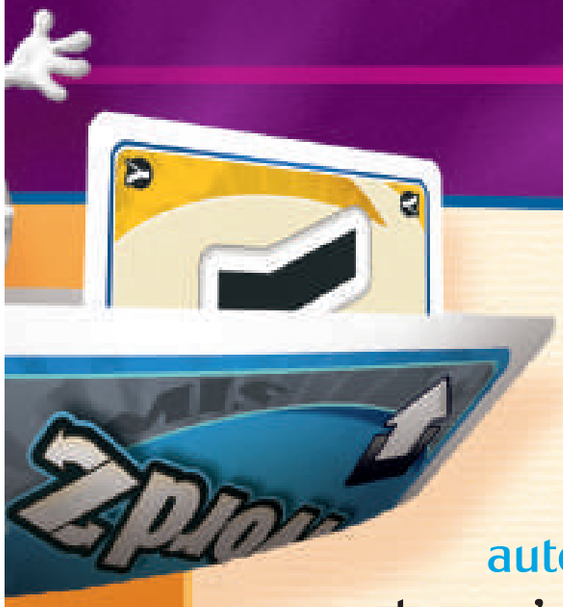
- Chaque joueur reçoit, faces cachées, 5 cartes *Voyelle* (jaunes) et 7 cartes *Consonne* (bleues) à l'aide desquelles il doit secrètement composer un mot qu'il place devant lui. Les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte.

Note : les lettres centrales sur chaque carte ont été rappelées dans les coins afin de pouvoir facilement tenir les cartes en éventail.



- Il reçoit aussi 3 jetons *Mise* à l'aide desquels il pourra tenter de deviner les mots de ses adversaires.

◀ Schéma n° 1 : Configuration de la table de jeu à l'issue de la phase préparatoire.



Quels sont les mots autorisés ?

- Un mot peut être constitué de tout ou partie des cartes du joueur.
- Tous les mots de la langue française sont autorisés à l'exception des noms propres. Il peut donc s'agir d'un nom commun ou d'un adjectif (masculin, féminin, singulier ou pluriel), d'un verbe (à l'infinitif ou conjugué), d'un participe passé (masculin, féminin, singulier ou pluriel), d'un participe présent, d'un adverbe, etc.
- Le mot doit être correctement orthographié et grammaticalement exact.
- Pour vérifier l'orthographe d'un mot, les joueurs peuvent consulter librement un dictionnaire.

Comment écrire un mot ?

- Afin que ses adversaires puissent facilement lire son mot, un joueur doit l'écrire dans son sens inverse de lecture (de la droite vers la gauche).





Pour ce faire il lui suffit de poser la première lettre du mot avec les flèches tournées vers la gauche (le sigle Wordz tourné vers les autres joueurs) et ensuite de suivre le sens des flèches.

Phase de jeu

Le premier joueur est désigné au hasard.
À chaque fois que c'est à son tour d'agir, un joueur :

- DOIT choisir et retourner l'une des cartes d'un adversaire (action obligatoire).
- Et PEUT faire une proposition pour un mot d'un adversaire (action optionnelle).

Ces actions peuvent être effectuées dans l'ordre du choix du joueur.
Chaque action ne peut être faite qu'une seule fois par tour.

Règles du jeu

- Faire une proposition, c'est proposer une solution pour le mot qu'a écrit un adversaire. Pour ce faire, le joueur donne à son adversaire un jeton Mise puis épèle le mot auquel il pense. Ensuite, l'adversaire valide ou non la proposition. Si le joueur s'est trompé sur ne serait-ce qu'une seule lettre, la proposition est fausse. Un joueur peut faire une proposition sur un autre mot que celui sur lequel il a retourné une lettre.

Note : un joueur qui n'a plus de jeton Mise ne peut plus faire de proposition jusqu'à ce qu'il en récupère.

- **Si la proposition est correcte :**

Le joueur qui vient de deviner le mot récupère les cartes qui étaient encore faces cachées au moment où a été faite la proposition. Le joueur qui a posé le mot récupère les lettres qui étaient faces visibles au moment où a été faite la proposition. Le joueur qui a posé le mot n'a donc plus de mot devant lui (ce qui ne l'empêche pas de continuer à jouer).



Si la proposition est fausse :

Le mot demeure tel quel en place jusqu'à ce que l'un des joueurs le découvre ou que toutes ses lettres aient été dévoilées (la totalité des cartes est alors remportée par le poseur du mot).

C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de jouer ; et ainsi de suite.

Que se passe-t'il si un mot est mal orthographié ou grammaticalement inexact ?

Toutes les cartes du mot incorrect sont rangées dans la boîte. le joueur fautif garde les cartes qu'il a déjà gagnées pendant cette manche. Cependant, il ne participe plus à celle-ci. il doit alors donner un jeton *Mise* à chaque joueur, si possible, et ranger le reste dans la boîte. s'il n'a pas assez de jetons *Mise* pour en donner un par joueur, alors la totalité est rangée dans la boîte.

Il pourra bien sûr participer à la manche suivante.

Exemple d'un tour de jeu

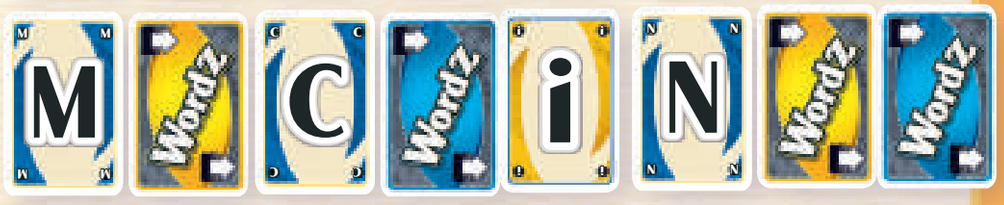
Marc a reçu les lettres :



avec lesquelles il décide d'écrire



Après quelques tours de jeu son mot a été partiellement dévoilé.



Philippe, à qui c'est le tour de jouer, hésite entre « machinal » et « machines ». Aussi il demande à Marc de retourner sa dernière lettre : un S. Il donne alors un jeton Mise à Marc et propose M.A.C.H.I.N.E.S. Philippe remporte trois cartes (A, H et E) tandis que Marc en remporte cinq (M, C, I, N et S).

C'est maintenant au voisin de gauche de Philippe de jouer.



Schéma n° 2 : configuration de la table en cours de jeu.

Fin d'une manche

Lorsque tous les mots ont été devinés ou dévoilés la manche prend fin. Chaque joueur compte alors le nombre de cartes qu'il a gagné : il s'agit de son score pour la manche. Chaque carte vaut un point. Les joueurs notent les scores sur une feuille. Toutes les cartes, y compris celles gagnées pendant cette manche, sont regroupées par couleur et mélangées avant de commencer une nouvelle manche. C'est le joueur qui a le moins de points qui commencera la prochaine manche (celui qui a le moins de jetons en cas d'égalité).



Fin de partie

A l'issue de la dernière manche on additionne les scores obtenus par chacun au cours de chaque manche. Le joueur qui a obtenu le plus de points est déclaré vainqueur.



Auteurs : Frédéric Henry et Guillaume Blossier
Conception graphique : Stéphane Gantiez