

Les Nains Versions

Un jeu de François Petit

À partir de 7 ans. De 2 à 4 joueurs par jeu.

Contenu : 71 cartes Mots (niveau 1 : 31, niveau 2 : 21, niveau 3 : 19), 3 cartes Pioche cassée, 3 cartes Grosse pépite, 2 cartes Nain, 2 cartes Règle.

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes.

But du jeu : Gagner le maximum de point en trouvant s'il y a ou non un mot commun aux 2 cartes de la table.

Principe du jeu : mettre les 2 cartes Nain près du centre de la table ; prendre une famille de cartes (en fonction du niveau), ajouter les cartes Grosse pépite et Pioche cassée, mélanger les cartes, puis les partager entre les joueurs et les mettre en pile, mots cachés.

Le premier joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la pose au centre de la table.

Le deuxième joueur fait de même.

- S'il y a un mot commun, le premier joueur à l'annoncer oralement sans taper sur une carte Nain gagne la carte.

- Sinon, il faut vite taper (sans parler) sur le nain sans pépite. Le plus rapide gagne la carte.

- S'il y a le mot «pépite» ou le mot «pioche», il faut vite taper sur le nain avec une pépite et l'annoncer. Le plus rapide gagne la carte.

- Carte Pioche cassée : on ne peut parler ou taper pendant un tour de jeu. La carte est mise de côté.

- Carte Grosse pépite (4 points) : le plus rapide à taper sur le nain avec pépite gagne la carte.

La carte gagnée est la carte posée en premier, pour varier les mots. Et le joueur suivant retourne une carte...

En cas d'erreur, on ne peut gagner la carte proposée (et plus, voir les variantes).

Quand toutes les cartes ont été gagnées (le gagnant du dernier défi gagne les 2 cartes), chacun compte ses points (indiqués sur la pépite de chaque carte Mot). Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

Variantes :

- On peut garder la même carte en référence au lieu de changer à chaque fois, pour faire travailler la mémorisation des mots. On ne prendra pas cependant une carte avec «pioche» ou «pépite».

- Dès qu'un joueur fait une erreur (il parle au lieu de taper, tape sur le mauvais nain, n'avait pas vu un mot clé...), il doit rendre une carte gagnée (niveau plus fort). D'où l'intérêt de rendre des cartes de faible valeur.

Pour 2 joueurs, l'autre gagne la carte.

- On peut ne compter que les cartes gagnées et non les points. Grosse pépite = 2 cartes.

- On joue avec un seul tas pour la partie au lieu d'avoir un tas pour chaque joueur.

- Niveau découverte : un joueur retourne une carte et doit lire les mots sans erreurs pour la gagner. Puis c'est au joueur suivant...

- On pourrait jouer à la règle du mistigri et préparant des paires de cartes ayant un mot commun, plus la carte Pioche cassée.

Règles pour 2 joueurs :

1) Les deux joueurs commencent avec un tas de cartes chacun, de taille égale. Puis ils retournent en même temps leur première carte, et cherchent s'il y a un mot commun... Le premier à avoir donné la bonne réponse rejoue, en posant une nouvelle carte sur sa première carte retournée... Le premier à s'être complètement défaussé de ses cartes a gagné.

2) Règle avec un tas commun : on retourne 1 carte devant chaque joueur. Le premier à avoir donné la bonne réponse gagne la carte devant lui. Et on pose une nouvelle carte. Cela permet au perdant de mémoriser ses mots.

3) Lecture : un joueur retourne une carte et doit lire les mots sans erreurs pour la gagner. Puis c'est au joueur suivant.

Retrouvez nos autres jeux sur le site www.Catsfamily.eu.