



Cartomanie

le jeu de divination par les mots

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Combinaisons**

Nombre de joueurs : **1 à 4**

Nb de paquets - Trié/Mélangé : **1 M**

Matériel : **Aucun**

Mots autorisés : **Tous**

Joker : **1 seul/mot**

Comptage des points : **Pts cardinaux**

Durée : **30 mn**

Version courte : **Moitié des cartes**

Version enfant : **Moitié des cartes - tableau de 15 cartes (5x3)**

Difficulté : **!**

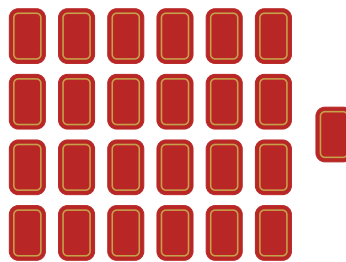
B) But du jeu

Le but du jeu est d'engranger le maximum de points en découvrant des lettres pour former des mots qui rapportent le plus possible !

C) Déroulement du jeu

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

2) Le **Méridional** dispose sur la table, face cachée, un tableau de 24 cartes (6 sur la longueur, 4 sur la largeur) et met de côté le tas restant, comme suit :



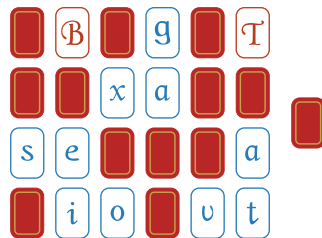
3) Le **Ponantais** débute la partie en retournant 5 des 24 cartes au choix : à partir de ces cartes visibles, il essaie de former le mot qui lui rapporte le plus de points ; si nulle **maj.** n'est retournée, le joueur ne peut donc former aucun mot ; s'il peut former un mot à partir d'une **maj.**, il ramasse les cartes et les met en tas devant lui, face visible ;

4) Le **Méridional**, avant que le joueur suivant ne joue, comble alors les espaces laissés par le joueur précédent avec de nouvelles cartes, toujours 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 ; selon ce nombre de cartes visibles, il peut donc former des mots allant d'1 (**A**, **O**, **X** ou **Y** [voir **Nota bene**]) à 7, 8 lettres (ou plus si plusieurs joueurs ont laissé « derrière eux » un nombre important de cartes !?)



Ex :



Le joueur peut faire soit « **Boxait** », soit « **Tatouages** » qui rapportent tous les deux 18 points :

« **Boxait** » : $6+2+5+1+2+2=18$

« **Tatouages** » : $4+1+2+2+2+1+3+1+2=18$

La meilleure solution est peut-être (?) de choisir le mot contenant le « x » (à la fois pour éliminer une lettre «difficile» et pour priver les adversaires d'une lettre à forte valeur) !

Restent donc à la disposition du joueur suivant les lettres non-utilisées, auxquelles il ajoute les 5 nouvelles cartes qu'il retourne ; et ainsi de suite...

5) La partie prend fin quand le tas de cartes-lettres est épuisé ou qu'aucun joueur ne sait plus former un mot ou que toutes les **maj.** ont été utilisées : le joueur totalisant le plus de points est alors déclaré **vainqueur** !

D) Remarques

1) Si les 24 cartes du tableau venaient à être retournées sans qu'aucune **maj.** n'apparaisse (probabilité quand même assez faible !), le **Méridional** devrait alors toutes les ramasser, les remettre dans le tas, bien mélanger le tout, et poser, face contre table, 24 nouvelles cartes ; le joueur dont c'était le tour jouant avec un tableau tout neuf ; si le cas se présentait alors que le tas d'« approvisionnement » était épuisé, la partie prendrait ainsi fin !

2) Quand le tas d'« approvisionnement » est épuisé, que toutes les cartes du plateau ont été retournées, qu'au moins 1 **maj.** reste visible, un tour complet des joueurs doit être effectué, les uns ayant peut-être une idée de mot que les autres n'ont pas ; si aucun des joueurs ne sait plus utiliser la ou les **maj.**(s) restante(s), la partie prend fin !

3) Pour une plus grande ouverture du jeu, il est conseillé, en cas de mots du même nombre de points, de privilégier celui contenant une ou plusieurs lettres « difficiles » (j, k, q, w, x, y et z !), et d'éviter ainsi qu'elles ne forment embouteillage, si ce n'est à la fin de la partie quand le tas de cartes-lettres est de toute façon épuisé !

4) Un temps de réflexion de 30 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ;

5) Pour une partie en solitaire, le but du jeu n'est plus de marquer des points, mais d'éliminer les cartes, si possible toutes (pour une réussite totale) ! En jouant le jeu de former un mot chaque fois que cela est possible (comme s'il y avait des adversaires) et en ne refusant donc pas de jouer dans le but de retourner entièrement le tableau et d'avoir plus de choix pour former de longs mots et éliminer plus vite et plus facilement les cartes (ce qui pourrait d'ailleurs s'avérer un mauvais calcul en accumulant trop de **maj.** en fin de partie !)

6) La durée d'une partie est d'environ 30 mn ;

7) Le nom **Cartomanie** évoque, d'une part, l'« obsession » des points qu'il faut engranger au maximum, d'autre part, la « cartomancie », au niveau du principe du jeu consistant à dévoiler au fur et à mesure des cartes qui permettent, non pas la divination, mais la « devination » de mots pour un avenir radieux de vainqueur...ou sombre de perdant !

E) Version courte/Version enfant

N'utiliser que la moitié des 123 cartes (60 ou 63) ! / N'utiliser que la moitié des 92 cartes, et disposer un tableau de 15 cartes (5 sur la longueur, 3 sur la largeur).

Bon jeu !

