



Chamot

le jeu de mots des coups bas

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Défausse**
 Nombre de joueurs : **2 à 4**
 Nb de paquets - Triés/Mélangés: **1 T**
 Matériel : **Aucun**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **1 seul/mot - évolutif**
 Comptage des points : **Non**
 Durée : **45 à 60 mn**
 Version courte : **Moitié des min.**
 Difficulté : **!!!**

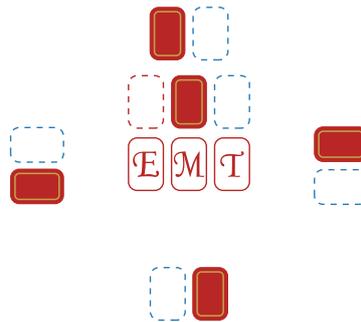
B) But du jeu

Le but du jeu est de se défaire le 1^{er} de ses min. en posant autant de cartes que possible, en les déplaçant pour former des mots et faire de la place et/ou en chargeant la corbeille des adversaires !

C) Déroulement du jeu

1) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;

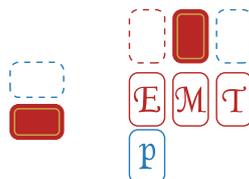
2) Le **Méridional** répartit les **96 min.** entre les joueurs (48 à 2 j., 32 à 3 j., 24 à 4 j. !) qu'ils placent en tas, face cachée, devant eux ; il retourne, au centre, dans son sens, un tableau de 3 **maj.** ; le reste du tas de **maj.** est mis de côté pour servir de pioche, comme suit :



Les cartes en pointillés symbolisent l'emplacement des futures corbeilles de **maj.** et de **min.** ;

5) Le **Ponantais** débute la partie : il retourne la 1^{ère} **min.** de son paquet et essaie de la placer bord à bord avec l'une des 3 **maj.** de façon à former un mot, un bout de mot, un début de mot ; il annonce son idée, sachant que le mot annoncé doit faire au moins 3 lettres :

Ex :

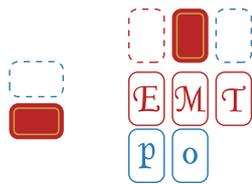


Il annonce, par exemple, «**Epée**»

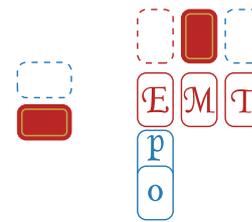


Ayant pu placer sa **min.**, il essaie de faire de même avec la suivante :

Exs :



ou

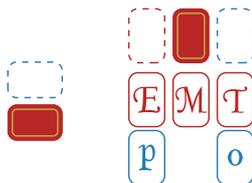


Il annonce, par exemple, «**M**oudre»

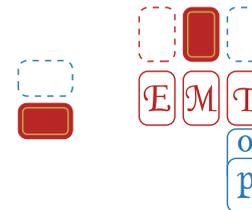
Il annonce, par exemple, «**E**poux»

Avant de retourner sa **min.** suivante, le joueur peut aussi décider de déplacer des lettres, notamment pour former un mot (d'au moins 3 lettres !), ce qui lui permettra de faire de la place :

Ex :

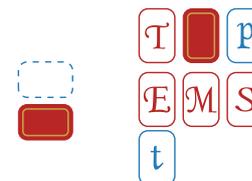
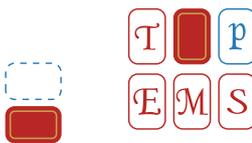


puis



Il déplace le **o** et annonce, par exemple «**T**op» (parce qu'il va former, au coup suivant, le mot «**T**op», mais pourrait tout aussi bien, dans un premier temps, annoncer «**T**ordu», aucune obligation !)

Il déplace le **p** et annonce «**T**op», ce qui lui permet, ayant formé un mot d'au moins 3 lettres, d'enlever le mot, de faire de la place pour la/les **min.** suivantes.

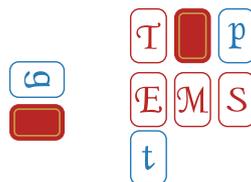


Il rejette les lettres du mot «**T**op» dans leur corbeille respective et remplace le **T** par la **maj.** suivante, le **S**.

Il retourne sa **min.** suivante, un **t**, qu'il essaie de placer : il annonce le mot «**E**trange».

Il continue ainsi tant qu'il peut placer sa carte...

S'il ne peut pas la placer, il la rejette dans sa corbeille, comme suit :



C'est alors au tour du joueur suivant, et ainsi de suite...

Attention !!! Lorsque la corbeille individuelle d'un ou de plusieurs joueurs se trouve garnie, de nouvelles actions de jeu sont possible, et c'est là qu'intervient la notion de « coups vaches » ! Un joueur peut, en effet, « charger » un adversaire en lui ajoutant dans sa corbeille 1 ou plusieurs **min.**, et ce de 3 manières :

- retourner la **min.** de son tas et la poser sur la **min.** de la corbeille de l'adversaire si elle la suit alphabétiquement ;
- prendre la **min.** de sa corbeille et la poser sur la **min.** de la corbeille de l'adversaire si elle la suit alphabétiquement ;
- enlever toutes les **min.** d'un (bout de) mot et les poser sur la **min.** de la corbeille de l'adversaire si la première lettre du bout de mot la suit alphabétiquement ;



Ex : *min.* retournée du tas :



Ex : *min.* prise de la corbeille :



Ex : *min.* enlevées du bout de mot :



6) La partie prend fin quand un joueur a réussi à se défausser de l'intégralité de son tas de *min.* : il est alors déclaré **vainqueur** ! (ou, à défaut, quand, durant 3 tours, plus aucun joueur n'est capable de se défausser de la moindre *min.*, le gagnant étant celui en ayant conservé le moins !)

D) Remarques

1) Un seul **Joker** par mot étant autorisé, si un joueur retourne un **joker** alors que les 3 débuts de mots en contiennent déjà un, celui-ci se voit contraint de le rejeter dans sa corbeille !
Ce qui implique que n'importe quelle lettre peut suivre alphabétiquement un **joker** : un adversaire peut donc se défausser par-dessus de n'importe quelle lettre de son tas ou de sa corbeille, et même enlever toutes les *min.* d'un début de mot et en charger ce joueur ; et si, par malheur (ou par bonheur, selon le point de vue), la suite de *min.* posée dans la corbeille se termine par un **joker**, n'importe quelle autre suite de *min.* d'un début de mot peut y être à nouveau posée !!!

A contrario, un **joker**, qu'il soit retourné, au-dessus de la corbeille ou démarrant une suite de *min.* d'un début de mot, ne peut être utilisé pour charger la corbeille d'un adversaire !

A noter que le **JOKER** **maj.** est évolutif au même titre que le **joker** **min.**

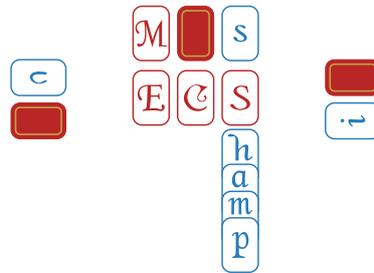
2) Un joueur peut, à tout moment, jouer la *min.* du dessus de sa corbeille ; celle-ci jouée, une autre *min.* est découverte et, donc, potentiellement jouable ; il est d'ailleurs autorisé de consulter la pile de sa corbeille pour établir, si possible, une stratégie de défausse, sachant que les cartes doivent être jouées dans l'ordre d'apparition !

3) Un mot d'au moins 3 lettres doit toujours être annoncé pour chaque *min.* placée ou déplacée dans le tableau !

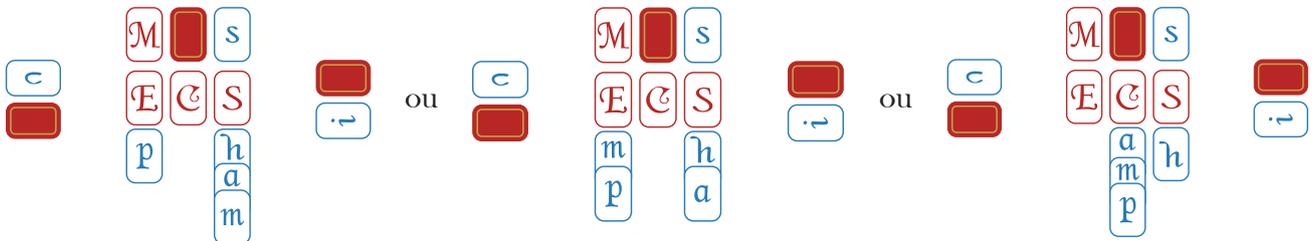
Dans la mesure du possible, il est d'ailleurs conseillé de ne pas se contenter de jouer les cartes de son tas ou de sa corbeille sans jamais rien déplacer : dès qu'une possibilité se présente de former un mot en effectuant un ou plusieurs déplacement, ne pas hésiter pour faire de la place. Sachant qu'un joueur peut déplacer une ou plusieurs lettres à la fois, à condition d'en respecter l'ordre (et de le faire avant de retourner une carte de son tas !) :



Exs : configuration de base :



Possibilités de déplacements :



Le joueur déplace la dernière lettre de «**Shamp**» et annonce «**Epicé**»

Le joueur déplace les 2 dernières lettres de «**Shamp**» et annonce «**Emploi**»

Le joueur déplace les 3 dernières lettres de «**Shamp**» et annonce «**Camp**»

A noter qu'un mot d'au moins 3 lettres qu'un joueur n'enlève pas (par oubli ou par ignorance) peut être enlevé tel quel par un joueur suivant après annonce du mot !

4) Quand un joueur a épuisé son tas de **min.**, il laisse sa corbeille en l'état durant 1 tour, afin de permettre aux autres joueurs d'éventuellement la charger un peu plus !

Lorsque son tour de jeu est arrivé, il se doit de tenter, dans un premier temps, de placer la **min.** du dessus (puis celle d'en-dessous s'il y parvient, etc.) : s'il n'y parvient pas (idem pour celle du dessous, etc.), il mélange alors sa corbeille pour en reformer un tas, retourne la **min.** de dessus qu'il tente de placer, et ainsi de suite...

S'il ne lui reste plus qu'une carte, il la laisse visible jusqu'à pouvoir la jouer... ou pas !

Si le tas de **maj.** vient à être épuisé, la corbeille de **maj.** est mélangée pour former un nouveau tas...

5) Précision importante concernant le fait de charger un adversaire en plaçant dans sa corbeille une lettre qui suit alphabétiquement la lettre du dessus : l'alphabet forme une boucle, ce qui signifie que le **a** suit alphabétiquement le **z** !

6) Carte posée, carte jouée ! Aussi est-il conseillé de bien garder sa carte en main, sans la dévoiler, et de regarder les différentes possibilités qui s'offrent avant de la poser ; les réactions intempestives sont également à proscrire pour ne pas attirer l'attention des adversaires sur un coup qu'ils pourraient jouer !

7) Un joueur ne peut pas prendre la **min.** du dessus de la corbeille d'un adversaire pour quelque raison que ce soit, quand bien même, par exemple, en la plaçant sur le tableau, elle lui permettrait ainsi de jouer la sienne ; il n'y a pas lieu d'aider un adversaire à écouler son stock !

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 45 et 60 mn ;

10) Le nom **Chamot** évoque à la fois le jeu du « Chaoui » (variante de la « Crapette ») dont il est inspiré et le fait de faire son « chameau », de faire des coups bas à l'adversaire, ce qui a pour effet de le faire, non pas blâmer, mais déblâmer des « gros »... mots !

E) Version courte

N'utiliser que la moitié des **min.**, à savoir 48 !

Bon jeu !

