



Graphick

le jeu des mots qui forment des colonnes

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Construction**
Nombre de joueurs : **1**
Nb de paquets - Triés/Mélangés : **1 T**
Matériel : **Aucun**
Mots autorisés : **Tous**
Joker : **1 seul/mot - évolutif**
Comptage des points : **Non**
Durée : **45 mn**
Version courte : **Tableau de 7 maj. et mots de 2 à 8 lettres**
Difficulté : **!!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de former 9 mots de 2 à 10 lettres en plaçant, déplaçant, remplaçant des cartes !

C) Déroulement du jeu

- 1) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 2) Placer, au centre, 9 des **maj.** et le tas de **min.** devant soi, face contre table, comme suit :

C E O A Q R K F S



3) Le joueur débute la partie en retournant la carte du dessus de son tas qu'il tente de placer sur son tableau à la suite d'une des 9 **maj.** avec, en tête, l'objectif final de composer 9 mots, allant de 2 à 10 lettres (un mot de chaque longueur, mais peu importe la colonne !) ; le première **min.** est placée bord à bord avec la **maj.**, les suivantes en décalage ;

Ex :

C O E A Q R K F S

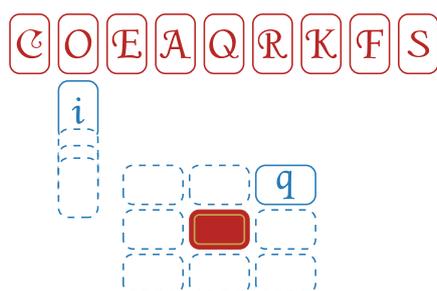


Le joueur démarre un mot commençant par **O** et se poursuivant avec un **i** : avec, comme idées possibles, les mots « **Oie** » (3 lettres), « **Oint** » (4 lettres), « **Ointe** » (5 lettres), « **Oignon** » (6 lettres), ...



Il peut aussi ne pas pouvoir (ne voit pas de mot commençant par aucune des **maj.** et se poursuivant par sa **min.**) ou ne pas vouloir (la lettre ne lui plaît pas !?) placer sa carte, auquel cas, il la pose autour de son tas, sur l'un des 8 emplacements possibles :

Ex :



4) A partir de là, 3 actions, au choix, lui sont possibles :

- retourner une nouvelle carte et la placer (ou pas) sur son tableau ;
- déplacer une carte (ou plusieurs, à condition de les prendre ensemble et dans l'ordre !) déjà sur son tableau ;
- récupérer une carte qu'il a précédemment rejetée et la placer sur son tableau ;

et ainsi de suite...

5) La partie prend fin quand le joueur a composé ses 9 mots (**réussite totale**) ou, à défaut, quand son tas de **min.** est épuisé, ou qu'il se retrouve bloqué, ne pouvant plus ni poser ni rejeter de cartes : il comptabilise alors le nombre de mots qu'il a réussi à former (réussite partielle) !

D) Remarques

1) Le **Joker** est évolutif, c'est-à-dire qu'il peut changer d'identité selon les besoins du jeu -même le **JOKER maj.** ! En revanche, 1 seul **Joker** par mot est autorisé !

2) Il est possible de former des mots plus longs que 10 lettres, ou plusieurs mots d'une même longueur, dans le but de « mettre de côté » une lettre dont on sait avoir besoin dans un futur proche (c'est notamment le cas pour un **s** !) ; le tout étant, au moment de la fin de partie, d'avoir des mots de chaque longueur demandée, plusieurs mots d'un même nombre de lettres ne valant que pour un mot !

3) Une carte rejetée peut être, à tout moment, remise en jeu !

4) Une lettre rejetée identique à une précédente se rejette par-dessus, ce qui permet de gagner de la place, et de remplir moins rapidement les 8 emplacements ;

5) La durée d'une partie est d'environ 45 mn !

6) Le nom **Graphick** évoque le résultat visuel du jeu, sorte de graphique de colonnes de mots de différentes longueurs, avec une terminaison à la bretonne, « ick », qui, s'il signifie « petit », n'empêche aucunement qu'une partie soit une grande réussite !

E) Version courte

Retourner un tableau de 7 **maj.** et former des mots de 2 à 8 lettres !

Bon jeu !

