



Kaléidoscope

le jeu des mots en miroir

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Construction**
 Nombre de joueurs : **2**
 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. - 5 mots gagnants (au - 5 lettres)**
 Version enfant : **Tableau de 7 maj. - 9 mots gagnants (au - 3 lettres)**
 Difficulté : **!!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de remporter le premier 9 mots d'au moins 5 lettres !

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 2 joueurs : **48** chacun !
- 3) Placer, au centre et face visible, 9 des **maj.** et mettre le reste du paquet de côté ; chaque joueur place son tas de **min.** devant lui, face contre table, comme suit :



I C R E B G Z P S 



- 4) Le **Septentrional** débute la partie en retournant et en posant (afin que l'adversaire puisse également « jouer ») 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 de composer 1 ou plusieurs mots d'au moins 5 lettres.

Ex :



I C R E B G Z P S 
 o

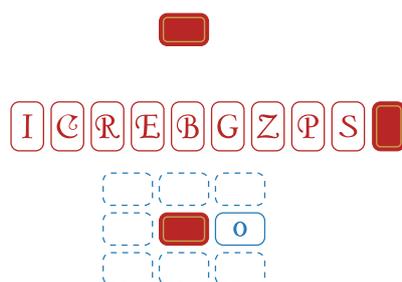


Le joueur démarre un mot commençant par **S** et se poursuivant avec un **o** : avec, comme idées possibles, les mots « **Soupe** », « **Songe** », « **Solos** »...



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 s'en défausse autour de son tas, sur l'un des 8 emplacements possibles :

Ex :



C'est alors au tour du **Méridional** de jouer avec les mêmes mécanismes, sachant qu'il joue en vis-à-vis avec son adversaire, donc avec les mêmes **maj.** !

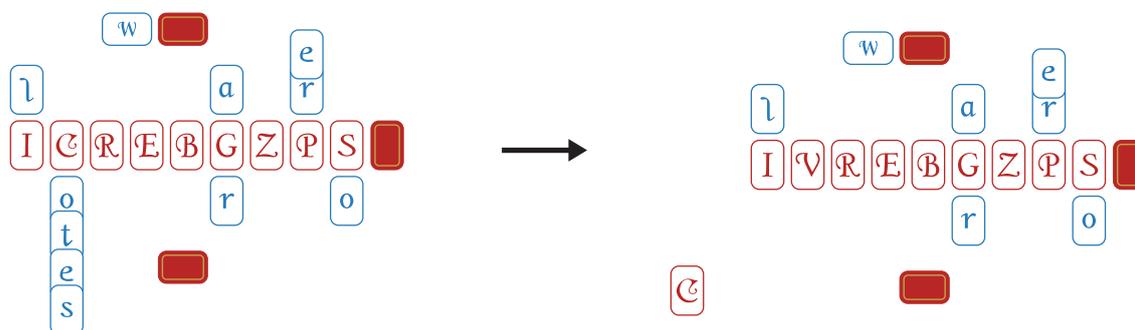
5) Dès le deuxième tour (selon ce qui a été joué auparavant, mais cela est surtout le cas après plusieurs tours) 4 actions, au choix, sont possibles pour chaque joueur :

- 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 ;
- voler une carte que l'adversaire a rejetée et la placer sur son propre tableau ;
- récupérer une carte rejetée par ses soins et la placer sur son tableau ;

Et ainsi de suite...

6) Dès qu'un joueur peut faire un mot, il l'annonce, ramasse toutes les cartes le composant, en place le paquet de côté avec la **maj.** sur le dessus, et comble l'espace avec une nouvelle **maj.**

Ex :



C'est alors au tour de l'adversaire de jouer ;

7) La partie prend fin quand un joueur a formé 9 mots : il est alors déclaré **vainqueur** !
Ou, à défaut, quand l'un des tas de **min.** est épuisé, ou quand l'un des joueurs est bloqué (plus de défausse libre et impossibilité d'intégrer la **min.** à son tableau) : le vainqueur étant alors l'adversaire (à qui il reste des **min.** ou qui n'est pas bloqué).

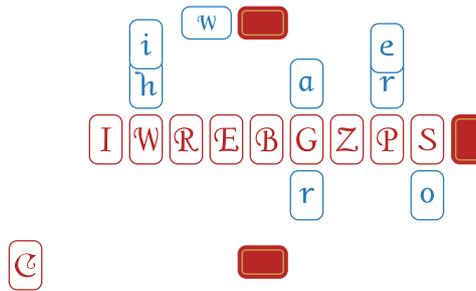
D) Remarques

1) Les **Jokers, maj.** comme **min.**, sont évolutifs ; en ce qui concerne le **JOKER maj.**, commun aux 2 joueurs, chacun lui donne l'identité qui lui convient !

2) Quand un mot a été formé et donc une **maj.** ramassée, si 1 ou plusieurs **min.** du joueur adverse se trouva(en)t en face, elle(s) reste(nt) en place (ou une partie) si elle(s) est/sont compatible(s) avec la nouvelle **maj.**, ou bien est/sont rejetée(s) dans sa défausse et donc disponible(s) pour les 2 joueurs (ou remise(s) sous son tas de **min.** en cas de défausse pleine) ;

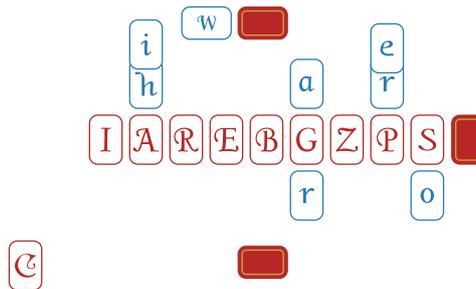


Ex 1 :



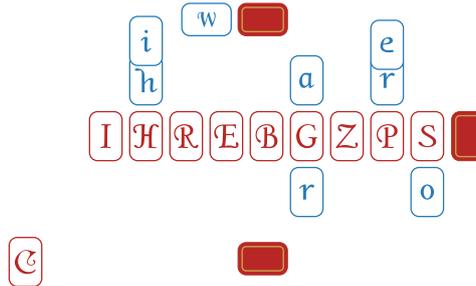
Ici, le C a été remplacé par le W : W/h/i est compatible (« Whist »), les min. restent donc en place.

Ex 2 :



Ici, le C a été remplacé par le A : A/h/i n'est pas compatible, mais A/h l'est (« Ah » ou « Ahaner »), le h reste donc en place, le i tombe dans la défausse.

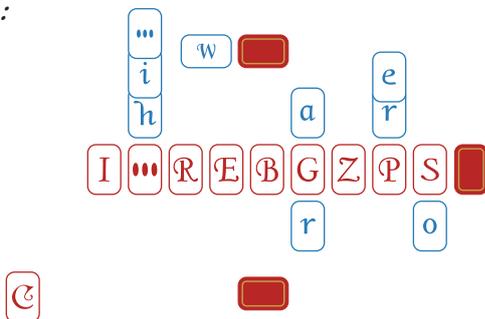
Ex 3 :



Ici, le C a été remplacé par le H : H/h/i n'est pas compatible, non plus que H/h, le h et le i sont donc rejetés et tombent dans la défausse du joueur.

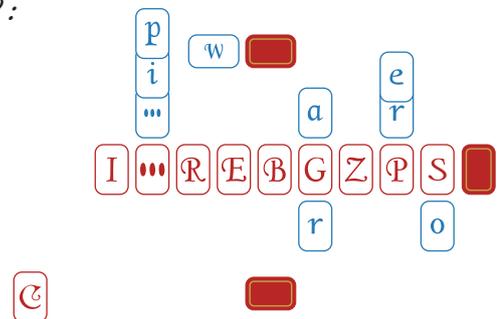
Attention !!! Si la maj. retirée est remplacée par le JOKER maj., tout joker min. se trouvant dans la colonne est incompatible (et toutes les min. qui suivent également !)

Ex 1 :



Ici, le C (avec l'idée de faire « Chips ») a été remplacé par le JOKER maj. : .../h/i reste compatible (« Chips »), mais pas le ..., celui-ci est donc rejeté et tombe dans la défausse du joueur.

Ex 2 :



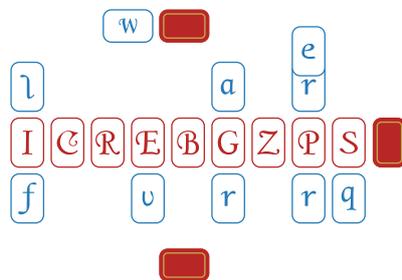
Ici, le C (avec l'idée de faire « Chips ») a été remplacé par le JOKER maj. : .../.../i/p n'est pas compatible, le ..., le i et le p sont donc rejetés et tombent dans la défausse du joueur.



3) Plus on forme des mots longs, plus on « gaspille » de **min.** ; optimiser son jeu, c'est réussir à former le plus souvent des mots de 5 lettres, d'autant que le nombre de **min.** à disposition est limité !
A noter qu'un mot d'au moins 5 lettres formé est obligatoirement gagné, le joueur ne peut pas ne pas l'annoncer dans le but de réserver des lettres (l'adversaire a la possibilité de le signaler !);

4) Un joueur est autorisé à intégrer une **min.** à son tableau même si la longueur du mot qui en découle possiblement est inférieur aux 5 lettres requises pour emporter le mot ; le but étant de se la réserver pour plus tard et d'éviter, en s'en défaussant, que l'adversaire ne la vole.

Ex :



Le « f » ne peut être placé à la suite d'aucune autre carte (**maj.** ou **min.**) que le « I » : « If » ne pourra pas être prolongé, mais le « f » ainsi intégré pourra être déplacé à loisir pour entrer dans la composition d'un futur mot d'au moins 5 lettres !

En résumé : pour remporter un mot, celui-ci doit faire au moins 5 lettres ; pour placer une lettre, peu importe la longueur du mot possible !

5) Si un joueur a des doutes sur la validité d'un mot ou début de mot de l'adversaire, il a tout loisir de se renseigner : en cas d'erreur, toutes les cartes du mot ou début de mot mystère sont ôtées et mises sous le paquet de **min.** du joueur fautif ! Sinon... le jeu se poursuit normalement ;

6) 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 ;

7) Un temps de réflexion de 15 s. est accordé à chaque joueur afin que le rythme de la partie soit maintenu ; le tour d'un joueur s'arrête dès qu'il a réalisé 1 des 4 actions possibles ;

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

9) Le nom **Kaléidoscope** évoque la configuration du jeu où la ligne des **maj.** joue le rôle de « tube » à miroirs d'où se réfléchissent à l'infini en rouge et bleu les mots des 2 adversaires : « Miroir, mon « mot » miroir, dis-moi qui est le meilleur joueur ! »

E) Version courte/Version enfant

Retourner un tableau de 7 **maj.** et limiter le nombre de mots (d'au moins 5 lettres) à remporter à 5 (ou moins !?) ! / Retourner un tableau de 7 **maj.** et limiter à 3 lettres (au moins) la longueur des 9 mots à remporter !

Bon jeu !

