



Kroazhent

le jeu des mots en 4 chemins

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Construction**
 Nombre de joueurs : **2 à 4**
 Nb de paquets - Trié/Mélangé: **1 T**
 Matériel : **Aucun**
 Mots autorisés : **Tous**
 Joker : **1 seul/mot - évolutif**
 Comptage des points : **Non**
 Durée : **30 à 45 mn**
 Version courte : **Réduire de 4 le total de min.**
 Version enfant : **Réduire de 4 le total de min.**
 Difficulté : **!!**

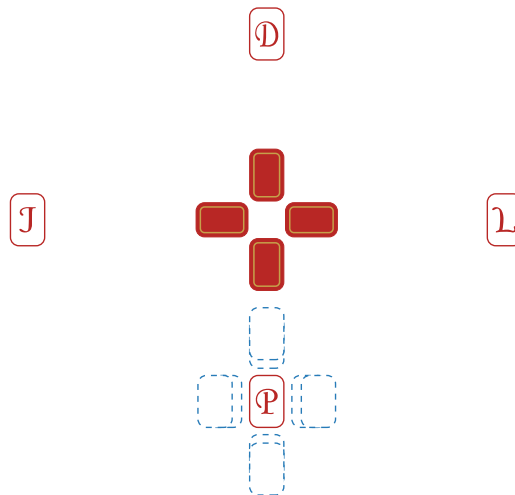
B) But du jeu

Le but du jeu est de former le premier 4 mots de n lettres à partir d'une même majuscule !

C) Déroulement du jeu

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

2) Chacun des joueurs tire au hasard 1 **maj.** qu'il place devant lui, face visible, au centre de sa « surface de jeu », et qui sera le point de départ de ses futurs 4 mots (le reste des **maj.** est mis de côté) ; le tas de **min.** est placé au centre de la table, face cachée et en 4 paquets façon 4 chemins pour servir de pioche, comme suit :



3) Le **Ponantais** débute la partie : il pioche la carte du dessus d'un des tas de **min.** et réfléchit à un premier mot de n lettres commençant par sa **maj.** « attirée » et se poursuivant par la **min.** qu'il vient de tirer...

- s'il a une idée, il pose cette dernière bord à bord avec l'un des 4 côtés de sa **maj.** ;
- s'il n'a pas d'idée, il la pose, toujours face visible, dans un des « creux » de son futur 4 chemins, comme suit :





C'est alors au tour du joueur suivant qui peut, soit piocher la carte du dessus d'un des tas de **min.**, soit « voler » une carte non utilisée par un adversaire, soit, encore, récupérer une carte qu'il n'avait pu (su ?) utiliser auparavant ;

4) La partie prend fin quand un joueur a formé 4 mots dont le nombre total de **min.** atteint au moins 24 (à 2 j.), 20 (à 3 j.) ou 16 (à 4 j.) : il est alors déclaré **vainqueur** ! A 3 et 4 joueurs, la partie peut continuer afin d'établir un classement pour le plaisir.

D) Remarques

1) Un joueur a le droit de refuser 1 fois et 1 seule la **maj.** à partir de laquelle il doit composer ses 4 mots, si d'aventure la 1^{ère} piochée ne l'inspirait pas !

2) Les 4 mots formés par chaque joueur doivent tous être différents : pas de mots de la même famille ! A noter qu'un joueur qui atteint le quota de **min.** requis, mais n'a formé que 3 mots complets sur 4 ne peut prétendre à la victoire !

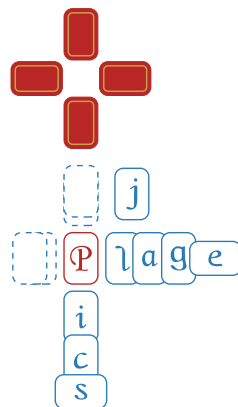
3) La 1^{ère} **min.** est posée bord à bord avec un côté de la **maj.**, les suivantes sont à poser en décalage sur la précédente, pour une question d'esthétique du jeu, de visibilité, mais aussi de place !

4) Les cartes non utilisées sont à poser dans les « angles » du futur 4 chemins, et celles identiques (ex : 2 **a**, 3 **o**, etc.) les unes sur les autres, toujours pour une question de place ! Sachant que n'importe quelle lettre peut être, à tout moment, récupérée par n'importe quel joueur qui en aurait besoin ;

5) Quand un mot est formé, mais qu'il reste modifiable (Ex : « **Manger** » peut encore devenir « **Mangera** », « **Mangerions** », etc. ; « **Lapin** » peut encore devenir « **Lapine** » ou « **Lapins** »), 2 choix s'offrent au joueur :

- soit il se garde la possibilité de le compléter, auquel cas il n'annonce rien et, donc, ne rejoue pas ;
- soit il considère qu'il lui suffit tel qu'il est, auquel cas il l'annonce « clos » (plus modifiable !) et, donc, rejoue ; il va de soi qu'un mot qui n'est plus modifiable (Ex : « **Mangerions** » ou « **Lapins** ») doit être annoncé clos et permet au joueur de rejouer !

A noter que pour visualiser qu'un mot a été clos, la dernière **min.** le composant doit être pivotée d'un quart de tour, comme suit :



Attention ! Pour clore un mot, le joueur doit le faire au moment où il en pose la dernière lettre : s'il choisit de ne pas clore un mot durant la partie, il devra rajouter une carte pour pouvoir le faire le moment venu, sachant que les 4 mots doivent être clos pour gagner la partie !

La partie se jouant à nombre de coups égal, un match nul est possible.

6) Carte posée, carte jouée ! En outre, aucune carte ne peut être déplacée à l'intérieur du mot ou vers un autre mot.

7) Un seul **Joker** par mot étant autorisé, un joueur qui pioche un nouveau **joker**, alors que ses 4 mots en contiennent déjà un, se voit donc dans l'obligation de le rejeter : il est alors disponible pour tout autre joueur !

8) Le **JOKER maj.** peut représenter n'importe quelle lettre pour les 4 mots (la même ou toutes différentes ou deux fois la même...) ; le handicap, c'est que le joueur ne peut utiliser aucun **joker min.** dans aucun de ses 4 mots !

9) Longueur moyenne que doivent faire les mots selon que la partie se joue à 2, 3 ou 4 joueurs :

- 2 j. : 4 mots de 7 lettres (dont 6 **min.**) ;
- 3 j. : 4 mots de 6 lettres (dont 5 **min.**) ;
- 4 j. : 4 mots de 5 lettres (dont 4 **min.**) ;

10) **Attention !** Chaque lettre étant en nombre d'exemplaires limité (voir « Contenu » !), les joueurs doivent être attentifs aux lettres qui sortent et qui sont utilisées par les adversaires. Si tous les joueurs forment des mots avec les mêmes lettres, certains risquent de ne jamais les finir (même si un **joker** peut sauver la mise, et sachant qu'ils ne sont que 8 dans le paquet !). Aussi est-il recommandé d'optimiser son jeu avec les lettres qui sortent et qui sont rejetées ; de la même manière, partir sur un mot à rallonge pour ne pas rejeter une belle lettre récupérable par un adversaire n'est pas forcément un bon calcul !

11) Un joueur peut, à tout moment de la partie, choisir d'arrêter la construction d'un de ses mots, soit parce qu'il se rend compte qu'il ne pourra pas le terminer (la ou les lettres manquante(s) étant déjà utilisée(s) par les adversaires !), soit tout simplement parce qu'il veut changer son fusil d'épaule ; dans ce cas, il doit rejeter dans les « angles » toutes les lettres du mot qu'il veut changer et passer son tour ; il pourra, le tour suivant, commencer à construire un nouveau mot...

12) 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 placé ou rejeté une carte (sauf s'il clôt un mot, auquel cas il rejoue) ;

13) La durée d'une partie varie entre 30 et 45 mn !

14) Le nom **Kroazhent**, qui signifie « croisée des chemins » en breton, évoque les 4 mots qu'un joueur doit former à partir d'une unique **maj.**, et qui dessinent un croisement, comme 4 chemins qui s'éloignent d'un même point de départ et mènent jusqu'à... la victoire !

E) Version courte/Version enfant

Réduire le nombre total de **min.** des 4 mots : 20 (à 2 j.), 16 (à 3 j.) et 12 (à 4 j.) ! / Réduire le nombre total de **min.** des 4 mots : 20 (à 2 j.), 16 (à 3 j.) et 12 (à 4 j.) (avec un paquet « Débutant ») !

Bon jeu !

