



Réplîck

le jeu des mots qui ripostent

A) Caractéristiques

Type de jeu : **Construction**
Nombre de joueurs : **2 à 4**
Nombre de paquets - Triés/Mélangés : **1 M**
Matériel : **Papier/Crayon**
Mots autorisés : **Tous**
Joker : **1 seul/mot**
Comptage des points : **Autre**
Durée : **45 à 75 mn**
Version courte : **En 5 manches (3 à 7)**
Version enfant : **En 5 manches (2 à 6)**
Difficulté : **!!**

B) But du jeu

Le but du jeu est de former le premier des mots de plus en plus longs à chaque nouvelle manche (de 1 à 9 lettres) et, ainsi, de marquer un maximum de points pour en totaliser le plus à la fin de la partie, c'est-à-dire, au bout de la 9^{ème} manche !

C) Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 9 manches !

1^{ère} manche :

- 1) Mélanger séparément (**maj.** et **min.**) les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 2) Placer le tas de **maj.** au centre, face cachée ;

3) Chaque joueur, à tour de rôle, pioche la carte du dessus jusqu'à ce qu'il retourne une des 4 lettres de l'alphabet qui soit à elle seule un mot à part entière (voir **Nota bene**), c'est-à-dire, le **A**, le **O**, le **X** ou le **Y**, ou le **JOKER** qui peut remplacer l'une ou l'autre de ces 4 lettres ; à 2 joueurs, on s'arrête dès la 1^{ère} lettre trouvée, à 3 joueurs, après la 2^{ème} lettre, à 4 joueurs, après la 3^{ème} lettre ; la manche terminée, les points sont notés sur un papier (voir « *Système des points* »).

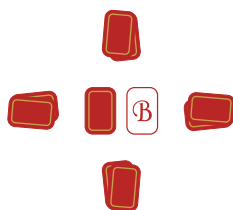
A noter que cette manche peut être zappée ! (Elle a été maintenue pour le principe, afin de bien retenir qu'à la manche n correspond une distribution de n cartes.)

2^{ème} manche :

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

2) Le gagnant de la 1^{ère} manche devient **Méridional** ; il distribue 2 cartes à chaque joueur, pose le reste des cartes en tas au milieu, face cachée, et retourne à côté de cette pioche la carte du dessus, comme suit :





3) Le **Ponantais** prend soit la carte retournée, soit la carte du dessus de la pioche, et en rejette une dont il n'a pas l'utilité ; il en va ainsi pour chaque joueur, jusqu'à obtenir un mot (il se peut qu'un joueur trouve un mot avec les seules cartes qu'il a reçues !) ; dès qu'un joueur en obtient un, il dit « *Mot !* » ; la manche s'arrête lorsqu'il ne reste qu'un joueur à ne pas avoir formé de mot ; les points sont alors notés...

3^{ème} manche, etc. :

Même déroulement que la 2^{ème} manche, sauf que 3 cartes-lettres sont distribuées, pour la 4^{ème} manche, 4, et ainsi de suite jusqu'à la 9^{ème} manche durant laquelle les joueurs devront former des mots de ... 9 lettres !

Fin de partie :

La partie prend fin au bout des 9 manches : le joueur ayant obtenu le meilleur total de points est alors déclaré **vainqueur** !

Système des points :

- à 2 joueurs (*M/J : Manches/Joueurs) :

M/J*	1er	2ème		
1ère	2 pts	1 pt		
2ème	4 pts	2 pts		
3ème	6 pts	3 pts		
4ème	8 pts	4 pts		
5ème	10 pts	5 pts		
6ème	12 pts	6 pts		
7ème	14 pts	7 pts		
8ème	16 pts	8 pts		
9ème	18 pts	9 pts		

- à 3 joueurs :

M/J*	1er	2ème	3ème	
1ère	3 pts	2 pts	1 pt	
2ème	6 pts	4 pts	2 pts	
3ème	9 pts	6 pts	3 pts	
4ème	12 pts	8 pts	4 pts	
5ème	15 pts	10 pts	5 pts	
6ème	18 pts	12 pts	6 pts	
7ème	21 pts	14 pts	7 pts	
8ème	24 pts	16 pts	8 pts	
9ème	27 pts	18 pts	9 pts	

- à 4 joueurs :

M/J*	1er	2ème	3ème	4ème
1ère	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt
2ème	8 pts	6 pts	4 pts	2 pts
3ème	12 pts	9 pts	6 pts	3 pts
4ème	16 pts	12 pts	8 pts	4 pts
5ème	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
6ème	24 pts	18 pts	12 pts	6 pts
7ème	28 pts	21 pts	14 pts	7 pts
8ème	32 pts	24 pts	16 pts	8 pts
9ème	36 pts	27 pts	18 pts	9 pts



D) Remarques

1) Une partie ne se joue pas à nombre de coups égal : le 1^{er} joueur qui forme un mot marque le maximum de points, même si c'est lui qui a commencé la manche et que les autres joueurs ont donc joué un coup de moins ; c'est pour cette raison et afin de rééquilibrer les chances que le vainqueur de la manche précédente distribue la manche suivante, et se retrouve donc le dernier à jouer !

2) Carte piochée/prise/rejetée, carte jouée : un joueur ne peut pas revenir en arrière parce qu'il s'est trompé ou vient d'avoir une soudaine idée !

3) L'annonce « *Mot !* » se fait aussitôt une carte rejetée, jamais durant un tour adverse !

4) Pour une question de rythme de jeu, une manche prend fin lorsqu'il ne reste qu'1 seul joueur à n'avoir pas formé un mot (à 2 joueurs, elle s'arrête donc dès qu'un joueur en a formé un !) : inutile de faire attendre les adversaires, même pour le panache, alors que, de toute manière, il est certain de ne marquer que le minimum de points !

5) Un joueur peut très bien gagner la partie en remportant moins de manches que les autres, mais celles qui permettent une plus grande différence de points ; ainsi, à 2 joueurs, celui qui remporterait les 3 dernières manches (à 7, 8 et 9 lettres) en ayant pourtant perdu les 6 premières, gagnerait quand même (69 pts à 66 pts !) ; cela se justifie par la prime à la capacité à former de longs mots ;

6) Un temps de réflexion de 30 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 rejeté une carte ;

7) La durée d'une partie varie entre 45 et 75 mn ;

8) Le nom **Réplique** évoque la réponse qu'envoie, au théâtre, un comédien à un autre, transposé ici dans l'univers du jeu, où l'important n'est pas tant de remporter les premiers mots que d'avoir le(s) mot(s) de la fin et ainsi secouer la hiérarchie établie au fil des manches !

E) Version courte/Version enfant

Limiter le nombre de manches à 5 (ou moins !?), par exemple : de 3 à 7 lettres, ou de 5 à 9 lettres, ou autres ! / Limiter le nombre de manches à 5 (ou moins !?): de 2 à 6 lettres !

Bon jeu !

