



Dé-mots

RÈGLE DU JEU





Nombre de joueurs : 3 à 8.



Durée d'une partie : de 30 minutes à 1 heure suivant le nombre de joueurs.



But du jeu : les joueurs doivent se rendre *au bar des Écrivains*. Le premier arrivé a gagné la partie.



Contenu du coffret : 1 plateau de jeu, 1 dé, 8 pions et 8 jetons de huit couleurs, 8 jetons de vote, une règlette de vote, 8 stylos, 1 bloc de papier, 1 sablier de 3 minutes, 220 cartes IMAGE, 110 cartes DEFI, 110 cartes SURPRISE, la règle du jeu, 1 livre d'or.

REGLE

En début de partie, une couleur est attribuée à chaque joueur, qui reçoit **le pion** et **le jeton de sa couleur** plus **un jeton de vote** (couleur bois naturel). Il place le jeton de sa couleur devant lui, et son pion sur la case Départ (La Page Blanche). Le jeton de couleur permet d'identifier facilement le joueur pendant l'étape « vote ». Chaque joueur reçoit également **du papier et un stylo**. Un premier tour de dé permet de désigner **le joueur A qui démarre la partie**. Le joueur A lance le dé et déplace son pion selon le chiffre qu'il a obtenu. Il prend l'itinéraire de son choix pour se rendre *au Bar des Écrivains* (**Arrivée**).

Exemple d'itinéraire : Boulevard du Crime, 1 à 2, 1 case rond-point, puis Boulevard du Paradis, 1 à 3, 1 case rond-point, puis rue des Mots Durs etc.

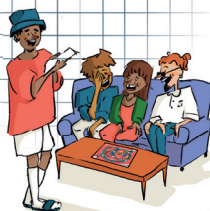
L'itinéraire est décidé au fur et à mesure de l'avancement de la partie. Le retour en arrière est interdit, sauf s'il est ordonné par une carte SURPRISE ou lorsqu'un pion se trouve *l'impasse du Désespoir*.

Quatre possibilités se présentent :

**LE PION EST POSÉ
SUR UNE CASE SANS
INDICATION PARTICULIÈRE :**

c'est alors au joueur suivant de lancer le dé.





LE PION EST POSÉ SUR UNE CASE **IMAGE**:

Le joueur A tire une carte **IMAGE** et la pose au centre du jeu, ou la fait circuler, de façon à ce que tous la voient. Tous les joueurs doivent **écrire un texte court** (histoire, légende d'image...) se rapportant à l'image et à la rue où se trouve le pion du joueur A.

Exemple : si l'image d'un chien est associée au Boulevard du Crime, l'histoire pourra être celle d'un fait divers racontant une agression par un chien.

Le temps alloué est de **3 minutes**, comptées par le sablier. Au bout des 3 minutes, chaque joueur **lit son texte à tour de rôle**.

LE VOTE

Quand tous les joueurs ont lu leurs textes, **chacun va voter pour le texte qu'il a préféré**. Celui qui a préféré le texte du joueur au pion jaune pose son pion de vote sur la case jaune de la réglette de vote etc. Les textes doivent **respecter les consignes d'écriture**. On prend ensuite en considération l'originalité, l'humour, le style... **Il est interdit de voter pour soi**.

Cas n°1 : Une majorité se dégage (exemple : 3 jetons sur la case jaune, 2 jetons sur la case rouge, 2 jetons sur la case verte). Le joueur gagnant (ici le jaune) fait progresser son pion jusqu'à la prochaine case **SURPRISE**, en suivant le chemin de son choix ; il tire une carte **SURPRISE**, lit la consigne à voix haute et l'exécute.

Cas n°2 : Deux joueurs sont ex-aequo (exemple : 3 votes jaune, 3 votes rouge, 1 vote vert). Les ex-aequo vont se départager au dé. Le gagnant au dé est alors le gagnant du tour, et procède comme dans le cas n°1.

Cas n°3 : Aucune majorité ne se dégage: aucun joueur n'est gagnant du tour.

C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.



LE PION EST POSÉ SUR UNE CASE DÉFI:

Le joueur A tire une carte **DÉFI** et la lit à voix haute. Tous les joueurs exécutent la consigne donnée par la carte. Le temps alloué est de **3 minutes**, comptées par le sablier. Au bout des 3 minutes, chaque joueur **lit son texte à tour de rôle**. On procède au vote dans les mêmes conditions que pour la case image, avec les cas n°1, 2 et 3.

C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.



LE PION EST POSÉ SUR UNE CASE SURPRISE:

Le joueur A tire une carte **SURPRISE** et se conforme aux indications de la carte. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé. La partie est gagnée par le premier joueur qui arrive *au Bar des Écrivains*.

Il n'est pas nécessaire de faire un nombre exact au dé pour gagner. (Si un joueur tire un 6 alors qu'il n'a besoin que d'un 4 pour arriver *au Bar des Écrivains*, il a gagné).

Le livre d'or du coffret est destiné à recevoir, après une partie, quelques textes remarquables.

