

COMPOSIO®

Composez avec l'adversaire, jusqu'au dernier mot.



Règles du jeu

De 2 à 4 joueurs ou par équipe

• **But du jeu** : Composer le dernier mot de la manche, en ayant su composer avec les lettres de ses adversaires. Le gagnant de la manche marque alors 1 point par lettre de son mot. La partie se joue en 12 manches. A la fin de la partie, celui qui a accumulé le plus de points a gagné.

• **Déroulement du Jeu** : Chaque joueur prend les pierres de la couleur qu'il a choisie. La première manche peut alors commencer. L'un des joueurs retourne une carte « précepte ». Le précepte indiqué devra être respecté par les joueurs pendant toute la manche. Le premier joueur pense à un mot. Il révèle aux autres joueurs une lettre de son mot (peu importe sa position dans le mot) en plaçant sur le plateau une pierre sous la lettre correspondante. Le second joueur a alors une minute (temps d'un sablier) pour trouver un mot comprenant la lettre indiquée par son adversaire (il peut utiliser un bloc mémo, s'il a besoin d'écrire).



Quand il en a trouvé un, il révèle à son tour une lettre de son propre mot en plaçant sur le plateau une pierre sous la lettre correspondante (du même côté du plateau). Deux lettres de son mot sont donc indiquées sur le plateau. Le joueur suivant (premier joueur si vous jouez à deux, ou troisième joueur si vous êtes au moins trois) doit à son tour se conformer à la contrainte des lettres posées, quitte à changer de mot : il a une minute pour trouver un mot comprenant les deux lettres posées aux tours précédents. Quand il en a trouvé un, il révèle une troisième lettre de son propre mot en plaçant une pierre sur le plateau. Et ainsi de suite, chaque joueur révélant à son tour une lettre supplémentaire de son mot (son mot précédent s'il contient les lettres indiquées sur le plateau, ou un mot nouveau si le précédent ne convient plus ou si le joueur décide d'en changer).



Chaque lettre indiquée ajoute une contrainte et les possibilités se réduisent. Quand un joueur n'a pas trouvé de mot dans le temps imparti, il abandonne et attend que la manche s'achève. Il ne peut plus proposer de mots jusqu'à la manche suivante. Le joueur qui a posé une pierre, sur laquelle personne n'a surenché, a le dernier mot. Il est déclaré vainqueur. Il doit révéler son mot. On vérifie que les lettres du plateau sont bien contenues dans ce mot et que la condition de la carte « précepte » est respectée. Si c'est le cas, le gagnant marque alors 1 point par lettre de son mot (et pas uniquement par pierre déjà posée). Si le joueur qui a posé la dernière pierre ne peut révéler un mot (s'il a bluffé par exemple), que le précepte n'est pas respecté, qu'une des lettres du plateau est absente ou que le joueur se trompe dans l'orthographe du mot, il perd 1 point par pierre sur le plateau. Les points sont reportés sur le bloc de score (un seul joueur marque en positif ou en négatif par manche).



• **Mots admis** : Sont admis tous les noms communs (singulier et pluriel), adjectifs (masculin, féminin et pluriel), adverbess, verbes et formes verbales conjuguées. Sont exclus les mots composés (séparés par un tiret, un espace ou une apostrophe), les sigles et abréviations, ainsi que les noms propres (y compris les marques). L'usage du dictionnaire est autorisé pour vérifier l'orthographe, en fin de manche uniquement.

• **Variantes** : La partie se joue en principe en 12 manches, mais le nombre de manches peut aussi être déterminé par les joueurs. On peut également jouer jusqu'à ce que le premier joueur atteigne 100 points. Pour les plus jeunes joueurs, on peut également jouer sans les cartes « précepte ».

• Exemple de manche :

Une carte précepte est tirée : « pas de pluriel ».

Le joueur A révèle la lettre « i » (il pense au mot « miracle »).

Le joueur B révèle une seconde lettre « i » (il pense au mot : « ironie »).

Le joueur A est obligé de changer de mot. Il contre-attaque en révélant la lettre « q » (il pense au mot « critique »).

Le joueur B a 60 secondes pour trouver un nouveau mot... il finit par révéler la lettre « o » (il a rebondi sur le mot « ironique »).

Le joueur A ne parvient pas à trouver un nouveau mot avant la fin du sablier. Il abandonne la manche...

Le joueur B a le dernier mot. Il révèle la totalité de son mot et marque autant de points qu'il y a de lettres dans celui-ci (dans le cas présent : 8).

• **Contenu de la Boîte** : 1 plateau de jeu - 52 pierres de 4 couleurs différentes (13 de chaque) - 100 cartes « précepte » - 1 bloc de score - 4 blocs mémo - 1 sablier - 1 règle du jeu.

COMPOSIO®

Scores

tours	Joueur ①	Joueur ②	Joueur ③	Joueur ④
1				
2	Cumul _____ des points	Cumul _____ des points	Cumul _____ des points	Cumul _____ des points
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
Total				