

Le jeu des charades

Règle du jeu pour plus de 2 joueurs

Ce jeu contient :

- 1 plateau
- 52 cartes ampoule
- 95 cartes charade
- 1 règle du jeu

But du jeu

Remporter 4 cartes charade le plus vite possible.

Préparation du jeu

Poser le plateau au centre de la table, à égale distance de chaque joueur.

Séparer les cartes charade des cartes ampoule et poser les 2 tas sur la table.

De 1 à 3 joueurs, chacun reçoit 10 cartes ampoule.

De 4 à 6 joueurs, chacun reçoit 6 cartes ampoule.

Début du jeu

Le joueur le plus jeune commence et devient le capitaine. Son rôle est de lire la charade et d'arbitrer une manche (soit 3 charades).

Le capitaine choisit au hasard une carte charade qu'il glisse dans l'enveloppe cache. Il la sort au fur et à mesure de la lecture des définitions. Selon le niveau des joueurs, il choisit de lire la charade verte (niveau facile) ou la charade violette (niveau difficile). L'indice (culture, animal...) est là pour aider les plus jeunes joueurs uniquement.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs posent leurs mains à plat sur la table, à égale distance du plateau de jeu. Le capitaine annonce le nombre d'étapes de la charade.

Il lit à voix haute la 1^{re} définition.

Pour répondre, il faut être le 1^{er} à taper le centre du plateau.

Le joueur qui a la parole ne peut donner qu'une réponse.

Si la réponse est exacte, le capitaine lui donne une carte ampoule.

Si la réponse est fausse, le joueur donne une carte ampoule au capitaine, qui la remet dans la pioche.

Si personne ne trouve la réponse à la définition, 2 solutions :

- soit le capitaine lit la définition suivante ;
- soit certains joueurs décident de donner une carte ampoule au capitaine en échange de la réponse. Seul le ou les joueurs qui ont donné une carte ampoule peuvent voir la réponse à l'étape concernée (le capitaine utilisant l'enveloppe pour cacher les suivantes).

Chaque joueur ne peut acheter qu'une réponse par charade complète.

Le capitaine lit ensuite la définition suivante, et ainsi de suite jusqu'à « Mon tout ».

Attention ! Les joueurs peuvent décider de donner une réponse avant que le capitaine n'arrive à la fin de la charade !

Si plusieurs joueurs tapent le plateau en même temps, c'est au capitaine de les départager.

Le premier qui a donné la bonne réponse à la charade gagne la carte charade correspondante. À la fin de chaque manche, celui qui a trouvé la 3^e charade devient capitaine à son tour le temps d'une nouvelle manche.

Si un joueur n'a plus de cartes ampoule, il est éliminé de la manche. Au changement de capitaine, il recevra 3 cartes ampoule pour redémarrer.

Fin du jeu

Le 1^{er} joueur qui a remporté 4 cartes charade (avec deux cartes d'avance) a gagné.

Cas particulier

Si plusieurs joueurs ont remporté 3 cartes charade, ils continuent la partie jusqu'à ce qu'un des joueurs ait au moins 2 cartes charade d'avance sur ses adversaires. C'est alors lui le vainqueur.

VARIANTE pour 2 joueurs

Chaque joueur pioche une carte charade et choisit le niveau de difficulté adapté à l'âge de son adversaire. Les 2 joueurs jouent à tour de rôle.

Le joueur le plus jeune lit la première définition. Puis son adversaire fait de même. Et ainsi de suite.

Les joueurs réfléchissent silencieusement aux mots à découvrir, au fur et à mesure de la lecture des définitions.

Ils peuvent donner une réponse à la charade à tout moment, à condition de donner une carte ampoule.

Si la réponse donnée à la charade est exacte, le joueur reprend sa carte ampoule et gagne la carte charade correspondante. Son adversaire pioche alors une nouvelle charade.

Si la réponse est fausse, le joueur perd sa carte ampoule (rendue à la pioche). Il devra attendre le tour suivant pour donner une nouvelle réponse.

Après la lecture de « Mon tout », les joueurs peuvent donner une réponse sans utiliser de carte ampoule.

Si la réponse est exacte, le joueur remporte la carte charade de son adversaire, qui en pioche une nouvelle.

Et si la réponse est fausse, le joueur, quand reviendra son tour de jeu, pourra soit donner une nouvelle réponse à la charade, soit jouer une carte ampoule afin d'avoir un indice : son adversaire lui lit alors la réponse intermédiaire de son choix. S'il ne trouve pas la solution à la charade, il recommence le tour suivant et ainsi de suite.

Le 1^{er} joueur qui a remporté 4 cartes charade (avec deux cartes d'avance) a gagné.

Ont participé à la réalisation de ce jeu :

Jean-Michel Billoud, Olivier Fonteau,
Geneviève de la Brotesche, Roc Pré Presse,
Paule Blanc, Alain Pichlak, Armelle Goraquer.